

## Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash Sebagai Pendukung Pembuatan Animasi Bagi Tenaga Pengajar

Rina Candra Noor Santi<sup>1</sup>, Heribertus Yulianton<sup>2</sup>, Sri Eniyati<sup>3</sup>  
Universitas Stikubank Semarang<sup>1,2,3</sup>  
E-mail: r\_candra\_ns@edu.unisbank.ac.id<sup>1</sup>,  
heri@edu.unisbank.ac.id<sup>2</sup>, eniyati@edu.unisbank.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penggunaan Macromedia Flash masih belum digunakan secara optimal untuk pengembangan media pembelajaran. Macromedia Flash sendiri merupakan salah satu aplikasi piranti lunak yang digunakan untuk membuat animasi dan merupakan program aplikasi yang umum digunakan dalam pembuatan multimedia. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat dan mengedit animasi agar bisa menjadi lebih menarik dan cantik. Untuk media pembelajaran pada bahan ajar dapat digunakan untuk mempercantik bahan ajar yang akan diberikan oleh siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Dari siswa yang dapat mengikuti pelajaran dengan baik maka dapat meningkatkan hasil prestasi siswa.

**Kata kunci :** *Bahan Ajar, Multimedia, Aplikasi*

### ABSTRACT

The use of Macromedia Flash is still not used optimally for the development of learning media. Macromedia Flash itself is a software application that is used to create animations and is an application program that is commonly used in making multimedia. This application can be used to create and edit animations to make them more attractive and beautiful. For learning media in teaching materials can be used to beautify teaching materials that will be given by students, so that students can follow the lesson well. From students who can take lessons well, it can improve student achievement results.

**Keyword :** *teaching materials, multimedia, applications*

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sedangkan bahan ajar adalah berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik, infografis) maupun noncetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu.

Keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran didukung dengan adanya bahan ajar yang terintegrasi pada

system pembelajaran. Bahan ajar merupakan pemberian informasi yang diberikan kepada anak didik. Jadi jelaslah disini bahan ajar merupakan faktor penting dalam peningkatan hasil pembelajaran. Bahan ajar merupakan media pembelajaran yang berperan sebagai penyampaian pesan yang dibuat untuk digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2007), salah satu kaitan fungsi media dalam pembelajaran adalah penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang akan dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran banyak ragamnya. Dan seiring dengan perkembangan teknologi bahwa aplikasi komputer yang dibuat dipergunakan untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Dan juga komputer sebagai alat kerja dan belajar yang telah membawa kita sekarang ini pada era pembelajaran digital. Salah satu aplikasi yang mempunyai kemampuan dari aspek audio dan visualnya adalah Macromedia Flash. Ada salah satu hasil penelitian M. Iksan (2015), penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi macromedia flash menunjukkan peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa.

## 2. PERMASALAHAN

Selama ini materi atau bahan ajar yang dibuat para tenaga pengajar/guru kurang menarik dan terkesan monoton. Dari permasalahan tersebut, tenaga pengajar didampingi dan dikenalkan macromedia flash untuk bisa membuat media pembelajaran lebih bervariasi dan menarik. Harapan yang diinginkan yaitu tenaga pengajar bias lebih berkreasi dan berkreasi dalam membuat bahan ajar dan sekaligus hasil yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan motivasi

belajar siswa akan meningkat dengan adanya media ajar yang tidak monoton lagi dan pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan interaktif antar siswa dan guru.

## 3. METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah dengan pemberian materi dan diskusi serta pendampingan untuk peserta. Setiap tim melakukan pendampingan dan pemberian materi. Kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu; 1. Pemberian materi dan diskusi, 2. Pelatihan dan pendampingan dan 3. tanya jawab.

Metode tersebut dikenal dengan istilah metode training. Metode training adalah suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan.

### Deskripsi Aplikasi Macromedia Flash

Macromedia Flash atau Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut.

Menurut Yulia (2017) Mengenal media pembelajaran berarti juga mengenal pembagian media menurut macam dan jenisnya. Beberapa ahli membagi macam dan jenis media, sebagaimana yang dirujuk Daryanto (2011) dapat dikelompokkan ke dalam lima model klasifikasi, yaitu klasifikasi menurut Wilbur Schramm, Gagne, Allen, Gerlach dan Ely, serta Ibrahim.

Aplikasi Macromedia Flash 8 Professional merupakan versi terbaru dari program Macromedia. Berikut adalah gambar bentuk tampilan home dari Macromedia Flash dimaksud.



Gambar. 1 Aplikasi Macromedia Flash

Pada aplikasi ini, untuk area kerja macromedia flash merupakan aplikasi yang sangat mendukung dan potensial untuk digunakan dalam pembuatan bahan ajar sebagai media bahan ajar, karena keunggulan yang dimilikinya dalam pengelolaan gambar dan suara. Beberapa tools yang dipakai di dalam aplikasi macromedia flash pada saat pembuatan bahan ajar ini adalah: (1) properties: properties merupakan kelengkapan alat yang terkait dengan suatu perintah; (2) action script: action script adalah bentuk perintah yang diberikan pada frame atau obyek; (3) movie clip: Movie clip yaitu tombol yang digabungkan dengan animasi lainnya.; (4) frame: Frame sebagai bagian dari layer; (5) scene: Scene merupakan slide; (6) timeline : Timeline merupakan penampung layer untuk tempat meletakkan perintah gerakan obyek; (7) keyframe: Key frame sebagai area pembatas gerak animasi dan (8) layer. (Madcoms, 2007:6-7).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan dari hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan adalah menganalisa sudah sejauh mana bisa menggunakan Macromedia Flash.

Untuk partisipasi adalah tenaga pengajar guru SD sejumlah 20 orang. Banyak yang mengalami kendala pada saat pendampingan, dikarenakan masih banyaknya para tenaga pengajar yang belum begitu memahami penggunaan komputer, sehingga dalam hal ini, pada saat pelatihan diberikan secara perlahan dan bertahap.

##### 4.2. Berikut beberapa tahapan pada saat pelatihan dan pendampingan.

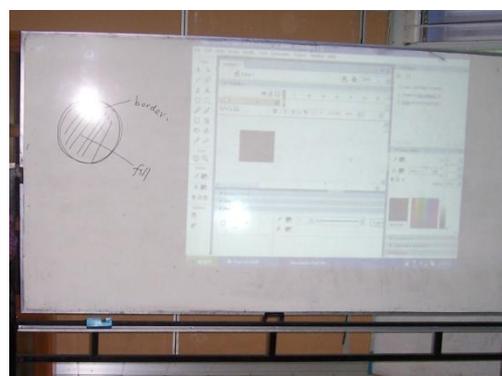
###### a. Diskusi



Gambar 2. Diskusi dengan peserta

Pada tahapan ini, diberikan penjelasan tentang apa yang dimaksud macromedia flash, dan manfaat dan kegunaanya.

###### b. Pelatihan dan pendampingan



Gambar 3. Tampilan Macromedia flash

Pada tahapan ini, para peserta membuka aplikasi macromedia flash dan

pendamping akan menjelaskan tools yang ada pada macromedia flash beserta fungsisi dan cara penggunaanya



Gambar 4. Pelatihan Macromedia Flash

Pada tahap pelatihan, para peserta mengikuti petunjuk dan arahan dari para pendamping untuk membuat aplikasi dengan menggunakan Macromedia Flash.



Gambar 5. Evaluasi Pelatihan

Pada tahap akhir adalah dilakukan evaluasi terhadap pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa dari 20 peserta kurang lebih 65% yang telah mampu menggunakan Macromedia Flash sebagai media pembelajaran untuk pembuatan bahan ajar.

Harapan yang kami inginkan adalah bahwa nantinya para guru mempunyai skill/tambahan ilmu yang bermanfaat dan berguna nantinya dan juga dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal teknologi informasi.

Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan komputer khususnya ketrampilan pembuatan animasi.

## 5. KESIMPULAN

Hasil dari pendampingan dan pelatihan yang telah dilakukan para tenaga pengejar dapat mengikuti kegiatan dengan baik, dan mampu membuat aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash. Seperti contohnya mereka telah mampu membuat gambar bergerak dengan durasi tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

- D. Sudrajat. (2013). Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Belajar siswa dalam Mempelajari Materi bahasa Inggris kelas XI IPS Menggunakan Macromedia Flash MX di MAN 2 Kota Cirebon. *Jurnal online TIK STMIK IKMI Vol 1 No. 1 edisi Juli 2013*.
- Hari Julian Agung Saputra dan Yuli Tiarina. (2013). Using Macromedia Flash 8 to Help English Teacher to Build Media Toward Teaching Reading. *Journal of English Language Teaching Volume I No. 2 March 2013*.
- Iksan, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar sisiwa pada Mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. Tesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Rina Candra,dkk (2014), Pelatihan Macromedia Flash Sebagai Pendukung Pembuatan Animasi Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Lempongsari Semarang. LPPM Unisbank Semarang

Yulia IA .(2017). Pemanfaatan  
Macromedia Flash Untuk  
Pembuatan Media Pembelajaran  
Bahasa Inggris. LPMP Bengkulu.  
Jurnal TEKNODIK Vol. 21 -  
Nomor 2