

**Vol 3 No 2 Mei 2022**

**ISSN 2721-4834**

# **Madaniya**

***Pusat Studi Bahasa  
dan Publikasi Ilmiah  
Indonesia***



# Pelatihan Dasar Membuat Bahan Ajar Interaktif Bagi Pengajar Santri SMPTQ Al Azka Cisauk

Yudi Santoso<sup>1</sup>, Ari Saputro<sup>2</sup>, Nurwati<sup>3\*</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Budi Luhur

<sup>1</sup>yudi.santoso@budiluhur.ac.id; <sup>2</sup>ari.saputro@budiluhur.ac.id; <sup>3\*</sup>nurwati@budiluhur.ac.id;

## Abstrak

Pandemi covid-19 telah mengubah proses belajar mengajar yang semula tatap muka di kelas (berada di satu tempat sama, dengan waktu yang sama) berubah menjadi tatap muka online (berada di tempat yang berbeda, dengan waktu yang sama). Media ajar yang disampaikan pun menjadi interaktif bukan hanya menampilkan kalimat dan gambar namun ditambahkan suara untuk menarik perhatian peserta didik. Pengajar dituntut terus menambah kemampuan diri untuk beradaptasi dengan keadaan ini. Kompetensi diri berupa menguasai software multimedia salah satunya software macromedia flash 3,0. Pelatihan membuat media bahan ajar yang interaktif ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktek dan diskusi tanya jawab. Hasil dari kegiatan ini sesuai yang diharapkan yaitu pengajar santri di SMPTQ mampu membuat animasi gerak sederhana dan membuat animasi yang sudah disertai suara internal dan eksternal dari suara asli pengajar. Umpan balik yang diperoleh adalah sebagai berikut 70% peserta puas dalam penyampaian materi pelatihan, 60% peserta memahami materi pelatihan dan 60% peserta menguasai materi dengan praktek langsung.

**Kata Kunci:** *Macromedia Flash 3.0, media ajar interaktif, pengajar santri*

## Pendahuluan

Memasuki tahun ke 3 (tiga) wabah covid 19 yang membatasi mobilitas manusia dalam melakukan pekerjaan mendorong para pengajar untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi untuk menampilkan bahan ajar menarik perhatian siswa dan siswa memahaminya. Hal ini juga mempengaruhi para pengajar santri SMPTQ Al-Azka Cisauk untuk beradaptasi dan mendorong terus aktif dan menyesuaikan perubahan dan pembaharuan dalam menyiapkan bahan ajar. Meski pandemi berlangsung namun perkembangan teknologi bertumbuh pesat mengimbangi kebutuhan user yang dipaksa untuk *work from home* (kerja dari rumah) akibat pandemi ini.

Pengajar santri merupakan pendidik yang mengajar di lingkungan pesantren. Menurut Nurrahmah dan teman-teman (Nurrahmah et al., 2021) seorang pendidik dikatakan profesional jika dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran, sehingga proses belajar tidak terganggu dan tujuan pembelajaran menyampaikan materi ajar mudah dipahami oleh siswa. Bahan ajar yang diberikan oleh pendidik juga diharapkan sesuai dengan penerapan kurikulum 2013. Diambil dari artikel Putra dan kawan-kawan (Putra et al., 2020) Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan tematik integratif,

pendekatan scientific, dan juga penilaian autentik. Tematik integrative merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema, pendekatan scientific merupakan pendekatan melalui menanya, mencoba, dan menalar, sedangkan penilaian autentik merupakan penilaian yang mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil.

Agar pendidik mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran maka pendidik mengembangkan kompetensi diri. Merujuk hasil penelitian yang dilakukan Sumintono dan teman-teman (Sumintono, et al., 2012) tentang Penggunaan TIK dalam Pengajaran: Survai pada Guru-guru Sains SMP di Indonesia mengungkapkan bahwa 70% responden guru telah memiliki laptop/komputer dan bertugas di perkotaan. Hanya 53% dari guru yang telah memiliki fasilitas laptop/komputer yang telah memanfaatkannya di dalam kegiatan pembelajaran. Seiring dengan pemberlakuan Kurikulum 2013 (K-13), setiap guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran. Pengintegrasian TIK ke dalam pembelajaran sejauh ini masih terbatas dilakukan sebagian kecil guru terutama yang berada di perkotaan. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan potensi dirinya secara bertahap agar memiliki kompetensi TIK, baik melalui pendidikan dan pelatihan, diklat berjenjang oleh lembaga yang berkompeten, maupun melalui belajar sambil praktek, atau belajar sendiri melalui berbagai sumber belajar yang ada.

Saat ini memang sudah banyak aplikasi instan membuat bahan ajar interaktif dengan berbagai media interaktif, namun belum dapat menampung keinginan pengajar dan kemampuan pengajar yang terbatas dalam memahami aplikasi tersebut sehingga membuat keengganan pengajar untuk mencoba aplikasi instan karena takut salah atau takut tidak diterima hasil akhirnya oleh peserta didik. Menurut Nurrahman dan teman-teman (Nurrahmah et al., 2021) karena selama proses kegiatan belajar mengajar masa pandemi ini pendidik menggunakan media belajar dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Hasil dari wawancara dengan Kepala Sekolah SMPTQ Al Azka Cisauk mendapatkan kesimpulan bagaimana merancang bahan ajar interaktif dan memudahkan pengajar santri dalam membuatnya dan bagaimana meningkatkan ketrampilan pengajar di SMPTQ dalam penguasaan teknologi komputer untuk proses belajar mengajar.

Berdasarkan analisa situasi tersebut maka tim kegiatan pengabdian masyarakat menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan dasar membuat bahan ajar interaktif bagi pengajar dan mendampingi mereka untuk menggunakan Macromedia Flash 3.0. Software yang digunakan ini disesuaikan dengan spesifikasi komputer yang ada di SMPTQ.

Berikut kehandalan teknologi dari software Macromedia Flash 3.0 yang dirangkum dari beberapa sumber. Artikel yang diambil dari Tien Rahayu Tulili dan teman-teman (Tulili, Nyura, & Sari, 2018) "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Bagi Guru Di Kota Samarinda". Pada artikel ini masalah yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia, kurangnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar di sekolah, kurangnya

pengetahuan dalam merancang materi pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan sebagai berikut, pertama sebagai salah satu bentuk pengabdian dosen Politeknik Negeri Samarinda terhadap masyarakat sekitar khususnya guru-guru di SD Katolik W.R. Supratman No. 014; kedua, dari hasil pelatihan ini diharapkan guru dapat membuat sebuah aplikasi sederhana berupa bahan ajar berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Artikel yang kedua menurut Baihaqi Siddik Lubis dan teman-teman (Lubis & Siregar, 2020) "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash", permasalahan pada artikel ini mengenai 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, macromedia flash dapat juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran. Macromedia flash memiliki kemampuan yang dapat menyampaikan materi melalui animasi yang lebih disenangi oleh siswa dan mampu membawa siswa kepada pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningfull learning*). Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengajar di dalam kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang mampu menampilkan animasi gambar bergerak dan video tiga dimensi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar.

Artikel selanjutnya "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Berbasis Macromedia Flash Bagi Guru AGSI PGRI Kalbar Dan MGMP IPA Kabupaten Bengkayang" (Nawawi et al., 2019). Menurut Nawawi dan teman-teman (Nawawi et al., 2019) merumuskan masalahnya sebagai berikut informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan pengurus AGSI-KALBAR dan guru-guru IPA di Kabupaten Bengkayang bahwa banyak guru IPA yang berkeinginan untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif dan berbasis teknologi selain power point. Guru di MGMP IPA Kabupaten Bengkayang juga kekurangan pelatihan baik yang diselenggarakan sekolah maupun dari instansi terkait lainnya dalam hal peningkatan keahlian guru di bidang media pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru IPA di MGMP IPA Kabupaten Bengkayang dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru IPA dalam pembuatan media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash sesuai dengan karakter materi dan sekolah di Kabupaten Bengkayang. Kegiatan Pengabdian yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan berbasis teknologi, yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan lingkungan sekolah.

Merancang dan membuat bahan ajar interaktif membutuhkan ketekunan dan latihan terus menerus hingga bahan ajar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dan menyenangkan. Menurut Panjaitan dan teman-teman (Panjaitan et al., 2020) bahwa multimedia menggabungkan sajian berupa gambar, suara, animasi, dan tulisan. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dalam penggunaannya terdapat hubungan interaktif antara media yang digunakan dengan penggunanya. Multimedia interaktif

dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tujuan pelatihan adalah mengupayakan pengembangan kompetensi pengajar santri di bidang teknologi informasi dalam menyajikan bahan ajar interaktif menggunakan macromedia flash disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan mata pelajaran yang diampu.

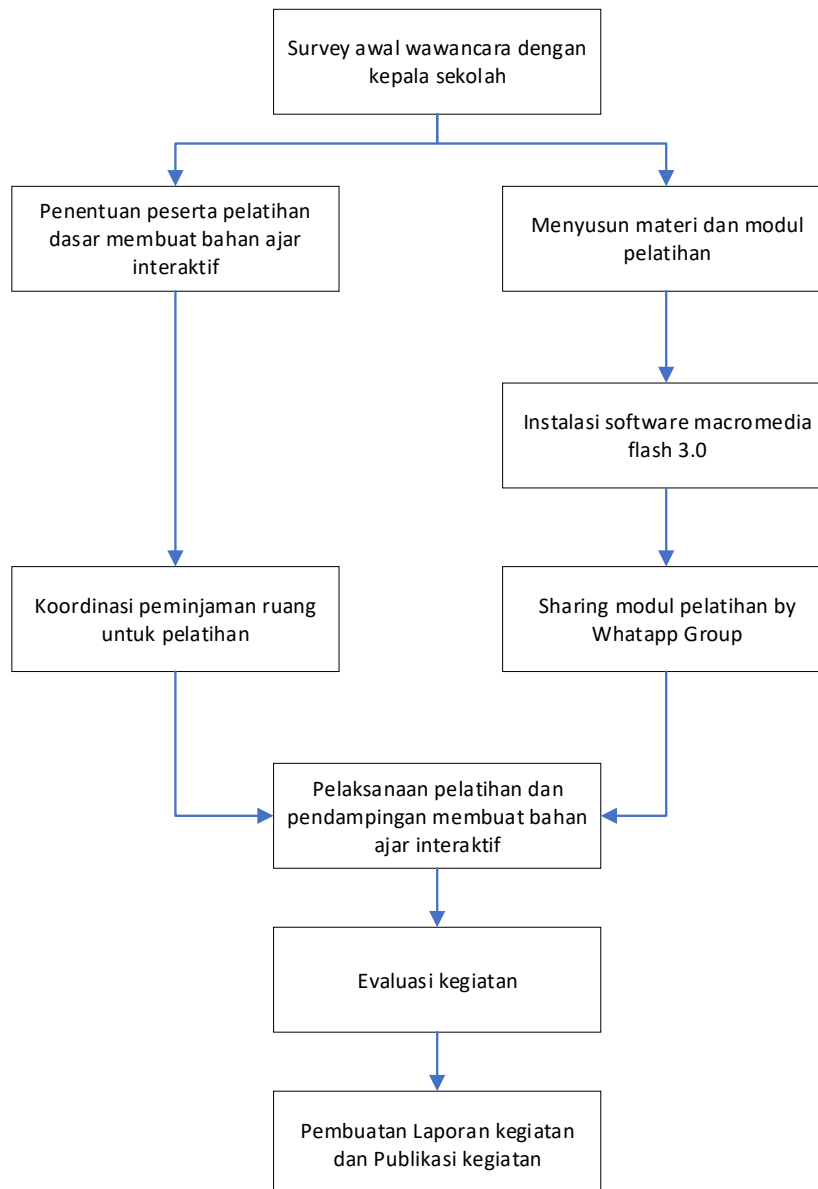
## **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 31 Maret 2022 bertempat di SMPTQ Al Azka beralamat di Kavling Bermis blok B3 No 132, RT 007/004 Kelurahan Cisauk, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang-Banten 15341. Waktu kegiatan 1 (satu) hari mulai dari jam 09.00 pagi sampai jam 16.00 WIB.



**Gambar 1.** SMPTQ Al – Azka

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 3 (tiga) orang dosen Fakultas Teknologi Informasi dan 2 (dua) orang mahasiswa. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut: 1) Tahap persiapan. Tahap ini sudah dipersiapkan tim panitia untuk kegiatan pengabdian karena kegiatan ini sudah direncanakan 1 (satu) semester yang lalu. Untuk survey awal, tim sudah berkunjung ke lokasi kegiatan dan melakukan wawancara dengan kepala sekolah. Hasil wawancara menyarankan untuk pelatihan membuat dan menyiapkan bahan ajar yang interaktif bagi pengajar santri di SMPTQ. 2) Tahap pelaksanaan. Tim menyiapkan materi dan modul pelatihan, namun sebelum hari H pelaksanaan, tim melakukan instalasi software macromedia flash 3.0 di laptop masing-masing pengajar yaitu peserta pelatihan. Langkah selanjutnya melakukan koordinasi dengan pihak sekolah melakukan peminjaman ruang untuk pelatihan. Kemudian tim membagi modul pelatihan lewat WAG (*WhatsappGroup*) pengajar santri. Pengajar santri langsung praktek di laptop masing-masing dengan arahan dan bimbingan dari tim setelah dijelaskan materi membuat bahan ajar interaktif dari tim pelaksana. 3) Tahap evaluasi di laksanakan dengan tanya jawab kepada peserta pelatihan mengenai penyampaian materi pelatihan, tingkat pemahaman materi dan penguasaan materi pelatihan dengan praktek langsung.



**Gambar 2.** Alur kegiatan pengabdian masyarakat

Metode pelaksanaan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktek dan diskusi tanya jawab. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung selama 1 (satu) hari dengan pembagian waktu praktek dan pendampingan. Peserta dibekali dengan modul pelatihan membuat bahan ajar interaktif menggunakan macromedia flash sebagai alat bantu praktek selama pelatihan berlangsung.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMPTQ Al Azka dengan tema pelatihan dasar membuat bahan ajar interaktif bagi pengajar santri SMPTQ Al Azka Cisauk berjalan baik dan lancar meski ada 1 (satu) laptop yang mengalami masalah *mousenya* tidak berfungsi dengan baik.

Dengan rincian pembagian waktu jam 09.00 sampai dengan jam 09.20 wib sambutan-sambutan. Kemudian waktu selanjutnya jam 09.20 sampai jam 12.00 penyampaian

materi mengenai pengenalan software macromedia flash dilanjutkan dengan ishoma. Mulai jam 13.00 pendampingan bagi peserta untuk praktek langsung membuat media bahan ajar. Adapun jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 8 (delapan) orang pengajar. Disampaikan juga pembuatan animasi sederhana dari macromedia flash. Peserta melakukan latihan animasi sederhana. Kemudian dipandu pembuatan animasi materi ajar menggunakan gambar bergerak dan suara. Peserta difokuskan membuat materi ajar yang menggabungkan gambar dengan suara asli dari pengajar santri. Berikut antusias peserta pelatihan pada gambar 3 , penyampaian materi pelatihan gambar 4 di bawah ini:



**Gambar 3.** Antusias peserta pelatihan



**Gambar 4.** Penyampaian materi pelatihan

Selain penyampaian materi pelatihan dan peserta pelatihan melakukan latihan yang di arahkan tim pelaksana, peserta pelatihan juga melakukan praktek mandiri membuat media ajar interaktif dengan didampingi mahasiswa dan tim pelaksana seperti pada gambar 5 dan gambar 6.



**Gambar 5.** Pendampingan praktek membuat media ajar interaktif



**Gambar 6.** Pendampingan praktek membuat media ajar interaktif dilakukan mahasiswa



Di akhir kegiatan dilakukan foto bersama dengan kepala sekolah, peserta dan tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini:

Hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan ini bahwa para pengajar santri di SMPTQ telah dapat membuat animasi gambar bergerak sederhana dan membuat tampilan animasi yang sudah disertai suara internal dan eksternal dari suara asli pengajar. Hasil yang diperoleh ini sesuai dengan materi yang disampaikan pada pelatihan. Peserta sedikit memiliki kesulitan karena belum terbiasa dengan software macromedia flash 3.0 ini dan penguasaan mouse untuk membuat animasi. Hal ini membutuhkan waktu pelatihan mandiri yang lebih banyak dan ketekunan untuk terbiasa menggunakan software macromedia flash 3.0.



**Gambar 7.** Foto bersama dengan kepala sekolah, peserta dan tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat

Hasil evaluasi tanya jawab dengan peserta pelatihan di akhir kegiatan diperoleh jawaban sebagai berikut 70% peserta puas dalam penyampaian materi pelatihan. 60% peserta memahami materi pelatihan dan 60% peserta menguasai materi dengan praktek langsung.

## **Kesimpulan**

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan bahwa pengajar santri di SMPTQ sangat tertarik membuat media ajar interaktif. Dengan pelatihan ini para pengajar semakin semangat meningkatkan kompetensi mereka dengan menambah ketrampilan penguasaan teknologi informasi. Sehingga mampu memotivasi untuk membuat media ajar yang interaktif sesuai mata pelajaran yang diajarkan dan menarik perhatian santri untuk belajar mata pelajaran tersebut.

Saran yang disampaikan pengajar santri agar diadakan kembali pelatihan seperti ini untuk semakin menambah pengetahuan dan ketrampilan mereka dan hal penguasaan teknologi informasi yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar.

## Ucapan Terimakasih

Terimakasih pada Kepala Sekolah SMPTQ Al Azka, Bapak Siswono, S.Si., telah memberikan kesempatan. Terimakasih juga kepada pengajar santri di SMPTQ dan semua pihak yang telah membantu tanpa dapat kami sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat kami.

## Referensi

- Lubis, B. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396.  
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Nawawi, N., Dafrita, I. E., Trisianawati, E., Sari, M., & Sulistiany, H. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Berbasis Macromedia Flash Bagi Guru AGSI PGRI Kalbar dan MGMP IPA Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Buletin Al-Ribaath*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.29406/br.v17i1.1588>
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). E-DIMAS. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Putra, P., Meiriza, A., Hardiyanti, D. Y., & Novianti, H. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru di SD Negeri 170 Palembang. *Annual Research Seminar (ARS)*, 5(2), 978–979.  
<http://seminar.ilkom.unsri.ac.id/index.php/ars/article/view/2094>
- Sumintono, B., Wibowo, S. A., Mislana, N., & Tiawa, D. H. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pengajaran: Survei Pada Guru-Guru Sains SMP di Indonesia. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 122–131.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/36060/>
- Tulili, T. R., Nyura, Y., Sari, W. E. (2018). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Bagi Guru di Kota Samarinda. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian (SNP2M)*, 2018, 191–196.  
<http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/1422/1320>