

# ARTIKEL

*by* Dwi Novi Unipar

---

**Submission date:** 22-Dec-2021 12:41PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 1734869802

**File name:** laporan\_maromedia.pdf (632.27K)

**Word count:** 3401

**Character count:** 22636

**LAPORAN PROGRAM  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**“PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH”**

**TIM PELAKSANA**

|  |                         |
|--|-------------------------|
| <b>Dimas Anditha Cahyo Sujiwo, M. Pd</b>     | <b>NIDN. 0702078901</b> |
| <b>Eric Dwi Putra, M. Pd</b>                 | <b>NIDN. 0722108503</b> |
| <b>Aswar Anas, S. Si., M. Sc</b>             | <b>NIDN: 0729068304</b> |
| <b>Indah Rahayu Panglipur, S. Pd., M. Si</b> | <b>NIDN: 0723098404</b> |
| <b>Dwi Noviani Sulisawati, M.Pd.</b>         | <b>NIDN: 0701118901</b> |

**9**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PGRI ARGOPURO JEMBER**

**2021**



**DAFTAR ISI**

## RINGKASAN

Kebutuhan akan media pembelajaran di era pendidikan abad 21 ini menjadi amat sangat penting. Dengan adanya media pembelajaran pada lembaga kependidikan, seperti sekolah, tempat bimbel, dan sejenisnya akan membawa suatu angin segar bagi dunia pendidikan itu sendiri. Pendidik dalam menyampaikan informasinya akan terbantu dengan adanya suatu media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan defeni media itu sendiri bahwasanya media merupakan suatu perantara/ penyampai informasi atau alat bantu dalam pembelajaran. Namun, masih banyak pendidik atau mahasiswa yang dalam proses belajarnya belum memaksimalkan media pembelajaran. Tingginya kebutuhan tersebut, terutama di sekolah- sekolah perlu dilakuakn sebuah perubahan pola pikir untuk dapat menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Kemajuan alat teknologi dapat memudahkan pendidik atau mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan aplikasi sederhana yang dalam pembuatan media pembelajaran. Pemanfaatan *Macromedia Flash* sangat membantu mahasiswa atau pendidikan karena dalam penggunaannya begitu mudah dan sederhana, namun tampilan yang dihasilkan begitu bagus. Hasil yang ingin dicapai adalah diharapkan ada peningkatan kemampuan dan pengetahuan dalam kemampuan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif khususnya penggunaan aplikasi *macromedia flash*. Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuisisioner yang diberikan, peserta antusias, senang, puas dengan pelatihan *macromedia flash* ini. Kegiatan pelatihan memiliki manfaat seperti membantu untuk Imembuat media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar nantinya. Semangat dan antusiasme peserta kegiatan selama proses pelatihan *macromedia flash* menjadi acuan bahwasanya kegiatan pelatihan ini sangat sangat bermanfaat. Hasil angket menunjukkan: 1) Penggunaan *macromedia flash* sebagai Media Pembelajaran mendapatkan nilai 4.59 dengan kategori sangat puas; 2) Penggunaan *macromedia flash* meningkatkan kemampuan peserta kegiatan dalam Teknologi informasi dan komunikasi dengan nilai 4.61 dengan kategori sangat puas; 3) Hasil peserta kegiatan setelah pelatihan *macromedia flash* dengan nilai 4.61 dengan kategori sangat puas.

**Kata Kunci:** Macromedia Flash, Media Pembelajaran interaktif, Teknologi Pembelajaran.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Analisis Situasi

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang terlaksananya kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini sesuai pendapat Adam dan Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan era globalisasi dengan pesatnya teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran (Tanrere, 2012; Akhmadan, 2017). Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Dengan penggunaan media belajar, pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan menarik, siswa juga akan lebih aktif terhadap proses belajar. Menurut Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam tersampainya materi atau informasi ini perlu namanya media. Media ini sendiri disebut sebagai penyalur pesan atau perantara dari pengirim pesan (guru/pendidik) kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa. Media pembelajaran dimanfaatkan atau digunakan untuk meminimalisir terjadi kegagalan komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran sebagai alat bantu atau penyalur pesan, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

Pada era modern dengan teknologi yang canggih dimana-mana memberikan udara segar bagi dunia pendidikan. Hal ini berkesempatan kepada dunia pendidikan itu sendiri untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran. Karena sesuai istilah media sebagai

alat bantu atau penyalur pesan dapat membantu kegiatan pembelajaran sehingga informasi tujuan pembelajaran dapat terkirim kepada siswa secara menyeluruh. Dengan media juga dapat menjadikan siswa fokus dalam proses pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik atau mahasiswa adalah aplikasi macromedia flash. Aplikasi macromedia flash merupakan software yang dapat digunakan oleh setiap pendidik, mahasiswa ataupun akademi dalam melakukan pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang sangat bagus dalam penggabungan kata, foto, gambar ataupun video sehingga hasil tampilannya sangat bagus.

Menurut Yaumi (2013),<sup>7</sup> multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video dan suara untuk menyajikan informasi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.<sup>7</sup> Aplikasi ini sangat ringan digunakan dalam komputer atau laptop. Dengan ram minimal 2gb kita sudah dapat menggunakan aplikasi macromedia flash ini. Hal ini menjadikan dampak positif bagi masyarakat pada umumnya dan akademisi pada khususnya untuk menggunakan aplikasi macromedia flash dalam kegiatan proses belajar mengajar. Tak luput dari pendidikan, perlu kreativitas mahasiswa dan mampu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif guna kegiatan belajar mengajar dalam proses presentasi ataupun setelah lulus yang bermanfaat membantu menyampaikan informasi mengajarnya. Dalam kegiatan wawancara teradap mahasiswa Pendidikan Matematika dan Biologi FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember, yang berkeinginan untuk diberi pelatihan pembauatan media pembelajaran sebagai bekal mahasiswa apabila telah lulus dapat membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kami akan melakukan pengabdian masyarakat dengan judul “PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH”. Dengan harapan mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi yang dihasilkan untuk meningkatkan kinerjanya dalam hal kegiatan belajar mengajar di kampus sebagai bentuk pembuatan presentasi

dan meningkatkan kemampuannya untuk lebih berguna di masyarakat setelah lulus nanti.

## **B. Permasalahan**

Dengan teknologi yang semakin hari menjadi teman bagi manusia hingga dalam dunia pendidikan menjadi kendati yang mengedepankan aspek teknologi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran dalam dunia pembelajaran yang tidak bisa dilupakan yaitu media pembelajaran yang semakin hari sangat dibutuhkan oleh dunia pendidikan membuat pendidik perlu menyediakan berbagai media demi menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan Wicaksono (2016) bahwasanya media merupakan peran penting dalam aktivitas belajar bertujuan untuk memudahkan materi yang disampaikan oleh agar cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal. Sesuai dengan keberhasilan dalam pembelajaran bahwa disaat siswa telah memahami apa yang dipelajarinya maka tidak lain tujuan pembelajaran telah dicapai. Sesuai pendapat Wibowo (2015) Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Oleh karenanya media dapat memberi kemudahan bagi kita untuk memahamkan apa yang dipelajari oleh siswa-siswa kita.

Namun pada dasarnya masih terdapat beberapa pendidikan yang belum mengetahui software atau pembuatan media pembelajaran. Tentu kita sebagai para akdemisi perlu langkah-langkah menanggulangi permasalahan yang dialami pendidik yang membutuhkan kegiatan pelatihan untuk membangun pendidikan yang berbasis teknologi. Salah satu faktor yang dialami mahasiswa Universitas PGRI Argopuro Jember Jurusan Pendidikan Matematika dan Pendidikan Biologi adalah kurangnya ketrampilan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan kurang pahamiannya mahasiswa dalam praktek penggunaan macromedia flash.

Permasalahan ini sesuai dengan latar belakang permasalahan perlunya pelatihan bagi para akademisi yang belum mengetahui software atau pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan problem dan keinginan mahasiswa tersebut perlu dilakukan langkah yang tepat untuk memberikan pelatihan aplikasi



macromedia flash dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini juga dapat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat sebagai ketrampilan pembuatan media pembelajaran atau aplikasi macromedia flash. *Macromedia flash* merupakan program yang merupakan perpaduan animasi dan grafis yang memudahkan penggunaanya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Menurut Yudi (2016) *macromedia flash* dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata konsep matematika yang abstrak.

## **BAB II. TARGET DAN LUARAN**

Berdasarkan kegiatan yang diusulkan maka target luaran yang diharapkan dapat dicapai setelah program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah para mahasiswa pendidikan matematika ini memiliki pengetahuan dan keterampilan penggunaan *macromedia flash* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. *Macromedia flash* merupakan program aplikasi yang menggabungkan antara visual dan audio. Aplikasi ini dapat digunakan oleh para akademisi dalam proses belajar mengajar. Para mahasiswa dapat menggunakannya sebagai pendukung dalam pembelajaran juga untuk memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Target dan luaran lain dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa publikasi hasil kegiatan dalam jurnal pengabdian masyarakat nasional takterakreditasi.

## BAB III. METODE PELAKSANAAN

### 3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan bahwasanya mahasiswa kurangnya pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Masih banyak pendidik atau mahasiswa yang dalam proses belajarnya belum memaksimalkan media pembelajaran. Tingginya kebutuhan tersebut, terutama di sekolah- sekolah perlu dilakuakn sebuah perubahan pola pikir untuk dapat menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Kemajuan alat teknologi dapat memudahkan pendidik atau mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif.

### 3.2 Solusi yang Ditawarkan

Diperlukan adanya solusi nyata untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan pada rumusan masalah. Media pembelajaran ialah salah satu faktor untuk keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dikarenakan membantu dalam penyampaian informasi (Khairani, 2016; Ahern, 2016). Adapun solusi yang ditawarkan yaitu diadakannya pengenalan terhadap komputer dan pelatihan/peraktek dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash*. *Macromedia Flash* ialah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player (Kusumadewi, 2013; Fahmi, 2014; Sukamto, 2015; Hariyanto, 2016; Khairani, 2016). Dengan berbagai fitur yang ada pada *macromedia flash* ini, maka pengguna dimudahkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan dinikmati oleh siswa-siswanya.

Setiap peserta membuat atau mencoba membuat media pembelajaran setelah diberikan penjelasan atau pelatihan penggunaan *macromedia flash*. Dengan adanya pelatihan atau mencoba sendiri, peserta memperoleh pengalaman penggunaan *macromedia flash* yang dapat diterapkan dalam kehidupannya. Namun dengan adanya wabah virus covid 19, maka pelatihan atau solusi yang bisa diberikan adalah pelatihan *macromedia flash* melalui online, dimana mahasiswa diberikan langkah-langkah pembuatan media menggunakan

macromedia flash dilanjutkan dengan mencoba sendiri melalui laptop masing-masing peserta.

### 3.3 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode ekspositori dengan menggunakan handout yang berisi materi macromedia flash melalui online. Kemudian praktek langsung membuat atau mencoba membuat media pembelajaran di masing-masing laptop peserta pelatihan.

Dalam hal pemberian angket untuk mengetahui kepuasan peserta kegiatan, pelaksana kegiatan menggunakan skala likert. Berikut tabel skala likert.

**Tabel 3.1 skala Linkert**

| No | Pilihan Jawaban           | Skor |
|----|---------------------------|------|
| 1  | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |
| 2  | Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| 3  | Ragu-ragu (RR)            | 3    |
| 4  | Setuju (S)                | 4    |
| 5  | Sangat Setuju (SS)        | 5    |

Menurut Likert dalam Nazir (2014) penentuan tingkat kepuasan peserta kegiatan menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Rata-rata Kepuasan} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban kuisisioner}}{\text{Total jumlah kuisisioner}}$$

Dalam penentuan rata-rata kepuasan pelatihan menggunakan kategori di bawah ini (Kaplan & Norton, 2000).

**Tabel 3.2 Rata-rata Kepuasan**

| No | Range Nilai | Kategori          |
|----|-------------|-------------------|
| 1  | 1 – 1.79    | Sangat Tidak Puas |
| 2  | 1.8 – 2.59  | Tidak Puas        |
| 3  | 2.6 – 3.39  | Cukup Puas        |
| 4  | 3.4 – 4.19  | Puas              |
| 5  | 4.2 - 5     | Sangat Puas       |

#### **BAB IV. KELAYAKAN SUMBER DAYA MANUSIA**

Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Dimas Anditha Cahyo Sujiwo, M. Pd sebagai ketua PKM dan anggota PKM ini adalah Eric Dwi Putra, M. Pd, Aswar Anas, S. Si., M. Sc, Indah Rahayu Panglipur, S. Pd., M. Si, dan Dwi Noviani Sulisawati, M.Pd. Ketua Pelaksana adalah magister pendidikan Matematika dalam bidang pengembangan metode pembelajaran dan media pembelajaran pendidikan matematika Universitas PGRI Argopuro Jember. Pelaksana mengampu beberapa matakuliah di Universitas PGRI Argopuro Jember meliputi: Persamaan Diferensial, Evaluasi Pembelajaran Matematika, perencanaan pembelajaran matematika, media pembelajaran, produksi media, pengantar pendidikan, ilmu sosial dan budaya dasar dan matakuliah umum (Teknologi Informasi I dan Teknologi Informasi II). Selain itu, pelaksana memiliki beberapa pengalaman menulis karya ilmiah di bidang pendidikan matematika.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan bagian dari kegiatan Universitas PGRI Argopuro Jember melalui Unit LPPM yang setiap tahunnya menyelenggarakan Penelitian dan pengabdian dengan sumber dana yang berasal dari dana Internal Universitas PGRI Argopuro Jember dan anggaran dana yang disediakan oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemristekdikti) di Universitas PGRI Argopuro Jember. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dikoordinir oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memiliki beberapa program pengabdian kepada masyarakat yang bersifat rutin tahunan maupun yang didanai dengan skema dana dari pihak ketiga.

## **BAB V. HASIL KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

### **5.1 Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Pada bab 5 ini akan dijelaskan hasil-hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Universitas PGRI Argopuro Jember tentang pelatihan *macromedia flash*. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar dan antusias. Dapat terlihat pada daftar hadir yaitu 22 peserta hadir mengikuti pelatihan *macromedia Flash*. Selain itu, semua peserta pelatihan semangat dan sangat antusias yang dapat dilihat dari peserta yang menyimak penjelasan serta daftar hadir peserta mengenai apa itu *macromedia Flash* dan pengaplikasiannya dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran yang interaktif melalui aplikasi *google meet*, dan yang paling penting bagaimana mengoperasikan *macromedia Flash* itu dilakukan sendiri oleh peserta kegiatan yang dimonitoring oleh para pemateri.

Peserta juga mempraktekkan secara langsung menggunakan laptop sendiri, bagaimana cara cara membuat objek dan animasi, kemudian berlanjut cara pembuatan media interaktif melalui *macromedia Flash*. Kegiatan ini tentu perlu bimbingan yang intens bagi para pemateri karena banyaknya peserta kegiatan, maka pemateri dibagi dalam pengawasan atau monitори melalui aplikasi *google meet*. Setiap peserta mencoba membuat media pembelajaran interaktif sendiri. Peserta dimulai dengan pemberi pelatihan terkait pembuatan objek tombol. Dimana objek tombol ini berfungsi untuk menggerakkan suatu objek pada area kerja *macromedia flash*. Kegiatan ini sangat disenangi oleh peserta kegiatan karena hasilnya bisa menggerakkan objek dengan hanya menekan tombol objek. Secara bergantian peserta mencoba untuk membuat objek yang diberi animasi. Dengan antusias peserta yang demikian ini, dapat kita indikasikan bahwa para peserta pelatihan menyambut positif kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan. Di akhir kegiatan kami juga memberi kuisisioner/angket pada peserta kegiatan untuk mengetahui hasil dari kegiatan pelatihan *macromedia flash*.

Di akhir kegiatan, pelaksana kegiatan pelatihan *macromedia flash* memberikan angket/kuisisioner untuk mengetahui hasil kegiatan atau kepuasan peserta kegiatan dalam pemberian pelatihan *macromedia flash*. Angket yang

diberi, kemudian di isi oleh peserta kegiatan dan langsung dilakukan analisis terhadap hasil kusioner peserta kegiatan dengan penghitungan skor sesuai penghitungan yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam angket pelatihan *macromedia flash*, antara lain: 1) Penggunaan *macromedia flash* sebagai Media Pembelajaran dengan nilai 4.59 dengan kategori sangat puas; 2) Penggunaan *macromedia flash* meningkatkan kemampuan peserta kegiatan dalam Teknologi informasi dan komunikasi dengan nilai 4.61 dengan kategori sangat puas; 3) Hasil peserta kegiatan setelah pelatihan *macromedia flash* dengan nilai 4.61 dengan kategori sangat puas.

Berdasarkan sikap dan semangat peserta kegiatan dalam pelatihan serta hasil angket yang telah dianalisis oleh seluruh pelaksana menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat bagi peserta kegiatan. Dengan hasil ini pelatihan *macromedia flash* membawa hasil yang sangat positif dan diharapkan dapat dilaksanakan pelatihan-pelatihan berikutnya atau dapat dikembangkan dikemudian hari. Sementara dalam kegiatan pengabdian pelatihan *macromedia flash* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.1 Kegiatan-kegiatan pengabdian kepada msyarakat**

| No. | Tahapan Pengabdian             | Kegiatan  | Hasil   |
|-----|--------------------------------|---|---|
| 1.  | Koordinasi Program             | Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan  | Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 05 dan 06 Juni 2021  |
| 2.  | Pelaksanaan Kegiatan           | Pelatihan keterampilan dasar <i>macromedia flash</i> dalam pembuatan media pembelajaran | Peserta sangat antusias dalam pelatihan cara menggunakan <i>macromedia flash</i> dalam pembuatan media pembelajaran |
| 3.  | Evaluasi dan Pembuatan Laporan | - Evaluasi<br>- Pembuatan Laporan   | Laporan kegiatan pelaksanaan  |

## 5.2 Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan jadwal sebagai berikut ini.

| No | Kegiatan   | Bulan Ke |   |   |
|----|--|----------|---|---|
|    |  | 1        | 2 | 3 |
| 1. | Pelatihan keterampilan dasar <i>macromedia flash</i> | ■        |   |   |
| 2. | Monitoring dan Evaluasi                              |          | ■ |   |
| 3. | Pembuatan Laporan                                    |          |   | ■ |

## 5.3 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelatihan *macromedia flash* dari hasil analisis kuesioner, peserta mendapatkan manfaat atas diselenggarakannya pelatihan *macromedia flash*. Peserta juga sangat antusias dalam pelaksanaan pelatihan *macromedia flash*. Dengan sarana aplikasi *macromedia Flash* peserta berkemampuan dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi *macromedia Flash*. Dengan pelatihan ini juga, Peserta mendapatkan wawasan yang lebih luas terkait aplikasi *Macromedia Flash*.

## 5.4 Luaran Yang Dicapai

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi beberapa hal, tetapi utamanya bagi peserta pelatihan adalah peningkatan kemampuan dan ketrampilan peserta dalam memanfaatkan *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi *macromedia Flash*, karena dengan menggunakan *macromedia flash* proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan media yang dibuat lebih menarik dan interaktif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahern, T. C. (2016). *A Waterfall Design Strategy for Using Social Media for Instruction*. *Journal of Educational Technology Systems* , 44 (3), 332-345.
- Akhmadan, W. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Gantang* , 2 (1), 27-40.
- Andi. (2010). *PAS Microsoft word 2010 untuk skripsi, Thesis, dan Karya Ilmiah*. Kerjasama Wahana Komputer dan Andi Offset. Semarang dan Yogyakarta.
- Fahmi, S. D. (2014). *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika*. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* , 9 (1), 90-98.
- Hariyanto, P. D. (2016). *Pengembangan Media Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia Di SMA*. *Jurnal Ling Tera* , 3 (1), 89-98.
- Hidayatullah, Taufiq. (2008). *Microsoft Exel untuk Pemula*. MediaKom. Jakarta.
- Kaplan, Robert S. dan Norton, David P. (2000). *Balanced Scorecard: Menerjemahkan Strategi Menjadi Aksi*. Jakarta: Erlangga.
- Khairani, M. D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX*. *Jurnal Ipteks Terapan* , 10 (2), 95-102.
- Kusumadewi, O. D. (2013). *Keefektifan CTL Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Segiempat*. *Jurnal Kreano* , 4 (1), 57-63.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pujiriyanto. 2009. *Peranan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak*. *Dinamika Pendidikan* Vol. 16, No. 1. FIP. Universitas Negeri Gorontalo.

- Sukanto, E. B. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Dengan Program Macromedia Flash 8*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* , 2 (2), 143-156.
- Tanrere, S. M. (2012). *The Development Of Chemo Editation Media Through Macromedia Flash MX Software For Chemistry Science Instruction At Junir Secondary School*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , 18 (2), 156-162.
- Wibowo, S. D. (2015). *Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8*. *Jurnal Techno.COM* , 14 (2), 151-158.
- Wicaksono, S. (2016). *The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounring Course*. *Journal of Accounting and Business Education* , 1 (1), 122-139.
- Yudi, K. U. (2016). *Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII*. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika* , 1 (1), 84-92.

**Lampiran-Lampiran**

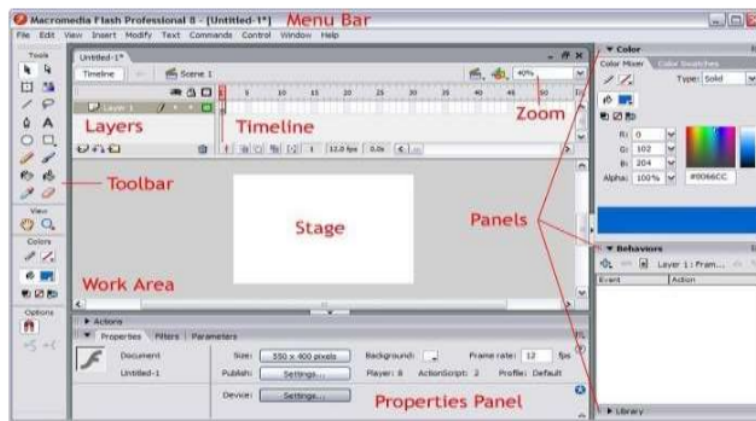
**Lampiran 1 Surat Keterangan telah Melakukan Pengabdian dari LPPM**

## Lampiran 2. Handout Pelatihan pada Pengurus koperasi Desa Kalidilem MACROMEDIA FLASH

*Macromedia flash* merupakan suatu program yang digunakan oleh profesional dalam pembuatan media pembelajaran ataupun animasi. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, serta film. Kemampuan software ini sangat bagus karena memiliki kemampuan untuk menampilkan multimedia, yaitu gabungan antara animasi, suara, dan grafis. Berikut menu yang ada dalam software *macromedia flash*.

### 10 Menu Dasar

Berikut merupakan tampilan standar jendela kerja Flash 8. Jendela kerja untuk software *macromedia flash*.



### Toolbox

Panel toolbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (tool) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi di Timeline dan stage.



### **Stage**

Stage adalah tempat bekerja seorang animator pada macromedia flash 8.

### **Scene**

Scene merupakan kumpulan dari keseluruhan timeline.

### **Timeline**

Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool yang sangat besar. Pada timeline terdapat dua komponent pokok, yaitu layer dan frame.

#### **A. Implementasi *macromedia flash***

##### **Contoh Pembuatan tombol**

1. Gunakan oval tool atau rectangle tool dalam pembuatan tombol.
2. aktifkan selection tool pada toolbox.
3. Seleksi objek. Klik kanan dan pilih **Modify > convert to symbol**
4. Pilihlah **type Button** dan pastikan titik segistrasinya berada di tengah.
5. Ganti namanya untuk memudahkan anda mengingat objek tersebut.
5. Selanjutnya klik 2 kali pada titik center yang terdapat pada objek.
6. Setelah anda berada di frame **BUTTON** Masukkan keyframe.
5. Lakukan pengeditan warna, ukuran atau bahkan bentuk objek sekalipun sesuai dengan yang anda inginkan
8. Selesai dengan klik **Ctrl + Enter**.

##### **Contoh Pembuatan hyperlink batton**

1. Buatlah tombol menggunakan oval tool atau rectangle tool.
2. Seleksi objek. Klik kanan dan pilih **Modify > convert to symbol**
3. Pilihlah **type Button** dan pastikan titik segistrasinya berada di tengah.
- Ganti namanya untuk memudahkan anda mengingat objek tersebut.

4. Klik kanan tombol tersebut, kemudian tekan F9 atau pilih action.

5. Masukkan rumus. Contoh

```
on (release) {  
goto AndPlay("hal...", 1);  
}
```

6. Selesai.

**Lampiran 3. Angket dan indikator Pelatihan *Macromedia Flash***

**Angket Penilaian Pelatihan *Macromedia Flash***

| No | Aspek  |
|----|--|
| 1  | Kepuasan mengikuti kegiatan Pelatihan <i>macromedia flash</i>                                  |
| 2  | Kejelasan dalam penyampaian materi pelatihan   |
| 3  | Diberi kesempatan untuk praktek pembuatan <i>macromedia flash</i>                              |
| 4  | Adanya umpan balik selama kegiatan pelatihan   |
| 5  | Pelatihan <i>Macromedia flash</i> dapat mengembangkan kreativitas pembuatan media pembelajaran |
| 6  | Adanya perubahan ketrampilan setelah pelatihan <i>macromedia flash</i>                         |
| 7  | Sangat mudah dalam penggunaan <i>macromedia flash</i>  |
| 8  | Dapat Mempraktekkan <i>macromedia flash</i> setelah mengikuti kegiatan pelatihan               |

**Indikator efektivitas pelatihan *macromedia flash***

| No | Indikator   |
|----|---|
| 1  | Penggunaan <i>macromedia flash</i> sebagai Media Pembelajaran   |
| 2  | Penggunaan <i>macromedia flash</i> meningkatkan kemampuan peserta kegiatan dalam Teknologi informasi dan komunikasi |
| 3  | Hasil peserta kegiatan setelah pelatihan <i>macromedia flash</i>  |

**Lampiran 4. Foto-foto Kegiatan**



# ARTIKEL

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | Submitted to IAIN Pekalongan<br>Student Paper                        | 1%  |
| 2 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia<br>Student Paper       | 1%  |
| 3 | Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha<br>Student Paper         | 1%  |
| 4 | Submitted to Universitas PGRI Palembang<br>Student Paper             | 1%  |
| 5 | Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya<br>Student Paper   | 1%  |
| 6 | Submitted to Universitas Mulawarman<br>Student Paper                 | 1%  |
| 7 | Submitted to Sriwijaya University<br>Student Paper                   | 1%  |
| 8 | Submitted to Universitas Siswa Bangsa Internasional<br>Student Paper | <1% |

---

9

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

10

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Tangerang

Student Paper

<1 %

11

Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan  
Jurnal Indonesia

Student Paper

<1 %

12

Submitted to Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa

Student Paper

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On