

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 BAGI GURU BAHASA ARAB MI DI PEKALONGAN

Ali Burhan¹, Akhmad Zaeni², Akhmad Aufa Syukron³, Syarifatunadia⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
email: akhmad.aufa.s@uingusdur.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini berfokus pada optimalisasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 bagi guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kota Pekalongan. Kelebihan Adobe Flash CS6, seperti kemampuan menghubungkan gambar, suara, dan animasi, serta kemampuan menyimpan media dalam handphone, memberikan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab. Namun, beberapa faktor pembatas, seperti minimnya pengetahuan guru dan keterbatasan akses terhadap pelatihan relevan, perlu diatasi. Pengabdian masyarakat ini dipilih karena Kota Pekalongan memiliki wilayah geografi yang tidak terlalu luas, dengan 46 lembaga pendidikan MI yang tersebar di empat kecamatan. Metode dalam pengabdian ini menggunakan Community Based Research (CBR) digunakan dengan melibatkan guru-guru bahasa Arab MI dan memfokuskan kegiatan di MI Dekoro, Pekalongan Timur. Kegiatan melibatkan sosialisasi, pelatihan, diskusi, dan pendampingan tatap muka, dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang interaktif. Hasil dari pengabdian ini yaitu guru bahasa Arab MI telah memahami konsep maupun teknis menggunakan dan mengintegrasikan konten bahasa Arab ke dalam aplikasi Adobe Flash CS6, disediakannya pelatihan berkelanjutan, mendukung kolaborasi antar guru, mengembangkan materi terintegrasi, dan mengenalkan praktik-praktik terbaik tentang Aplikasi Adobe Flash CS6, kegiatan pengabdian ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan. Melibatkan *stakeholder* dan menyebarkan manfaat penggunaan teknologi ini secara luas akan memperkuat dukungan masyarakat untuk keberlanjutan melalui kegiatan optimalisasi ini.

Kata kunci: Optimalisasi, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 6, Guru Bahasa Arab MI.

Abstract

This community service focuses on optimizing Adobe Flash CS6-based learning media for Arabic language teachers in Madrasah Ibtidaiyah (MI) in Pekalongan City. The advantages of Adobe Flash CS6, such as the ability to integrate images, sound, and animations, as well as the capability to save media on mobile phones, offer significant potential for improving the quality of Arabic language education. However, certain limiting factors, such as teachers' limited knowledge and restricted access to relevant training, need to be addressed. The selection of this community service was based on Pekalongan City's relatively compact geographical area, hosting 46 MI educational institutions spread across four districts. The methodology in this community service is Community-Based Research (CBR), involving Arabic language teachers from MI and focusing activities on MI Dekoro, in Pekalongan Timur. The activities include socialization, training, discussions, and face-to-face mentoring, aiming to create interactive learning media based on Adobe Flash CS6. The results of this community service indicate that Arabic language teachers in MI have gained an understanding of both the conceptual and technical aspects of using and integrating Arabic content into Adobe Flash CS6 applications. Continuous training has been provided, supporting collaboration among teachers, developing integrated materials, and introducing best practices for Adobe Flash CS6 application. This community service has the potential to create a more dynamic and relevant learning environment. Involving stakeholders and disseminating the benefits of this technology widely will strengthen community support for sustainability through this optimization initiative.

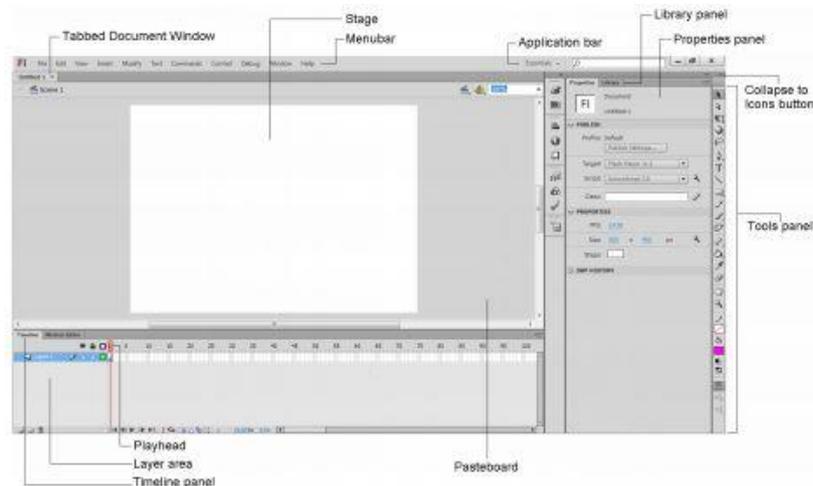
Keywords: Optimization, Learning Media, Adobe Flash CS 6, MI Arabic Teacher

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter anak-anak sejak dini. Guru Bahasa Arab di MI bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menarik agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Arab. Dalam era perkembangan teknologi informasi seperti

sekarang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan adalah Adobe Flash CS6.

Aplikasi *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membangun media pembelajaran interaktif pengenalan alat komunikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Air for Android*. Didalam *Adobe Flash CS6* memiliki *Tools* yang dapat digunakan untuk membantu proses pengerjaan, diantaranya seperti *Action Script* (Kurniawati, 2018). Kita bisa memunculkan panel *actionScript* dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard. Atau melalui menu bar dengan cara klik *Window > Actions* (Irawan, A., Laurin, M. S., & Suherman, S., 2015).



Gambar 1. Tampilan Worksheet Adobe Flash CS6
umber: (Square, 2023)

Kelebihan dari Adobe Flash CS6 yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu Adobe Flash CS6 juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis (Rezeki, 2018). Beberapa faktor pembatas yang dihadapi antara lain minimnya pengetahuan guru Bahasa Arab MI tentang potensi dan cara penggunaan Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran, keterbatasan akses terhadap pelatihan yang relevan, serta kurangnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab di MI.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, diperlukan adanya pengabdian masyarakat yang fokus pada optimalisasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 bagi guru Bahasa Arab MI di Pekalongan. Optimalisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Pemilihan Kota Pekalongan Jawa Tengah sebagai daerah kegiatan pengabdian masyarakat dengan fokus kegiatan pada penguatan, dan optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 Bagi Guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah dinilai tepat. Hal ini didukung dengan wilayah geografi yang tidak terlalu luas, terbagi dalam empat kecamatan dan tidak kurang dari 46 lembaga pendidikan MI ditambah animo masyarakat yang sangat tinggi untuk memasukkan anaknya di MI dibandingkan SD. 46 madrasah ibtidaiyah itu tersebar di empat kecamatan Kota Pekalongan dengan rincian: 17 MI di Pekalongan Barat; 15 MI di Pekalongan Selatan, 8 MI di Pekalongan Timur dan 7 MI di Pekalongan Utara (Kemenag, 2023). Semua lembaga pendidikan Madrasah tingkat dasar ini di bawah naungan yayasan swasta, tidak ada satupun yang negeri.

Dengan optimalisasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6, diharapkan guru Bahasa Arab MI dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi Bahasa Arab dan meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membuka peluang bagi pengembangan kreativitas guru dan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital ini.

Berangkat dari realitas dan fenomena di atas maka dirasa mendesak untuk diadakan Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 Bagi Guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kota Pekalongan untuk meningkatkan inovasi mereka di bidang pembelajaran bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah tingkat dasar madrasah ibtidaiyah.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini melibatkan guru-guru bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berada di Kota Pekalongan khususnya daerah binaan (DABIN 3) yang diketua oleh Bapak Abdul Ghafur, S.Pd. dengan lokasi di MI Dekoro Kecamatan Pekalongan Timur Kota Pekalongan.

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah *Community Based Reseach* (CBR) yang merupakan pendekatan dengan melibatkan Masyarakat di berbagai level peran dan partisipasi yang akan memberi manfaat bagi komunitas atau masyarakat itu sendiri (Hanafi, et al, 2015). Tim pendamping bersama fasilitator dan masyarakat berperan melaksanakan kegiatan pendampingan. Kegiatan ini bersifat partisipatori yang menuntut adanya aksi proaktif dari pihak-pihak yang terlibat di dalamnya pada setiap kegiatan. Kegiatan terwujud dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, diskusi dan pendampingan tatap muka dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi Adobe Flash CS6 yang meliputi pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis hiperlink, dan pembuatan media berbasis aplikasi Adobe Flash CS6. Evaluasi kegiatan berlangsung dengan instrumen penilaian berupa kuesioner yang ditujukan untuk menyerap respon balik dari peserta pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap yang pertama yaitu identifikasi. Tim pengabdian masyarakat (PkM) memberikan penjelasan kepada Guru terkait tujuan pembelajaran yang akan ditentukan dalam media pembelajaran yaitu keterampilan dan pengetahuan apa yang ingin dicapai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, serta menentukan topik atau materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Arab MI. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan pemahaman terkait elemen-elemen dasar antarmuka Flash CS6, seperti toolbar, panel, dan timeline. Setelah memberikan pemahaman kemudian memberikan pelatihan kepada guru dalam navigasi dan pengaturan dasar proyek.

Setelah melakukan pengenalan terhadap *software* adobe Flash CS 6 kemudian fokus pada pembelajaran dasar animasi dan cara membuat interaktivitas menggunakan ActionScript 2.0. Tim pengabdian Masyarakat (PkM) memilih ActionScript 2.0 daripada 3.0 dikarenakan lebih mudah dan tidak memerlukan keahlian programming yang rumit, karena script-script yang digunakan dalam ActionScript 2.0 lebih sederhana dan tim pengabdian telah menyediakan script yang akan dipakai. Kemudian tim pengabdian memberikan pelatihan untuk membuat elemen animasi sederhana seperti gambar atau gerakan karakter (*motion*).



Gambar 2. Pelatihan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash CS 6 tahap Pengenalan Animasi dan Desain

Pada tahap selanjutnya yaitu membuat desain media pembelajaran yaitu membuat struktur konten dan desain grafis. Tim pengabdian Masyarakat (PkM) membantu guru dalam merencanakan struktur konten pembelajaran, termasuk pemilihan media dan urutan presentasi. Sebelum memulai mengkonsep apa yang akan ditampilkan dalam Adobe Flash CS 6, tim pengabdian mengajarkan prinsip desain grafis untuk media pembelajaran sederhana, termasuk pemilihan warna, tipografi, dan penggunaan gambar, kemudian memberikan contoh desain yang menarik perhatian dan memotivasi siswa seperti gambar anak sholeh sekolah, Gedung sekolah, taman, halaman, hobi, dan lain-lain.

Setelah dibuat desain media. Tim pengabdian Masyarakat (PkM) memandu guru Bahasa Arab MI dalam pembuatan animasi yang mendukung tujuan pembelajaran, dengan cara merubah gambar kotak menjadi sebuah animasi dan membuat menu-menu yang mendukung komponen pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian juga memandu guru untuk menggunakan fitur-fitur animasi Flash CS6 dengan efektif. Komponen pembelajaran yang dimaksud dituangkan dalam Adobe Flash menjadi sebuah *scene*, terbagi menjadi 5 *scene* yaitu: opening, menu utama, materi, tujuan pembelajaran, profil, dan evaluasi atau Latihan soal. Kemudian, tim memandu Guru MI untuk menyisipkan file audio yang akan digunakan sebagai *backsound* maupun intro dan video ke dalam proyek Flash untuk meningkatkan pengalaman belajar. Video yang dimaksud adalah memastikan animasi serta pendukung lain dapat diputar dengan baik dan sesuai dengan durasi yang diinginkan.

Interaktivitas dan Pengujian Media

Setelah komponen pembelajaran termuat dalam *scene*, kemudian tim pengabdian Masyarakat membantu guru dalam mengintegrasikan elemen-elemen interaktif seperti tombol, pertanyaan pilihan ganda, dan aktivitas drag-and-drop, serta memberikan action script pada beberapa gambar dalam *layer*. Langkah selanjutnya yaitu memberikan fungsi tombol dan lain sebagainya, kemudian tim melatih guru bagaimana cara menguji fungsi interaktif dan memastikan bahwa semua elemen bekerja dengan baik.



Gambar 3. Pendampingan Interaktivitas dan Pengujian Aplikasi Adobe Flash CS 6

Pelatihan Implementasi Media

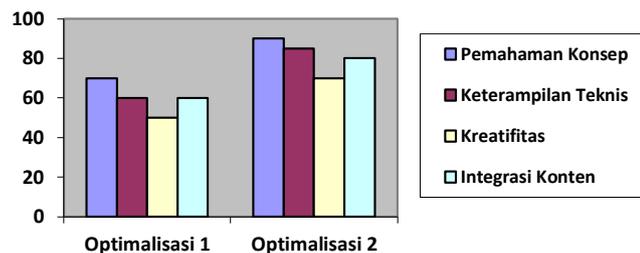
Pada tahap ini tim pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melakukan sesi pelatihan untuk guru mengenai cara menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat, yaitu dengan menyimpan dan mem-*publish* aplikasi dengan format .swf. Berikut cara mem-*publish* Aplikasi: (1) pilih file, kemudian pilih *publish settings*; (2) di menu *publish settings*, di sebelah kanan ada nama proyek adobe Anda dan klik ikon folder untuk menentukan tempat *publish* proyek adobe flashnya. Jika sudah menentukan lokasi untuk mem-*publish*, klik OK; (3) pilih file, kemudian pilih *publish*.

Hasil dari optimalisasi media pembelajaran bahasa Arab bagi Guru MI Se-kota Pekalongan berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 dengan berbagai macam tema bahasa Arab yang akan diajarkan, dan hasil produk dikumpulkan secara online melalui google forms (<https://forms.gle/XGV0qJzPKsWjUf2F9>) dan hasilnya dapat dilihat di [link ini](#).

Tim juga memberikan pedoman atau petunjuk untuk membantu guru yang membutuhkan referensi selama implementasi yaitu dengan membuat instruksi bagaimana cara mem-*publish* aplikasi di grup *WhatsApp* yang telah dibuat sebelumnya.

Evaluasi Pelatihan dan Pendampingan

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash CS 6 Bagi Guru MI



Berdasarkan tabel di atas dari tahap optimalisasi 1 dan 2 menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep dasar pembuatan media pembelajaran bahasa Arab. Guru MI mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain instruksional yang sesuai dengan kebutuhan siswa MI. Pemahaman konsep tersebut tercermin dalam penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di MI. Selain itu juga Guru MI berhasil menguasai keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Mereka dapat mengoperasikan perangkat lunak dengan lancar, membuat animasi, dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dengan baik. Keterampilan teknis ini menjadi pondasi kuat dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dari para guru MI. Mereka mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa MI. Desain-desain tersebut mencerminkan pemahaman mendalam akan kebutuhan siswa, dan mampu membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan memotivasi. Berdasarkan tabel tersebut juga menunjukkan bahwa Guru MI mengintegrasikan konten pembelajaran bahasa Arab dengan teknologi Adobe Flash CS6 secara sinergis. Hasil akhir media pembelajaran menunjukkan keselarasan antara materi ajar dan penggunaan teknologi, meningkatkan daya serap dan retensi informasi pada siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil aplikasi media pembelajaran Adobe Flash CS 6 yang berlandaskan pada tujuan pembelajaran.

Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan

Tim pengabdian masyarakat (PkM) UIN Gusdur menyarankan kepada guru MI untuk terus melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, baik secara mandiri maupun melalui *feedback* siswa. Proses evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lanjutan agar media pembelajaran dapat terus disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di MI.

Secara keseluruhan, optimalisasi ini berhasil memberikan pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan meningkatkan kreativitas guru MI dalam membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6. Dengan pengembangan lebih lanjut, hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di MI se-Kota Pekalongan.

SIMPULAN

Secara umum guru bahasa Arab MI telah memahami konsep maupun teknis menggunakan dan mengintegrasikan konten bahasa Arab ke dalam aplikasi Adobe Flash CS6. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan terjadinya transformasi positif dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran. Dengan menyediakan pelatihan berkelanjutan, mendukung kolaborasi antar guru, mengembangkan materi terintegrasi, dan mengenalkan praktik-praktik terbaik tentang Aplikasi Adobe Flash CS6, kegiatan pengabdian ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan. Melibatkan *stakeholder* dan menyebarkan manfaat penggunaan teknologi ini secara luas akan memperkuat dukungan masyarakat untuk keberlanjutan melalui kegiatan optimalisasi ini.

SARAN

1. Mengembangkan Materi Pembelajaran Terintegrasi

Mendorong guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan Adobe Flash CS6. Dalam hal ini, perlu diterapkan pendekatan yang memadukan konten pembelajaran

bahasa Arab dengan fitur-fitur interaktif dari aplikasi tersebut, sehingga menghasilkan materi yang menarik dan efektif.

2. Merencanakan Workshop Kolaboratif

Mengorganisir workshop kolaboratif antara guru Bahasa Arab dan ahli teknologi pendidikan. Workshop ini dapat menjadi forum bagi guru untuk berbagi ide, tantangan, dan solusi dalam menggunakan Adobe Flash CS6. Ahli teknologi pendidikan dapat memberikan panduan teknis dan kreatif yang lebih spesifik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada LP2M UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan atas bantuan dana hibah Pengabdian Masyarakat (PkM) melalui program Litapdimas. Bantuan ini tidak hanya menjadi sumber inspirasi, tetapi juga memberikan dorongan nyata bagi keberhasilan dan kelancaran pelaksanaan program kami.

Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam mendukung dan melibatkan diri dalam program Pengabdian Masyarakat (PkM) ini, baik itu mitra masyarakat (koordinator kepala madrasah MI), peserta (guru bahasa Arab MI), maupun tim pelaksana. Kerjasama yang baik dan sinergi antarstakeholder telah menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi, M. N. (2015). Community based Research-Panduan Merancang dan Melaksanakan Penelitian Bersama Komunitas. Surabaya: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Uin Sunan Ampel Surabaya.
- Irawan, A., Laurin, M. S., & Suherman, S. (2015). Perancangan Animasi Pembelajaran Perawatan Mesin Kendaraan. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(1).
- Kemenag, A. (2023, 9 1). Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekalongan. Retrieved from Kementerian Agama Kota Pekalongan : <https://kotapekalongan.kemenag.go.id/profil/jm-mm-25/>
- Kurniawati, I.D., Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan adobe flash cs6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.
- Square, C. (2023, May 3). Introduction to Flash CS 6. Retrieved from Cyber Square: <https://cyber.olympiadsuccess.com/class-8-introduction-to-flash-cs6>