

## PELATIHAN MACROMEDIA FLASH GUNA PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GURU DI KOTA SEMARANG

Yunus Anis<sup>[1]</sup>, Retnowati<sup>[2]</sup>, Hersatoto Listiyono<sup>[3]</sup>, Eko Nur Wahyudi<sup>[4]</sup>

<sup>[1][2][3][4]</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Stikubank Semarang

<sup>[1]</sup>yunusanis@edu.unisbank.ac.id, <sup>[2]</sup>retnowati@edu.unisbank.ac.id,

<sup>[3]</sup>hersatotolistiyono@edu.unisbank.ac.id, <sup>[4]</sup>eko@edu.unisbank.ac.id

\*Corresponding Author

### Informasi Artikel:

**Submitted** : 04/Agustus/2022

**Revised** : 08/Agustus/2022

**Accepted** : 09/Agustus/2022

**Published** : 10/Agustus/2022

### Abstrak

Pelatihan Macromedia Flash ini bertujuan untuk mengenalkan perangkat lunak macromedia flash kepada Guru di kota semarang khususnya di lingkungan sekitar kampus Universitas Stikubank Semarang. Pelatihan ini fokus pada cara pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga diharapkan para guru bisa membuatnya dengan mudah dan bisa membantu proses belajar mengajar di sekolah. Seperti kita ketahui sejak pandemi corona-19 proses belajar mengajar banyak dilakukan secara online, sehingga dengan adanya video pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi belajar kepada siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini karena sudah mulai diterapkan pembelajaran tatap muka (PTM) maka prosesnya bisa dilakukan secara langsung kepada para guru, sehingga hasilnya bisa langsung dilihat dan dirasakan oleh para guru. Peserta bisa belajar membuat media pembelajaran menggunakan macromedia flash secara langsung dan tatap muka. Setelah peserta memahami langkah dasar dalam pembuatan animasi sederhana, maka pada pertemuan bagian akhir dari pelatihan ini setiap peserta diajarkan pembuatan media interaktif sederhana, dan hampir seratus persen peserta mampu membuatnya.

**Kata Kunci:** macromedia flash, perangkat lunak, pembelajaran interaktif

### 1. PENDAHULUAN

Smaldino, Lowther & Russell membagi media menjadi enam jenis yaitu, media teks, media audio, media visual, video, manipulatif, dan orang. Media teks adalah karakter alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam bentuk apapun seperti buku, poster, papan tulis, dan layar komputer dan sebagainya. Media audio adalah segalanya yang bisa didengarkan seperti suara orang, musik, suara mekanik, kebisingan, dan lain sebagainya. Media visual meliputi diagram pada poster, gambar di papan tulis, foto, gambar di buku, kartun dan sebagainya. Media video adalah media yang menampilkan gerakan termasuk DVD, animasi komputer dan sebagainya. Media peralatan adalah media yang dapat disentuh dan dipegang oleh siswa. Media person dapat berupa guru, siswa, atau ahli bidang. Jenis media audio menurut Sharma adalah rekaman dan kaset, radio, perangkat audio lainnya dan sistem suara. Sedangkan Anderson menyatakan bahwa media audio dibagi menjadi tiga jenis, yaitu audio bahan cetak, audio gambar berhenti bergerak, dan audio pendukung presentasi. Brown, Richard & Fred membagi media audio menjadi tiga jenis yaitu, disk record, tape record, dan radio in the classroom. Ada sebuah berbagai pilihan materi mendengarkan tersedia dengan CD yang menyertainya, dan DVD atau video digunakan di banyak ruang kelas (Loren, 2017).

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tiap proses belajar mengajar tentu

harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, dari guru ke siswa.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik frustrasi dan bosan, sehingga kehilangan perhatiannya pada suatu kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan masalah. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut maka bab ini akan mengkaji makna penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran (Ramli, 2012).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021).

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. (Ramli, 2012).

Biasanya dalam pembelajaran terjadi banyak hambatan sehubungan dengan komunikasi dalam pembelajaran ini, setelah ditelusuri faktor penyebabnya mungkin salah satunya terjadi kesalahan dalam komunikasi (Ramli, 2012) , yaitu :

- a. Guru sebagai komunikator kurang mampu menyampaikannya.
- b. Adanya perbedaan daya tangkap para siswa sebagai komunikan.
- c. Adanya perbedaan ruang dan waktu antara guru sebagai komunikator dengan para siswa sebagai komunikan.
- d. Jumlah siswa sebagai komunikan sangat besar, sehingga sukar dijangkau secara perorangan oleh guru sebagai komunikator.

Teknologi Informasi saat ini berkembang sangat cepat, hal ini terbukti dengan banyaknya perangkat lunak yang terus bermunculan, bahkan berganti versi dalam kurun waktu yang sangat cepat. Tidak ketinggalan pula perkembangan teknologi informasi berbasis animasi dan game saat ini. Sejalan dengan teknologi game, kegiatan ini menitik-beratkan pada bidang animasi 2D dan pemanfaatan perangkat lunak Macromedia Flash untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Pada hal perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat menolong para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sekalipun perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak memunculkan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, namun bukan berarti para tenaga pendidik menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada (Tafonao, 2018).

Macromedia Flash merupakan program animasi yang telah banyak digunakan oleh desainer untuk menghasilkan desain profesional. Animasi yang dihasilkan dapat berupa animasi yang interaktif maupun yang non interaktif. Biasanya animasi yang dihasilkan digunakan dalam situs web, film, iklan dan lain sebagainya. Termasuk di dalamnya adalah yang diterapkan dalam media pembelajaran.

Animasi yang dihasilkan oleh flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vector, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain.

Atas dasar latar belakang itulah maka kami menyelenggarakan pelatihan dengan materi macromedia flash untuk para Guru di sekitar kampus Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang sebagai bagian dari komunitas masyarakat kota Semarang, agar bisa memberikan gambaran

sekaligus praktek membuat animasi media pembelajaran, sehingga bisa digunakan dan mendukung model pembelajaran online kepada para siswa.

## 2. METODE

Guru merupakan sebutan bagi seseorang berjiwa tangguh yang tidak menyerah dalam membelajarkan pembelajar, menjadikan yang tidak tahu menjadi tahu, mengubah yang buruk menjadi lebih baik, dan tentunya berusaha untuk menghasilkan tunas berlian yang cerdas, berakhlak mulia, tangguh, serta berdaya saing. Untuk mencapai sasaran tersebut tentunya seorang guru harus cerdas dan mau untuk berinovasi, siap mengubah dan mencari strategi yang tepat dalam membelajarkan siswa/winya (Atapukang, 2016).

Pelatihan ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer kampus Universitas Stikubank Semarang yang diikuti oleh Guru di lingkungan sekitar kampus dengan beberapa tahapan waktu agar supaya tetap memperhatikan protocol Kesehatan terkait dengan jumlah setiap peserta dalam satu sesi. Kapasitas ruangan yang mestinya bisa diisi sampai 25 orang, hanya diisi 10-12 orang saja.

Pelatihan diikuti oleh sekitar 35 guru dari berbagai sekolah di kota Semarang terbagi dalam 3 sesi waktu masing-masing kelompok 2 jam dan dilakukan dalam 2 hari. Dengan alokasi waktu dan pembagian kelas yang diatur dalam kelas kecil, proses pelatihan dapat berlangsung efektif, masing-masing kelas diampu oleh 1 orang instruktur/dosen dan asisten sehingga proses pelatihan berjalan lebih efektif dan efisien.



GAMBAR 1. TAHAPAN PELAKSANAAN KEGIATAN

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru ini dilaksanakan selama dua hari dimana masing-masing pertemuan selama 2 jam. Dalam sehari dilakukan pelatihan dalam 3 sesi, dimana masing-masing sesi pertemuan selama 2 jam.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan tentang perangkat lunak macromedia flash, meliputi :

### 3.1 ANIMASI DASAR 2D BERUPA MENGENAL SYMBOL DAN LIBRARY

Pada bagian awal ini peserta diberikan penjelasan mengenai simbol dan library. Simbol adalah objek flash, setiap symbol yang kita buat akan masuk ke dalam library. Untuk mengubah sebuah objek menjadi symbol dapat kita lakukan dengan menyeleksi objek tersebut menggunakan **Selection tool** kemudian masuk menu **Insert** pilih **Convert to Symbol** atau dengan menekan tombol **F8** pada Keyboard, maka akan muncul tampilan dengan pilihan sebagai berikut :

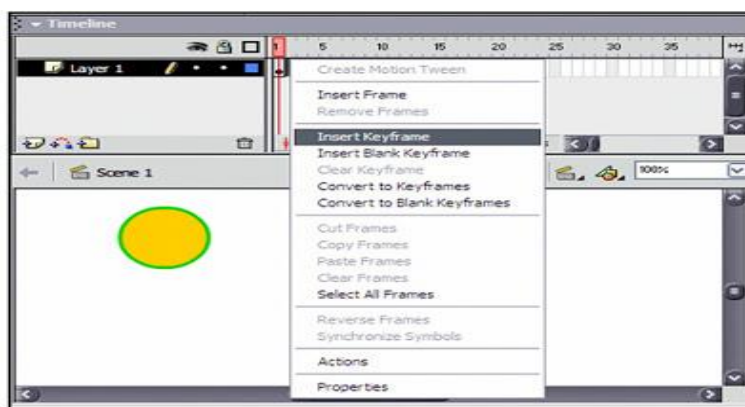
- **Name** untuk member nama symbol tersebut yang nantinya akan dicantumkan dalam Library.
- **Type** adalah sifat atau fungsi dari symbol
- **Movie Clip** adalah jenis symbol yang diperlukan untuk membuat objek animasi yang memiliki multiframe sendiri sebagai Timelinenya. Jadi symbol yang dihasilkannya bias dimainkan secara terpisah dari movie utama.
- **Grafik** adalah jenis symbol yang digunakan untuk membuat objek statis.

- **Button** adalah jenis symbol yang untuk membuat tombol interaktif yang berfungsi untuk merespon mouse ketika diklik, melewati objek atau yang lainnya.
- **Registration** berfungsi untuk menentukan pusat atau titik putar objek.

Library digunakan untuk menampilkan objek-objek yang kita import dari luar lingkungan Flash maupun objek-objek bawaan dari Flash itupun sendiri. Untuk menggunakannya dapat menekan tombol F11 pada keyboard atau dari menu Window pilih Library. Selain library terdapat juga common library yang merupakan library bawaan flash yang di dalamnya terdapat beberapa tombol, movie maupun suara yang dapat kita gunakan.

### 3.2 FRAME BY FRAME ANIMATION

Frame by frame animation merupakan suatu metode pembuatan animasi dalam flash yang menggunakan frame pada timeline. Biasanya animasi yang dibuat dengan metode ini kita harus menyesuaikan kuncinya terlebih dahulu dan meletakkan film tersebut pada kunci yang telah dibuat dan disesuaikan. Berikut contoh tahapan pembuatannya :



GAMBAR 2. TAMPILAN FRAME PADA STAGE

Gambar di atas memberikan petunjuk saat sebuah lingkaran pada stage di tekan klik kanan pada frame kedua, kemudian dipilih sub menu Insert Keyframe. Setelah itu dengan menggunakan **Eraser tool** hapuslah sebagian dari lingkaran yang telah dibuat hingga menyerupai gambar di bawah ini. Sebelumnya di bagian option ubahlah eraser mode menjadi erase normal. Maka hasil tampilannya adalah seperti pada gambar berikut ini :



GAMBAR 3. TAMPILAN HASIL LINGKARAN

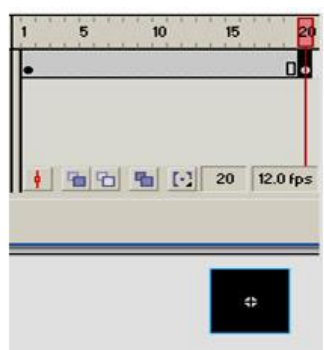
### 3.3 ANIMASI MOTION TWEENING

Motion tweening adalah jenis tweening yang utama dan paling mendasar. Fungsinya adalah menggerakkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain atau bisa juga untuk mengubah ukuran dari yang kecil menjadi besar, begitu pula sebaliknya atau bisa juga objek yang kelihatan menjadi hilang dan sebaliknya. Gambar berikut ini adalah contoh proses dasar berupa pembuatan kotak menggunakan **rectangle tool** yang diatur warnanya sedemikian rupa semacam stroke hitam hingga membentuk tampilan berikut ini :



GAMBAR 4. TAMPILAN KOTAK STROKE HITAM

Hasil akhirnya nanti akan tampak tampilan seperti gambar berikut ini setelah dilakukan beberapa tahapan pilihan menu.



GAMBAR 5. TAMPILAN KOTAK STROKE HITAM FINAL

### 3.4 TINT TWEENING ANIMATION

Tint tweening berfungsi mengubah warna suatu objek atau teks menjadi warna lain. Sebagai contoh bisa dilihat pada gambar berikut ini :

**MULTIMEDIA**

GAMBAR 6. TULISAN "MULTIMEDIA" EFEK TINT TWEENING ANIMATION

Pada gambar di atas tampak sebuah tulisan "MULTIMEDIA" yang berkedip-kedip dan berubah-ubah warnanya sebagaimana layaknya sebuah animasi.

### 3.5 SHAPE TWEEN ANIMATION

Shape tweening sering juga disebut dengan efek morphing, yaitu cara untuk mengubah atau mengganti suatu objek dengan objek yang lain. Shape tweening dibagi menjadi tiga dalam perubahannya, yaitu objek ke teks, teks ke objek dan objek ke objek. Sebagai contoh bisa dilihat seperti gambar berikut ini :



**GAMBAR 7. TULISAN “MULTIMEDIA” DAN LINGKARAN EFEK SHAPE TWEEN ANIMATION**

Pada gambar 7 di atas terlihat sebuah lingkaran yang ketika lingkaran itu jatuh ke bawah, maka akan muncul sebuah tulisan berbunyi “MULTIMEDIA”. Tulisan ini muncul seolah-olah efek dari objek lingkaran hitam yang jatuh ke bawah.

Setelah peserta memahami langkah dasar dalam pembuatan animasi sederhana, maka pada pertemuan selanjutnya setiap peserta diajarkan pembuatan media interaktif sederhana seperti tampilan pada gambar berikut ini :



**GAMBAR 8. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEDERHANA**

Pada gambar 8 di atas tampak sebuah tampilan menu pembelajaran yang dilengkapi dengan pilihan menu materi dan video pada masing-masing menu aplikasinya, yaitu menu Menjalankan aplikasi, membuka, dan menyimpan file. Pada menu selanjutnya pengenalan jendela window power point, dan menu Membuat slide Presentasi.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan perangkat lunak Macromedia Flash ini maka kami dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Adanya Pelatihan Macromedia Flash ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan animasi 2D, sehingga para guru lebih mengenal tentang ilmu komputer sebagai bagian dari media pembelajaran lain selain yang sudah biasa digunakan.
2. Pemanfaatan Macromedia Flash sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik para siswa dan lebih memudahkan para guru untuk menyampaikan informasi dan pelajaran kepada para siswa.
3. Media pembelajaran ini menunjang dan memperkaya khasanah media pembelajaran bagi para guru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Ejournal Undiksha*, 17(2), 45-52.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Loren, F. T. A. (2017). the Use of Learning Media on Listening Skill in Teaching Indonesian To Speakers of Other Language (Tisol). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1-3.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>