

SOSIALISASI MEDIA INTERAKTIF DI UPTD SDN 013824

Rio Parsaoran Napitupulu¹, Hetdy Sitio², Emelda Thesalonika³, Tarida Simajuntak⁴, Yanti arasi sidabutar⁵, Marlina A. Tambunan⁶, Joice Diva Thantri⁷

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; rio.napitupulu@uhnp.ac.id

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; hetdysitio0@gmail.com

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; emeldathesalonika@gmail.com

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; taridasimanjuntak@uhnp.ac.id

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; arasiyanti@gmail.com

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; marlinatambunan71@gmail.com

¹ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; joicedivathantrisinaga@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-04-14

Revised 2025-04-25

Accepted 2025-04-13

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Sering ditemukan bahwa guru mengajar kurang bervariasi contohnya terlalu berpacu pada buku, terlalu menggunakan metode ceramah, kurangnya guru dalam menyiapkan materi, kurang memadainya sarana dan prasarana di sekolah. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media interaktif adobe flash cs6.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Adobe Flash Cs6

ABSTRACT

Learning media are all forms of tools or materials used in the learning process to help students understand and master the subject matter. It is often found that teachers teach less in a variety of ways, for example relying too much on books, using too much lecture methods, not enough teachers to prepare material, inadequate facilities and infrastructure in schools. The aim of this community service activity is to improve teachers' skills in creating and developing learning media, namely by using Adobe Flash CS6 interactive media.

Keywords: learning media; interactive; Adobe Flash CS6

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Rio Parsaoran Napitupulu

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; rio.napitupulu@uhnp.ac.id

1. PENDAHULUAN

Teknologi adalah sebuah pengetahuan dan di dalamnya terdapat metode, seni, dan cara kerja untuk membangun dunia dan teknologi juga sebuah cara mewujudkan pikiran dengan mendesain peralatan (yang memudahkan kehidupan) menurut Rosenzweig (Kusumahwardani, Pramadi, & Maspupah, 2022) teknologi adalah organisasi dan aplikasi pengetahuan untuk tercapainya tujuan praktis, ia meliputi manifestasi fisik seperti alat-alat dan mesin-mesin, tetapi juga tehnik dan proses intelektual yang dipakai untuk memecahkan masalah dan memperoleh hasil yang diinginkan (Syarifudin, 2019);(S. R. Manurung, 2020).

Tujuan teknologi dalam penciptaannya yaitu sebagai sesuatu yang dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah kerja manusia dan bahkan sebagai media dalam peningkatan produktivitas kerja. Pada saat observasi masalah yang timbul disekolah UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria yaitu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan juga cenderung monoton dan siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal (Setyowati, Hidayati, & Hermawan, 2020). Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien (Agustin, Nurmalina, & Noviardila, 2021);(Ramadhani & Fitria, 2021). Menurut rsyad (Tullah, Widiada, & Tahir, 2022) media pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Suminto, 2019);(Rahmawati, 2019).

Seorang pendidik diharapkan mampu berperan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi hal ini juga merupakan kompetensi wajib yang dimiliki guru profesional (Saputro & Febriani, 2023a). Media pembelajaran juga hendaknya dapat memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan dapat menghemat energy guru dalam mengajar (Pandiangan, Pasaribu, & Silalahi, 2022). Sesungguhnya guru dituntut untuk mampu menciptakan media yang inovatif dan kreatif dalam mencapai tujuan pembelajarannya yang lebih maksimal (Hadiah Tullah, Widiada, & Tahir, 2022);(Asman, Menrisal, & Arsyah, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media yang bersifat interaktif dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6. Adobe flash cs6 adalah suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu memudahkan proses pembelajaran. sedangkan menurut Pranowo (Helvina, Noeng, & Timba, 2021) adobe flash cs6 merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia (Istiqomah, Agustito, Sulistyowati, Yuliani, & Irsyad, 2021). Media ini memiliki keunggulan dalam membuat tampilan pembelajaran yang menarik secara audio vidual media ini juga digunakan untuk pembuatan animasi secara respond an stimulus antara guru dengan siswa (Sri Hariati, Rohanita, & Safitri, 2020);(S. Manurung & Pangabean, 2017). Aplikasi ini juga memiliki ukuran yang kecil dalam penyimpanannya sehingga mempermudah pengguna dalam mengirimkan data untuk dibagikan (Saroinsong, Pardanusa, & Sojow, 2021);(Bogar, Jufriansah, & Prasetyo, 2023).

Media pembelajaran interaktif ini dengan menggunakan adobe flash cs6 di harapkan mampu dalam meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa dan juga mampu untuk mengatasi jarak ruang dan waktu dalam pembelajaran (Bahtiar, Kafrawi, & Yeni, 2020);(Candrawaty, Damariswara, & Aka, 2022).

Hal inilah yang mendasari kegiatan pengabdian ini dilakukan yaitu media interaktif dengan menggunakan adobe flash cs6 dapat mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar dan pemahaman peserta didik secara interaktif (Saleh & Woro Andhini, 2022). Oleh karena itu perlu diadakan

sosialisasi terkait media pembelajaran interaktif di sekolah UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria (Panda & Boy, 2021).

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam pengabdian ini adalah tentang kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan identifikasi di atas, maka tujuan pengabdian ini adalah memberikan sosialisasi media interaktif dengan menggunakan adobe flash cs6 untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Manfaat pengabdian

1. Manfaat teoritis :
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai media interaktif adobe flash cs6
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi
2. Manfaat praktis :
 - a. Guru : hasil pengabdian ini diharapkan mampu membantu guru dalam penggunaan media interaktif didalam pengajaran. Sekolah : hasil pengabdian ini
 - b. dapat menjadi referensi atau rujukan pada setiap kegiatan pembelajaran didalam kelas.

2. Metode

Permasalahan

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan maka temuan permasalahannya adalah sebagai berikut (Khomaidah & Harjono, 2019) :

- a. Kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif
- b. Guru belum memahami menggunakan media interaktif dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6.

Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu: pemusat perhatian siswa, menggugah emosi siswa, membantu siswa memahami materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih kongkret, mengurangi kemungkinan pembelajaran yang melulu berpusat pada guru, dan mengaktifkan respon siswa (Friedlander, Meldrum, & Lyons, 2019). Guru kurang menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat pelajaran membosankan yang menyebabkan minat dan perhatian peserta didik menjadi menurun terlihat dari nilai KKM atau kriteria ketuntasan minimal yaitu 75% belum tercapai (Martin, Budhrani, Kumar, & Ritzhaupt, 2019).

Target pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria untuk memberikan pemaparan dan pelatihan pada guru-guru tersebut dalam mengaplikasikan media interaktif dengan menggunakan aplikasi abobe flash cs6 (Martin, Ritzhaupt, Kumar, & Budhrani, 2019).

Solusi

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan sosialisasi mengenai penggunaan media interaktif dengan menggunakan adobe flash cs6
- b. Memberikan sosialisasi dalam mengembangkan media interaktif adobe flash cs6 di UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi diawali dengan menyampaikan latar belakang dan tujuan kegiatan terkait media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian ini dimulai pada jumat- sabtu tanggal 5-6 juli 2024 di UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria pada pukul 9 sampai dengan selesai. Kegiatan dibuka oleh kepala sekolah UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria oleh Bapak Syawaluddin, S.Pd. tim narasumber terlebih dahulu memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan kegiatan yang dilakukan kepada seluruh guru yang hadir (Assunção Flores & Gago, 2020). Tim pengabdi juga menjelaskan terkait media interaktif mulai dari pengertian, tujuan, contoh dan cara pembuatan dengan menggunakan adobe flash cs6 dan juga beberapa kelebihan dari media interaktif aobe flash cs6 yaitu (Saputro & Febriani, 2023b):

- a. Dengan adanya actionscript memungkinkan untuk membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file.
- b. Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone, PDA, dan lainnya.

Ada juga beberapa kekurangan dari media interaktif adobe flash cs6 yaitu (Suryandari, Destiara, & Rahmawati, 2022):

- a. Perlu banyak referensi tutorial
- b. Bahasanya pemrogramannya sedikit susah.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian yaitu sosialisasi media interaktif di UPTD SD Negeri 013824 Pulau maria, guru sangat terlihat antusiasme terlihat dari daftar hadir hampir semua guru menghadiri kegiatan tersebut. Penggunaan media interaktif dengan aplikasi adobe flash cs6 dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif menarik dan menyenangkan dengan berbasis teknologi. Sebaiknya kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap untuk berlanjutan kedepannya agar para guru dapat lebih maksimal dalam menggunakan media interaktif adobe flash cs6 dan semakin mengembangkannya dalam setiap pembelajaran sebagai tuntutan zaman di era revolusi industri 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.V3i1.1385>
- Asman, V., Menrisal, M., & Arsyah, R. H. (2020). Perancangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 10–17. <https://doi.org/10.35134/jpti.V7i2.29>
- Assunção Flores, M., & Gago, M. (2020). Teacher Education In Times Of Covid-19 Pandemic In Portugal: National, Institutional And Pedagogical Responses. *Journal Of Education For Teaching*, 46(4), 507–516. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1799709>
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Al-Intishor Sekarbela. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207. <https://doi.org/10.31764/Orbita.V6i2.2876>
- Bogar, D. Y., Jufriansah, A., & Prasetyo, E. (2023). Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Buletin Edukasi Indonesia*, 2(03), 102–112.
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal

- Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Friedlander, L. T., Meldrum, A. M., & Lyons, K. (2019). Curriculum Development In Final Year Dentistry To Enhance Competency And Professionalism For Contemporary General Dental Practice. *European Journal Of Dental Education*, 23(4), 498–506. <https://doi.org/10.1111/eje.12458>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 3(2), 379–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v3i2.2700>
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan 3n (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471. <https://doi.org/10.31603/ce.4425>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Manurung, S., & Pangabean, D. D. (2017). Analysis Of Learning Tools In The Study Of Developmental Of Interactive Multimedia Based Physic Learning Charged In Problem Solving. *Journal Of Physics: Conference Series*, 846(1), 12029. Iop Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/846/1/012029>
- Manurung, S. R. (2020). Improving Students' thinking Ability In Physics Using Interactive Multimedia Based Problem Solving. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. Opgehaal Van <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39767>
- Martin, F., Budhrani, K., Kumar, S., & Ritzhaupt, A. (2019). Award-Winning Faculty Online Teaching Practices: Roles And Competencies. *Online Learning*, 23(1), 184–205. Opgehaal Van <https://olj.onlinelearningconsortium.org/index.php/olj/index>
- Martin, F., Ritzhaupt, A., Kumar, S., & Budhrani, K. (2019). Award-Winning Faculty Online Teaching Practices: Course Design, Assessment And Evaluation, And Facilitation. *The Internet And Higher Education*, 42, 34–43. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.04.001>
- Panda, F. M., & Boy, B. Y. (2021). Implementation Of Phet Virtual Laboratory Media-Based Physics Learning On The Progress Of Student Concept Mastery During The Covid-19 Pandemic Implementasi Pembelajaran Fisika Berbasis Media Laboratorium Virtual Phet Terhadap Perkembangan Penguasaan Kons. *Jurnal Geliga Sains (Jgs): Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 123–128.
- Pandiangan, E. F., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Tema 1 Subtema 2 Uptd Sd Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (jpdk)*, 4(5), 4146–4156. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7270>
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(1), 7–17.
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains

- Tematik Menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Saleh, M., & Woro Andhini, L. W. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wahana*, 73(2), 236–247. <https://doi.org/10.36456/wahana.v73i2.5539>
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023a). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139.
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023b). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.219>
- Saroinsong, K. H., Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Di Smk. *Edukit: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Suminto, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Negeri 05 Madiun. *Likhitaprajna*, 21(1), 92–101.
- Suryandari, S., Destiara, M., & Rahmawati, H. (2022). Development Of Introductory Teaching Materials For The Collaborative Science Laboratory Of Culture, Islam And Technology. *Bio-Inoved: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(2), 158–166.
- Syaifudin, F. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. Iain Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8437>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumah Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>