



WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA ADOBE FLASH CS6 PAUD KAMBOJA BERSERI HALIM JAKARTA TIMUR

D Djunaidi¹, Nuraeni Marta², Ratu Husmiati³, Sri Martini⁴, Atikah Afrizal⁵, Widya Putri⁶

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta,

⁵⁶Mahasiswa Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta

Penulis Korespondensi: djunaidi@unj.ac.id

Abstrak

Beralihnya platform pembelajaran ke ranah digital (PJJ daring) akibat pandemi Covid-19 menjadi permasalahan sekaligus tantangan tersendiri bagi guru-guru PAUD Kamboja Berseri, Halim, Jakarta Timur, terutama dalam memilih, merancang, dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT), serta meningkatkan kembali motivasi dan keceriaan belajar siswa. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberi wawasan dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran Adobe Flash CS6. Harapannya dapat menjadi alternatif solusi awal terhadap permasalahan yang dihadapi. Kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan selama dua hari, yakni pada hari Kamis dan Jum'at tanggal 9 dan 10 Juni 2022 telah berhasil membekali guru-guru PAUD Kamboja Berseri Halim Jakarta Timur, terutama dalam: (1) memahami konsep baru tentang perkembangan teknologi pendidikan dan karakteristik siswa milenial, serta (2) keterampilan awal mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Adobe Flash CS6.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6*

Abstract

The shift of learning platforms to the digital realm (online PJJ) due to the Covid-19 pandemic is a problem as well as a challenge for teachers of PAUD Kamboja Berseri, Halim, East Jakarta, especially in choosing, designing, and using information technology (IT)-based learning media, as well as increasing student motivation and cheerfulness in learning. This training activity aims to provide insight and skills in developing Adobe Flash CS6 learning media. The hope is that it can be an alternative initial solution to the problem at hand. The training activities that have been carried out for two days, namely on Thursday and Friday, June 9 and 10, 2022, have succeeded in equipping teachers of PAUD Kamboja Berseri Halim East Jakarta, especially in: (1) understanding new concepts about the development of educational technology and the characteristics of millennial students, as well as (2) initial skills in developing adobe flash CS6-based digital learning media.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Media, Adobe Flash CS6*

1. Pendahuluan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan memiliki arti proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Maka dari pengertian tersebut dapat memaknai pendidikan sebagai cara untuk mencapai sebuah tujuan dengan melalui proses pelatihan dan upaya dalam mendidik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dunia pendidikan dihadapkan pada banyak problematika yang dapat menghambat tercapainya tujuan yang diharapkan. Kualitas pendidikan harus mulai dapat dibenahi dan harus terus mendapat perhatian secara khusus, ditambah Ketika terjadi sebuah kejadian yang tidak terduga seperti datangnya era pandemi Covid-19 yang menuntut semua elemen dalam dunia pendidikan harus berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kewajiban menjalankan amanat dari UUD 1945 yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa” tanpa didukung oleh kurikulum berbasis *online* yang belum ada di Indonesia ini.

Keterbatasan pengetahuan mengenai dunia pendidikan virtual membuat para pendidik kesulitan di awal mula kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), di mana sarana dan prasarana kurang dapat menunjang kegiatan PJJ. Para pendidik berpikir keras untuk dapat melaksanakan kegiatan PJJ secara maksimal dengan menggunakan berbagai cara baik dari metode pembelajaran menggunakan media konferensi seperti *Zoom*, *Google Meet* atau *Whatsapp* bahkan mulai mencari media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya untuk membuat para siswa dapat tertarik dan memperhatikan semua materi yang disampaikan oleh pendidik.

Mulai krusialnya penggunaan media pembelajaran yang tepat serta dapat menghimpun informasi secara lengkap dan juga dapat dinikmati oleh para siswa hingga mereka tidak merasa jenuh dan dapat lebih fokus serta tidak menurunnya motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan PJJ. Motivasi belajar siswa sangat menjadi hal yang harus diperhatikan, itulah mengapa metode dan media pembelajaran yang menarik sangatlah harus benar-benar diaplikasikan. Fakta yang terjadi di lapangan, antara lain di PAUD Kamboja Berseri Halim Jakarta Timur diakui bahwa para guru masih belum dapat menemukan solusi yang tepat dan efektif sekaligus memudahkannya dalam mengelola pembelajaran atau kelas.

Dari analisis situasi di atas, diketahui bahwa keharusan para guru PAUD Kamboja Berseri Halim Jakarta Timur menemukan solusi yang tepat dan efektif sekaligus memudahkannya dalam mengelola pembelajaran atau kelas disebabkan terjadinya penurunan motivasi belajar dan keceriaan para siswa selama dilaksanakan PJJ. Beberapa guru mengungkapkan, bahwa ada beberapa penyebab hal itu terjadi, yakni mulai dari PJJ yang sudah berlangsung lama, kurang optimalnya guru membimbing siswa atau kelas virtual, sampai belum tepat dan efektifnya media pembelajaran yang sering digunakan, yakni *powerpoint* (PPT). penggunaan PPT yang sederhana atau tidak memiliki karakter animasi membuat sebagian besar siswa kurang tertarik untuk menyimak pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 dalam program PKM ini diharapkan menjadi solusinya. Aplikasi Adobe Flash CS6 dapat membantu guru membuat media pembelajaran beranimasi. Sementara siswa dapat membuka materi belajar secara *offline* maupun *online*, sehingga dapat digunakan juga untuk belajar mandiri di rumah ditemani orang tua sesuai waktu yang dibutuhkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 sangat fleksibel dapat dioperasikan oleh guru dan “siswa” menggunakan laptop juga *handphone* dengan pemakaian kapasitas size *file* yang relative kecil.

2. Bahan dan Metode

No	Kegiatan	Metode
1.	Sosialisasi terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran Adobe Flash CS6	Memberikan informasi terkait kegiatan workshop / pelatihan melalui Ketua RT dan kemudian persentasi secara langsung di ruang kelas PAUD Kamboja Berseri, Halim, Jakarta Timur
2.	Pelatihan pembuatan media pembelajaran Adobe Flash CS6	Tanya jawab dan praktik pembuatan media pembelajaran Adobe Flash CS6

Metode dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran Adobe Flash CS6 sesuai dengan tabel di atas adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Langkah-langkah :

- 1) Berkoordinasi antara Kepala Sekolah dan para Wakil Kepala Sekolah untuk minta masukan tentang masalah yang ada sekaligus membicarakan masalah teknis, terkait Workshop yang akan dilaksanakan.
- 2) Memberikan materi Adobe Flash CS6 berupa pengenalan Aplikasi dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran.
- 3) Menghasilkan media pembelajaran Adobe Flash CS6.

Disamping perencanaan umum, ada juga perencanaan teknis pelaksanaan kegiatan seperti:

- a) Mengumpulkan guru/peserta melalui undangan
- b) Menyusun Jadwal Workshop : hari, tanggal, jam, dan tempat
- c) Menyiapkan materi Workshop.
- d) Meminta guru/peserta untuk membawa laptop.
- e) Menyiapkan konsumsi untuk Workshop.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan berbagai langkah yakni :

- 1). Absensi peserta
- 2). Pemberian materi dan simulasi pembuatan :
 - a. Peserta akan diperkenalkan dengan solusi baru media Pendidikan berbasis teknologi, yaitu Media pembelajaran Adobe Flash CS6
 - b. Peserta memperhatikan simulasi pembuatan Adobe Flash CS6 sekaligus penerapan pembuatannya.
 - c. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dua arah antara peserta kegiatan dengan pemberi materi. Hasil yang diharapkan adalah termotivasinya peserta kegiatan untuk mengajukan pertanyaan dan terlibat aktif dalam pembahasan tersebut.
 - d. Peserta yang mengikuti pelatihan selama 2 hari akan mendapatkan sertifikat setelah acara dilaksanakan
 - e. Pelatihan/workshop diselenggarakan secara tatap muka atau *offline*. Kegiatan pelatihan/workshop ini menghadirkan satu atau lebih pakar yang memiliki otoritas akademik untuk menjelaskan tentang model-model pembelajaran yang inovatif kreatif, interaktif dan menyenangkan. Kegiatan *workshop* dipandu oleh akademis dan praktisi pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Program Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Mengembangkan Kompetensi Guru-Guru PAUD Kamboja RW 01 (Wilayah Binaan Jakarta)” dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 9-10 Juni 2022. Tujuan kegiatan ini memberikan dasar-dasar pengetahuan serta pemahaman kepada guru-guru PAUD Kamboja Berseri untuk menjadi tenaga pendidik yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif, efisien, komunikatif, tepat sasaran dan dapat menyenangkan peserta didik. Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat tahun ini tidak seperti tahun lalu (dilakukan secara virtual atau online) pada tahun ini kegiatan akan dilakukan secara tatap muka atau offline.

Sejak awal Maret 2020 *Work From Home* (WFH) dan *Study From Home* (SFH) seakan menjadi topik utama di semua link komunikasi di Indonesia. Hal ini terkait himbauan pemerintah untuk melakukan *social distancing* atau pembatasan sosial atas penyebaran virus Corona (Covid-19) yang oleh WHO sudah ditetapkan menjadi pandemi. Bukan saja saat pelaksanaan kegiatan, kegiatan persiapan seperti koordinasi baik antar tim pelaksana ataupun koordinasi dengan Mitra kegiatan PAUD Kamboja Berseri disepakati bahwa kegiatan akan dilakukan secara tatap muka dengan tetap menjaga protokol kesehatan.

Setelah diadakan koordinasi dengan tim mitra maka pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari bertempat di PAUD Kamboja Berseri. Kegiatan berjalan dengan lancar dan antusias. Adapun kegiatan ini bukan hanya dihadiri oleh guru-guru PAUD Kamboja Berseri, Ibu-ibu PKK Kelurahan Kebon Pala, beberapa perangkat kelurahan, dan mahasiswa S1 dan S2 UNJ dengan jumlah peserta yang hadir lebih dari 30 orang.

Pada kegiatan Workshop ini terdapat empat narasumber menyampaikan materi yang berbeda-beda namun tetap berkaitan dengan tema kegiatan. Para narasumber tersebut terdiri dari:

- 1) Dr. Nur'aeni Marta, S.S, M.Hum dengan materi berjudul Pelatihan Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Interaktif dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD di Kamboja
- 2) Sri Martini, S.S, M.Hum dengan materi berjudul Media Ajar guru PAUD Kamboja
- 3) Dra. Ratu Husmiati, M.Hum dengan materi berjudul Mengembangkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pendidikan Anak Usia Dini
- 4) Dr. Djunaidi, M.Hum dengan Materi Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 PAUD



Gambar 1. Persentasi Narasumber

Teknis workshop ialah masing-masing narasumber mempresentasikan materinya sesuai dengan waktu yang ditentukan. Setelah presentasi selesai dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Sesuai dengan agenda kegiatan selain diskusi dan tanya jawab para peserta dipandu membuat model pembelajaran serta mempraktikkan cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6. Adapun teknis pembuatan media ajar dengan aplikasi Adobe Flash CS6, para peserta dibagi dalam 2 kelompok masing-masing kelompok akan dipandu oleh narasumber dan juga mahasiswa UNJ yaitu Atikah dan Widya. Setiap kelompok diajarkan cara menginstall dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash CS6 sesuai dengan buku panduan yang telah dibuat.

Dalam pembuatan media menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 para peserta sangat antusias, nampaknya aplikasi tersebut sangat baru bagi guru-guru PAUD Kamboja karena sebelumnya para guru tersebut lebih familiar dengan aplikasi Power Point. Pertanyaan yang muncul juga lebih kepada fungsi *tools* yang ada diaplikasi Adobe Flash CS 6 serta bagaimana cara mengoperasikannya.



Gambar 2. Pelatihan Workshop Peserta

Beberapa peserta juga ada yang belum familiar dengan penggunaan elektronik seperti laptop dan bertanya pengaplikasian Adobe Flash CS6 bisa digunakan melalui Handphone dan bagaimana cara pengoperasiannya. Dari beberapa kendala dan pertanyaan-pertanyaan ini tidak menghalangi semangat dan antusias peserta dalam belajar hal-hal baru dan membuat peserta lebih termotivasi lagi untuk belajar. Hasil workshop para peserta yang berupa media pembelajaran disimpan untuk selanjutnya akan dimasukkan ke dalam google drive agar peserta bisa mengunduh hasil yang dibuat.



Gambar 3. Hasil Workshop Peserta

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 PAUD yang dilaksanakan pada hari Kamis dan Jum'at, 9-10 Juni 2022 ini berjalannya dengan baik dan lancar, peserta guru PAUD di Kamboja, Kec. Kebon Pala, Kel. Makasar sangat antusias dan bersemangat dalam menerima materi-materi yang diberikan oleh narasumber. Bukan hanya itu, peserta yang merupakan guru PAUD berhasil membuat media pembelajaran Adobe Flash CS6 dengan baik.

Kegiatan ini juga berhasil membantu menemukan solusi awal terhadap permasalahan yang dihadapi peserta, yakni para guru PAUD Kamboja. Permasalahan yang dimaksud adalah dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi informasi, terutama masih terbatasnya keterampilan dalam pemanfaatan IT dan belum terbiasa melakukan pembelajaran daring.

Kegiatan PPM-PKMF telah berhasil membekali para guru tersebut di atas, terutamadalam memahami konsep dan keterampilan baru terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan karakteristik siswa milenial, yakni dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Adobe Flash CS6.

Daftar Pustaka

- Arikunto S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Ashyar Raynandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Daryanyo. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Rohani. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Renika Putra.
- Sadiman, Arif, dkk. (2014). *Media Pendidikan..* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputro Ardy. (2016). *Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta : ANDI