

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital Menggunakan Aplikasi *Macro Media Falsh MX* untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka Di SDN Karaduak II Kec. Kota Sumenep



PENGUSUL

SYAIFUL BAHRI, M.Pd (NIDN. 0701018902)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP PGRI SUMENEP)

NOVEMBER 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : **Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital Menggunakan Aplikasi *Macro Media Falsh MX* untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka Di SDN Karaduek II Kec. Kota Sumenep**

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : **SYAIFUL BAHRI, M.Pd**
Perguruan Tinggi : STKIP PGRI Sumenep
NIDN : 0701018902
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nomor HP : 085904111980
Alamat e-mail : syaifulbahri@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : Muhammad Misbahudholam AR, M.Pd
NIDN : 0720048901
Perguruan Tinggi : STKIP PGRI Sumenep

Anggota (2)

Nama Lengkap : -
NIDN : -
Perguruan Tinggi : -
Mahasiswa Terlibat : 2 orang
Biaya Keseluruhan : Rp. 6.500.000,-.



Mengetahui,
Ketua LPPM

Mulyadi, M.Pd.
NIK. 073051025

Sumenep, 23 November 2021

Ketua,

Syaiful Bahri, M.Pd
NIDN. 0701018902

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Permasalahan Mitra dan Solusinya	5
BAB II TARGET DAN LUARAN	6
BAB III METODE PELAKSANAAN	7
A. Pra Pelaksanaan	7
B. Pelaksanaan	7
C. Evaluasi dan Pasca Pelaksanaan	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	10
BAB V PENUTUP	28
A. Kesimpulan	28
B. Saran	28

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Peta lokasi Mitra

Lampiran 2 *Check-in* Kehadiran

Lampiran 3 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan merupakan tonggak penting dalam pembangunan suatu bangsa. Di era modern ini, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Alwi Hilir, 2021). Salah satu pengabdian masyarakat yang berfokus pada adaptasi dalam penerapan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka yang telah diimplementasikan di SDN Karangduak II Sumenep. Hal ini merupakan upaya progresif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta mendukung visi kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan bagi setiap anak untuk menggali potensinya. SDN Karangduak II Sumenep menyadari betapa pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, sebagai lembaga pendidikan yang progresif, pendekatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada adaptasi teknologi digital.

Adaptasi dalam penerapan teknologi digital berarti tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat tambahan dalam pembelajaran, tetapi mengintegrasikannya secara menyeluruh untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inklusif (Mukhid, 2023). Pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital secara menyeluruh untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, inklusif, dan personal. Konsep ini memungkinkan peserta didik untuk memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan potensi individu masing-masing. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengatur jalannya pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan potensi individu masing-masing (Azmi, 2023). Konsep Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan fleksibilitas dalam pengembangan kurikulum sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan keunikan setiap peserta didik (Suryani, 2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik memiliki peran aktif dalam menentukan jalannya pembelajaran. Mereka diberikan kebebasan untuk memilih mata pelajaran, aktivitas, atau bahkan menentukan tempo belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk mengakomodasi keberagaman individu dan menghargai potensi serta keunikan setiap peserta didik. Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif, bukan hanya sebagai objek yang menerima informasi. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan kaku, tetapi lebih dinamis, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Konsep Kurikulum Merdeka juga mengajak para pendidik untuk menjadi fasilitator pembelajaran. Guru berperan sebagai pemandu, motivator, dan fasilitator dalam membantu peserta didik mengeksplorasi minatnya, menemukan bakatnya, dan mengembangkan potensinya (Febriana, 2021). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi lebih fokus pada menginspirasi dan membimbing peserta didik dalam mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat. Salah satu tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah untuk menciptakan lulusan yang memiliki keterampilan adaptif, kreativitas, kritis, kolaboratif, dan berdaya saing di era global yang terus berubah.

Dengan teknologi digital ini, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital secara menyeluruh untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, inklusif, dan personal. Konsep ini memungkinkan peserta didik untuk memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan potensi individu masing-masing.

Dalam pembelajaran berbasis digital, peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran, materi, dan tugas melalui platform pembelajaran interaktif *online* atau *offline* yang disediakan. Media ini menjadi wadah utama bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan tugas kepada peserta didik. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran juga melibatkan

penggunaan konten interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, dan game edukatif. Konten ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam, peserta didik dapat memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik.

Selain itu, teknologi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) juga diterapkan dalam pembelajaran berbasis digital (Ramadhan, 2021). Teknologi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) merupakan inovasi teknologi yang telah merambah ke dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran berbasis digital. Kedua teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam, dengan menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan peserta didik untuk melihat dunia nyata dengan tambahan elemen digital di atasnya (Saputri, 2017). Dalam konteks pembelajaran, AR memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan informasi atau konten tambahan yang relevan dalam bentuk gambar, teks, atau objek tiga dimensi. Peserta didik dapat menggunakan perangkat seperti smartphone atau tablet untuk mengakses pengalaman AR.

Sedangkan, *Virtual Reality* (VR) adalah teknologi yang menciptakan pengalaman belajar yang sepenuhnya berada dalam dunia maya atau virtual. Peserta didik menggunakan perangkat VR, seperti headset atau goggles, untuk "mengalami" lingkungan atau situasi yang dibuat secara digital. Dalam lingkungan VR, peserta didik merasa seolah-olah berada di dalamnya, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih imersif dan realistis (Iswanto, 2022). Melalui AR dan VR, peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam, seperti "mengunjungi" tempat bersejarah, menjelajahi benda-benda 3D, atau mengikuti simulasi realistis.

Dalam pembelajaran digital berbasis interaktif, peran guru tetap menjadi kunci penting dalam memastikan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Meskipun teknologi digital menjadi sarana pembelajaran yang kuat, guru tetap merupakan pemandu dan fasilitator utama dalam menyediakan pengalaman belajar yang optimal. Guru di SDN Karangduak II Sumenep

berperan penting dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru juga mendapat pelatihan untuk mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, inspiratif, dan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional.

Melalui pendekatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada adaptasi teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka, SDN Karangduak II Sumenep berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan inklusif. Setiap anak memiliki potensi yang unik, dan dengan dukungan teknologi, dengan harapan dapat membantu mereka menggali potensi tersebut untuk menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan mampu bersaing di era digital ini. Dalam upaya mewujudkan visi kurikulum merdeka, SDN Karangduak II Sumenep juga berupaya untuk mengatasi beberapa tantangan yang mungkin muncul dalam proses adaptasi teknologi digital. Salah satunya adalah memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, implementasi teknologi digital dalam pembelajaran memerlukan dukungan dan pelatihan yang tepat bagi para pendidik. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga mereka dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penerapan teknologi digital dalam kurikulum merdeka, hal ini dapat menciptakan generasi yang memiliki kreativitas tinggi, kemampuan adaptif yang kuat, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis yang baik. Dengan demikian, kita dapat mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa dan dunia. Oleh karena itu, dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk para guru agar mereka dapat menguasai teknologi dan memahami cara terbaik untuk mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya *workshop* ini, guru dapat lebih percaya diri dan inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, peningkatan kualitas konten pembelajaran sangat penting bagi pendidik.

B. Permasalahan Mitra dan Solusinya

1. Permasalahan

Berdasarkan diskusi dan wawancara yang dilakukan secara langsung dengan mitra, didapatkan beberapa permasalahan yang sedang dihadapi yaitu:

- a) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru SDN Karangduak II dalam memanfaatkan TIK untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
- b) Rendahnya kreatifitas guru SDN Karangduak II dalam membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif.
- c) Minimnya pengetahuan dan keterampilan guru SDN Karangduak II dalam menciptakan media interaktif berbasis TIK.

2. Solusi

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra, maka berikut adalah hal-hal yang dapat di jadikan solusi:

- a) Penyajian dan presentasi tentang pemanfaatan TIK untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
- b) Pendemonstrasian materi terkait menciptakan media pembelajaran interaktif.
- c) Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis TIK.

BAB II

TARGET DAN LUARAN

Pada program pengabdian kepada masyarakat ini, yang menjadi sasaran merupakan guru-guru SDN Karangduak II yang masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan TIK sebagai media interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pada hakekatnya, PKM ini merupakan solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh mitra melalui kegiatan workshop dengan tema “Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka”. Untuk itu, ada beberapa hal yang diharapkan pasca kegiatan workshop ini, diantaranya:

1. Meningkatkan pemahaman guru SDN Karangduak II terkait penggunaan media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*.
2. Memberikan bekal terhadap guru SDN Karangduak II dalam meningkatkan profesionalisme diri.
3. Meningkatkan kemampuan guru SDN Karangduak II dalam membuat dan mengembangkan media-media pembelajaran interaktif berbasis TIK untuk menunjang pembelajaran efektif, kreatif, aktif, serta menyenangkan.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Pra Pelaksanaan

Tahap pra pelaksanaan merupakan tahap awal atau tahap persiapan sebelum dilaksanakannya kegiatan workshop. Pada bagian ini terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan dan dilakukan diantaranya yaitu:

1. *Job description*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu pembagian tugas bagi masing-masing anggota Tim pelaksana PKM.
2. Tempat dan waktu. Tim pelaksana PKM bersama-sama berdiskusi terkait lokasi dan waktu pelaksanaan PKM.
3. Koordinasi dengan mitra. Perwakilan tim pelaksana PKM menemui mitra dan meminta izin untuk menjadikan SDN Karangduak II sebagai tempat pelaksanaan PKM. Tim pelaksana PKM melakukan diskusi serta wawancara langsung dengan kepala sekolah terkait situasi dan kondisi di sekolah tersebut.
4. Materi dan struktur program workshop. Tim pelaksana PKM menyusun materi dan struktur program workshop yang akan diselenggarakan.
5. Narasumber. Tim pelaksana PKM melakukan diskusi untuk menentukan narasumber dalam kegiatan workshop yang akan diselenggarakan.
6. Menyiapkan tempat untuk kegiatan workshop.

B. Pelaksanaan

1. *Opening Ceremonial*
 - a) Pembukaan. Acara dibuka dengan pembacaan Basmalah dengan dipandu oleh MC yang merupakan anggota dari tim pelaksana PKM.
 - b) Menyanyikan lagu Indonesia Raya. Seluruh hadirin bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya.
 - c) Prakata panitia yang disampaikan oleh ketua panitia Bisma Nurillah Manahim mahasiswa STKIP PGRI Sumenep Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep.
 - d) Sambutan-sambutan. Sambutan disampaikan oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah TIK Pembelajaran Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep M. Misbahudholam AR, M. Pd., dan sambutan

terakhir disampaikan oleh Kepala Sekolah SDN Karangduak II Mariyatul Kiptiyah, S. Pd. SD.

e) Penutup. Kata penutup disampaikan oleh MC yang kemudian dilanjutkan dengan pembacaan CV moderator.

2. Workshop

a) Pembukaan dan pembacaan CV pemateri pertama oleh moderator. Workshop diawali dengan beberapa materi pengantar yang disampaikan oleh moderator, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan CV pemateri pertama.

b) Penyampaian materi oleh Bapak Syaiful Bahri, M.Pd. selaku Dosen STKIP PGRI Sumenep tentang media digital dengan tema “Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka”.

c) Sesi diskusi dengan pemateri. Terdapat beberapa peserta yang mengajukan pertanyaan tentang penyampaian yang dirasa belum dipahami dari penjelasan yang sudah disampaikan pemateri.

d) Penyerahan cinderamata kepada pemateri dan kepala sekolah SDN Karangduak II. Penyerahan cinderamata kepada pemateri dilakukan oleh Ketua Panitia. Sedangkan penyerahan cinderamata kepada kepala sekolah dilakukan oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah Pembelajaran TIK.

e) Selanjutnya penutup dari moderator, dan dilanjutkan oleh penutor aplikasi.

f) Mendemokan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *software Adobe Flash Professional CS6*.

g) Penutupan. Acara ditutup dengan pembacaan hamdalah.

C. Evaluasi dan Pasca Pelaksanaan

1. Pengamatan dan penilaian terhadap kemampuan peserta dalam mengoperasikan *software Adobe Flash Professional CS6*.

2. Pemberian angket kepada peserta.

3. Sesi diskusi dengan kepala sekolah terkait kesan dan pesan pelaksanaan kegiatan PKM. Setelah pelaksanaan kegiatan PKM selesai, tim pelaksana melakukan diskusi dengan kepala sekolah SDN Karangduak II terkait kesan dan pesan dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan. Tim pelaksana menyampaikan harapannya agar apa yang dipelajari saat kegiatan PKM dapat ditindaklanjuti oleh para guru di SDN Karangduak II sehingga kegiatan PKM tersebut diharapkan dapat mendatangkan manfaat terhadap tenaga pendidik dan siswa di SDN Karangduak II dan tidak hanya sekedar formalitas saja.
4. Ucapan terimakasih kepada pihak mitra. Sebelum meninggalkan SDN Karangduak II, tim pelaksana PKM menyampaikan ucapan terimakasih terhadap kepala sekolah dan guru-guru SDN Karangduak II karena telah memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian di sana.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Pelaksanaan

Langkah awal dalam kegiatan *Workshop* ini yaitu melakukan persiapan dengan pembagian tugas bagi masing-masing anggota panitia *Workshop*. Selanjutnya yakni pemilihan tempat pelaksanaan *Workshop* sebagai mitra dalam kegiatan ini. Kemudian, melakukan koordinasi dengan pihak mitra untuk melaksanakan kegiatan *Workshop* serta melakukan wawancara terkait situasi dan kondisi pembelajaran di SDN Karangduak II. Lalu, langkah selanjutnya yakni menentukan materi dan narasumber untuk kegiatan workshop. Panitia dibantu para guru SDN Karangduak II menyiapkan tempat dan segala keperluan yang dibutuhkan untuk kegiatan workshop sejak satu hari sebelum hari H. Sebagai bentuk dukungan dan juga apresiasi dari para guru SDN Karangduak II atas diselenggarakannya kegiatan workshop ini, mereka menyediakan hampir semua peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan. Bahkan, mereka turut menyumbang untuk keperluan konsumsi. Hal tersebut tentu sangat membantu panitia dalam mensukseskan acara ini. Kegiatan workshop dilaksanakan pada hari Senin, 17 Juli 2023 dengan melibatkan berbagai pihak, yaitu (1) panitia *Workshop* dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep; (2) pihak mitra yaitu SDN Karangduak II sebagai sasaran dari kegiatan ini. Adapun tema yang diangkat yaitu “Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka”.

B. Pelaksanaan

Pada sesi *opening ceremony*, Panitia *Workshop* membuka kegiatan dengan pembacaan basmalah, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya, kemudian prakata panitia oleh Ketua Panitia, dilanjutkan sambutan oleh Dosen Pengampu pembelajaran TIK M. Misbahudholam AR, M. Pd., dan terakhir adalah sambutan Kepala Sekolah SDN Karangduak II Mariyatul Kiptiyah, S. Pd. SD. Suasana *opening ceremony* ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1. *Opening Ceremony*

Prakata yang disampaikan oleh Ketua Panitia, Ketua Panitia mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah yang telah bersedia menjadi tuan rumah dalam *Workshop Media Digital* yang bertema “Adaptasi dalam Penerapan Teknologi Digital untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum Merdeka” serta guru, mahasiswa ataupun kepada para panitia yang telah berpartisipasi dalam acara *Workshop Media Digital*.



Gambar 2. *Prakata Panitia*

Dalam sambutannya, Dosen Pengampu menyampaikan terkait adanya *Workshop Media Digital* ini dapat memberikan ilmu baru dan bermanfaat bagi guru mengenai media pembelajaran interaktif. Dengan adanya *Workshop Media Digital*, pembelajaran dengan berbasis kurikulum merdeka yang ada di SDN Karangduak II ini dapat terlaksana dengan baik dan berharap SDN Karangduak II mempunyai perubahan dalam pembuatan media serta proses pembelajaran yang interaktif. Sehingga, guru di SDN Karangduak II dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dalam menghadapi perkembangan teknologi. Guru juga diharapkan dapat mengetahui pengoperasian media pembelajaran interaktif ini. Suasana sambutan oleh Dosen Pengampu ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 3. Sambutan Dosen Pengampu

Sedangkan Kepala Sekolah SDN Karangduak II dalam sambutannya menyampaikan rasa terimakasihnya kepada panitia *Workshop Media Digital* karena memilih SDN Karangduak II sebagai tuan rumah *Workshop Media Digital*. Beliau juga menyampaikan bahwa guru di SDN Karangduak II belum bisa menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi. Dengan adanya *Workshop Media Digital* ini dapat memberikan pengetahuan bagi guru SDN Karangduak II agar kedepannya bisa menerapkan dan menggunakan teknologi dengan baik. Dan selanjutnya setelah sambutan beliau membuka acara *Workshop Media Digital*. Suasana sambutan oleh Kepala Sekolah SDN Karangduak II ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah SDN Karangduak II

Workshop diawali dengan pembacaan CV moderator yaitu Noris Sabit yang merupakan Mahasiswa STKIP PGRI Sumenep oleh MC. Selanjutnya, pembacaan CV pemateri yaitu Bapak Syaiful Bahri M.Pd yang merupakan Dosen STKIP PGRI Sumenep. Suasana saat penyampaian materi oleh pemateri ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Pemateri

Materi yang disampaikan yakni tentang “Penerapan Teknologi Digital dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka”. Pemateri menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka mempunyai alokasi waktu paling banyak yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Capaian Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai 4 elemen yaitu keterampilan menyimak, memirsa, mempresentasikan dan menulis. Pemerintah menyiapkan Capaian Pembelajaran

dan guru mengubah menjadi Tujuan Pembelajaran. Sebelum ke Tujuan Pembelajaran kita mengidentifikasi konten dan kompetensi. Kemudian baru menyusun Tujuan Pembelajaran dan di *breakdown* ke ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) serta dijadikan modul ajar. Untuk langkah akhir menggunakan *Asesment*. Teknologi digital ini memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran baik disekolah maupun dikampus. Dalam pengerjaan *Asesment* paling banyak menggunakan media digital. Adapun mengaplikasikan media pembelajaran melalui aplikasi game. Guru SDN Karang duak II lebih memilih aplikasi game yang tidak berbayar dikarenakan mempertimbangkan ekonomi siswa yang lebih dominan menengah kebawah, oleh karena itu guru-guru mengoptimalkan media digital gratis yang lebih sederhana dan kreatif.

Setelah pemateri selesai dalam menyampaikan materinya, MC menutup acara dan kemudian melanjutkannya dengan penyampaian demonstrasi penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran oleh penutor yaitu Bisma Nurillah Manahim yang juga merupakan mahasiswa STKIP PGRI Sumenep.



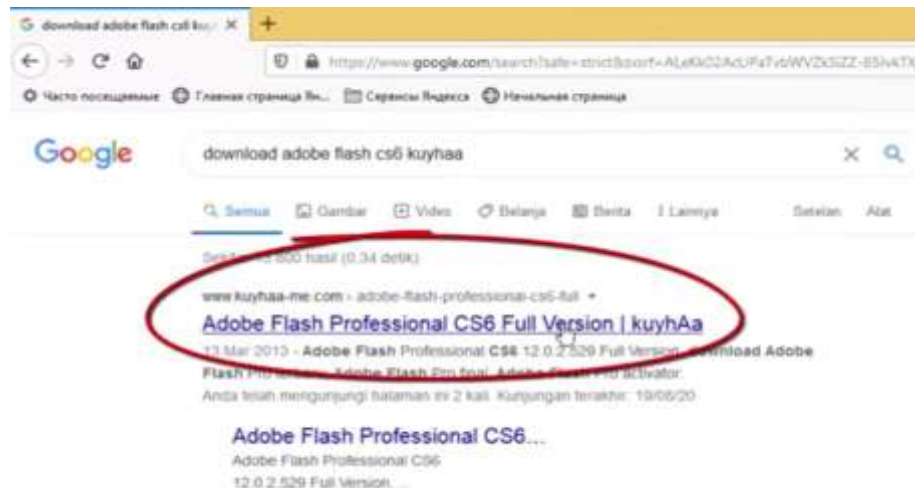
Gambar 5. Penutor

Penutor menyampaikan secara ringkas mengenai adanya *software Adobe Flash Professional CS6* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Setelah penyampaian materi dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah salah satu versi dari perangkat lunak komputer yang

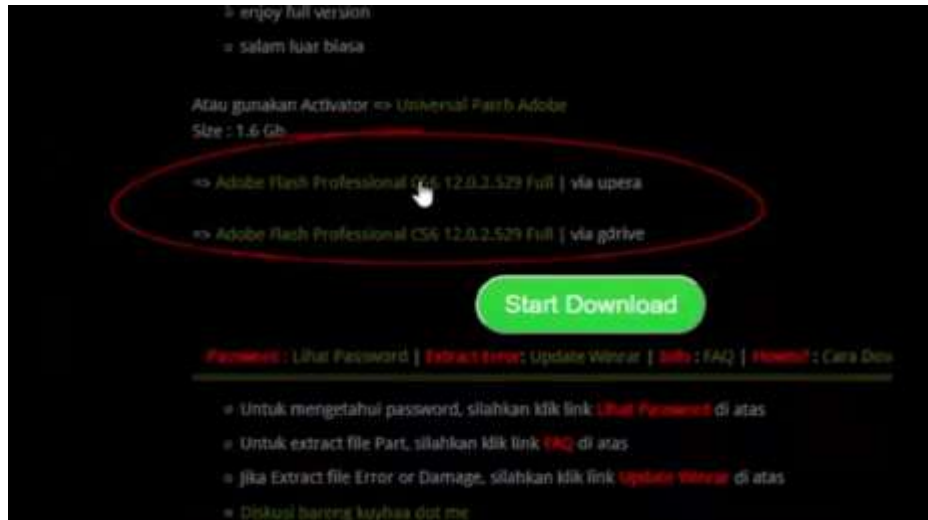
dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Perangkat lunak ini termasuk dalam kategori perangkat lunak desain dan animasi, dan merupakan salah satu alat yang populer digunakan untuk membuat konten interaktif, animasi, aplikasi web, dan permainan. *Adobe Flash Professional CS6* memiliki sejumlah fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dan interaksi multimedia dengan mudah. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*:

1. Langkah-langkah Installing Adobe Flash Professional CS6

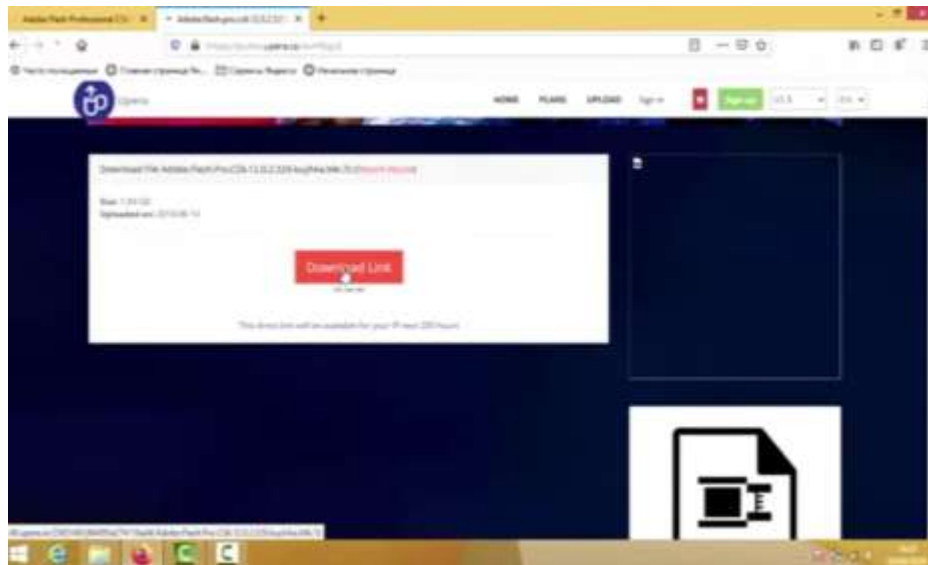
- a. Pastikan jaringan internet dihidupkan terlebih dahulu, lalu buka *Google Chrome* kemudian ketik pada bagian pencarian atau *search* “download adobe flash cs6 kuyhaa” ataupun juga bisa langsung menggunakan <https://www.kuyhaa-me.com/adobe-flash-professional-cs6-full.html>



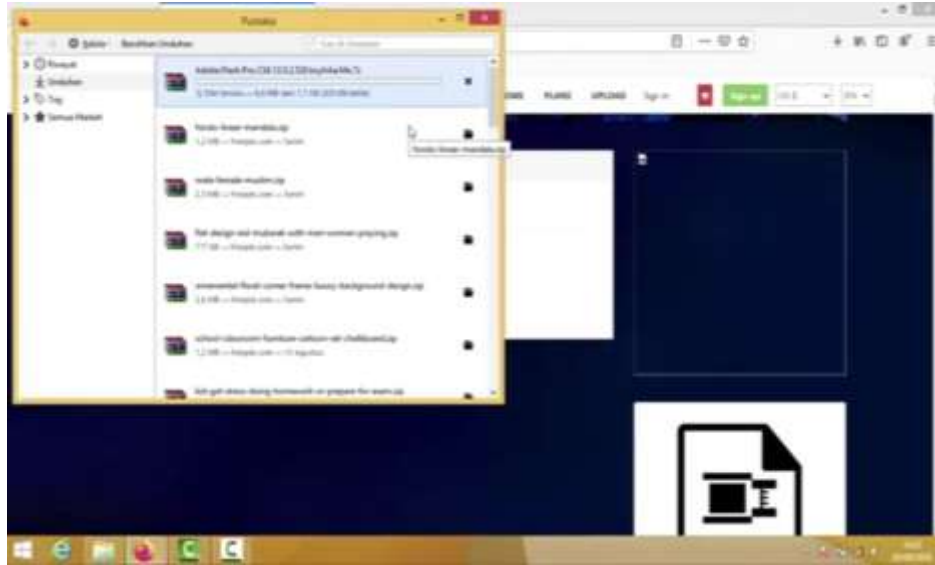
- b. Selanjutnya klik link yang telah disediakan, setelah di klik akan terbuka *website* kuyhaa dengan tempat download dari *software Adobe Flash CS6*, lalu *scroll* atau geser ke bawah hingga menemukan 2 pilihan link download yaitu via upera dan via gdrive, dan klik salah satunya.



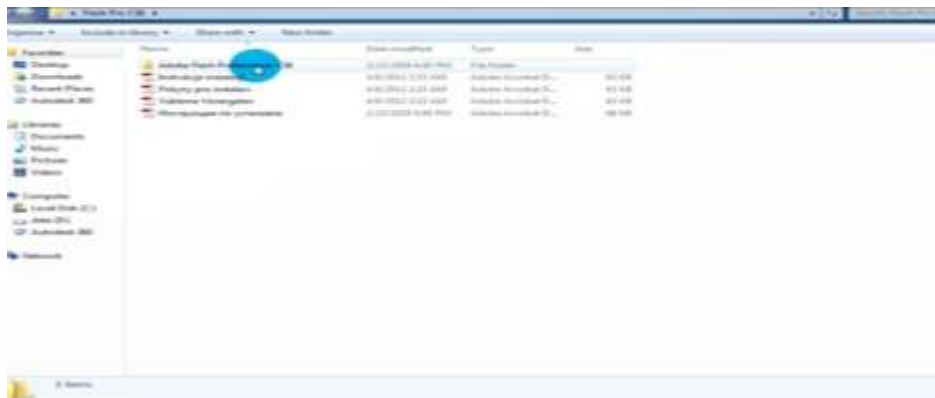
- c. Misalkan anda memilih untuk menggunakan via upera dalam mendownload *Adobe Flash CS 6*, maka tampilan berikutnya akan memunculkan link download, lalu anda dapat langsung klik tombol tersebut.



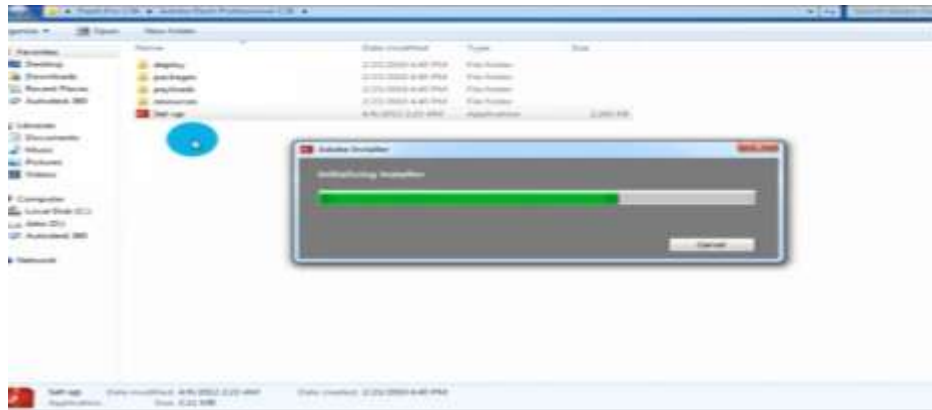
- d. Lalu file Adobe Flash CS 6 berupa rar dengan ukuran 1,7 GB akan terdownload, pastikan koneksi internet anda aman agar tidak terjadi internet error dalam mendownloadnya.



- e. Setelah file rar Adobe Flash CS6 selesai terdownload, selanjutnya anda dapat mengekstrak file tersebut hingga memunculkan beberapa file seperti gambar dibawah, lalu bisa melanjutkan dengan meng klik folder Adobe Flash Professional CS6.



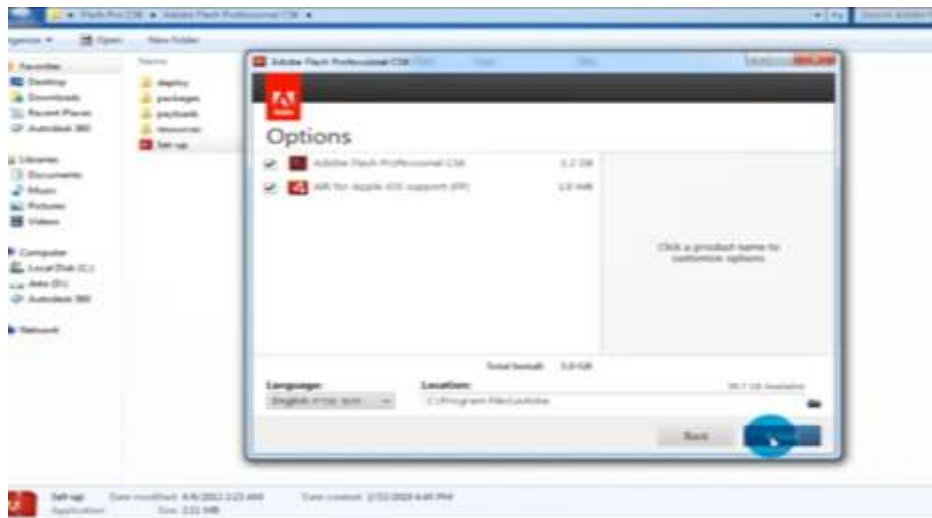
- f. Lalu setelah meng klik folder Adobe Flash CS6, maka akan memunculkan tampilan folder berikut, kemudian silahkan anda pilih dan klik “set up”. Sehingga akan melakukan *installer* pada *software* adobe flash ini, dan tunggu beberapa menit hingga proses *installer* tersebut selesai.



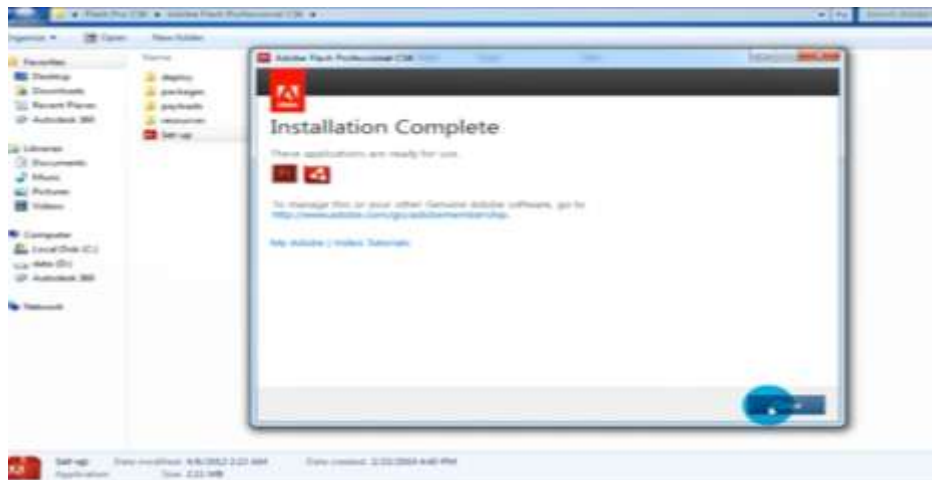
- g. Setelah selesai installer adobe flash cs6 tersebut, selanjutnya memunculkan 3 pilihan *install* berikutnya, jika menginginkan software ini gratis anda dapat memilih “*install a trial*”.



- h. Setelah itu akan memunculkan tampilan *Adobe Software License Agreement*, maka anda silahkan memilih “*accept*”, lalu dilanjutkan dengan tampilan *Options*, anda bisa atur penyimpanan file ini pada folder dekstop anda, lalu setelah selesai silahkan langsung klik “*install*” dan tunggu beberapa saat.



- i. Setelah proses install selesai maka memunculkan tampilan berikut, maka software adobe flash cs6 sudah terinstall pada dekstop anda, dan anda dapat menggunakan software adobe flash cs6 ini dalam membuat media pembelajaran interaktif.

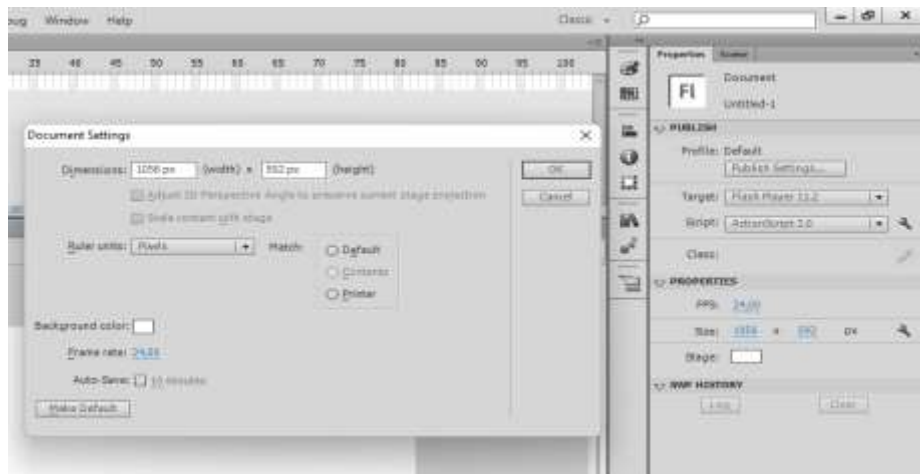


2. Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS 6

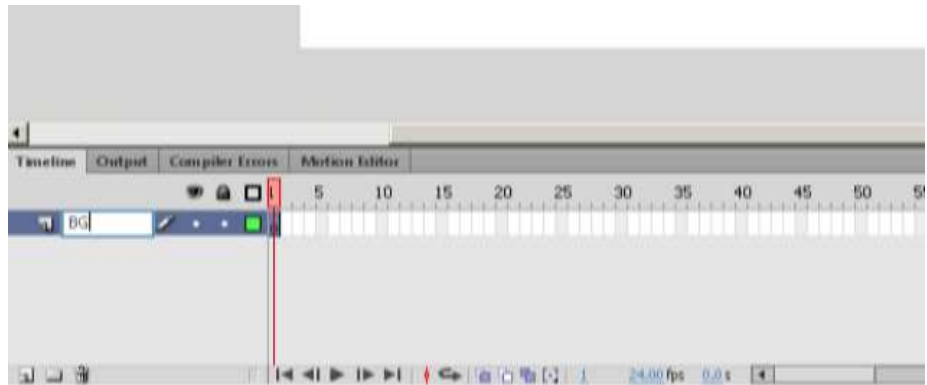
- a. Buka *software* Adobe Professional CS 6, lalu pilih *Actionscript 2.0*



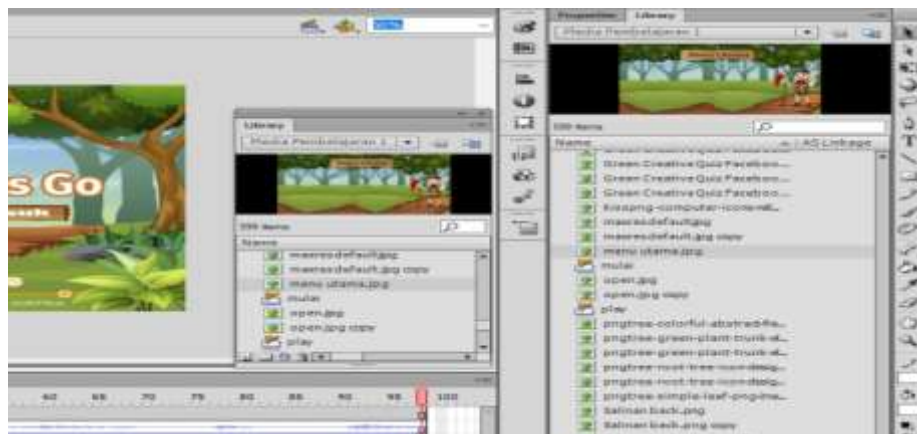
- b. Pada bagian Properties, ubah ukuran area kerja (kotak warna putih yang biasanya terletak di tengah) di "Size" menjadi 1056 x 592 (satuan yang digunakan pixels)



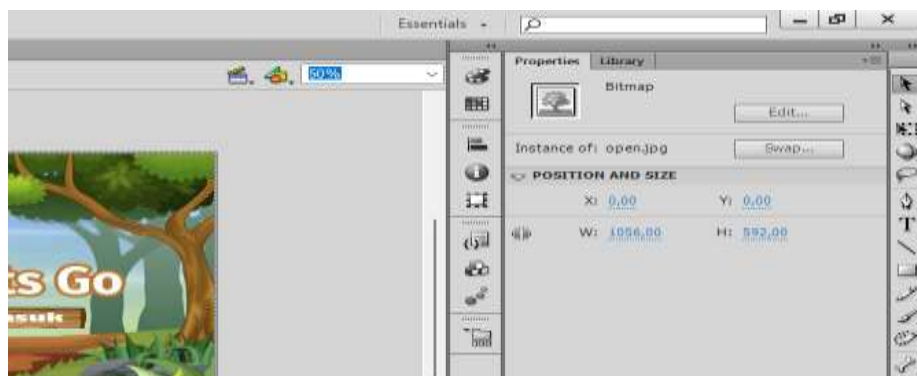
- c. Pada bagian "*Timeline*", ubah nama layer dengan cara double klik kemudian isikan nama "*BG*" sebagai *background* pada Media Interaktif nantinya. Lalu, untuk memasukkan gambar ada 2 cara, yaitu dengan *Import to Stage* (Ctrl+R) atau *Import to Library*.



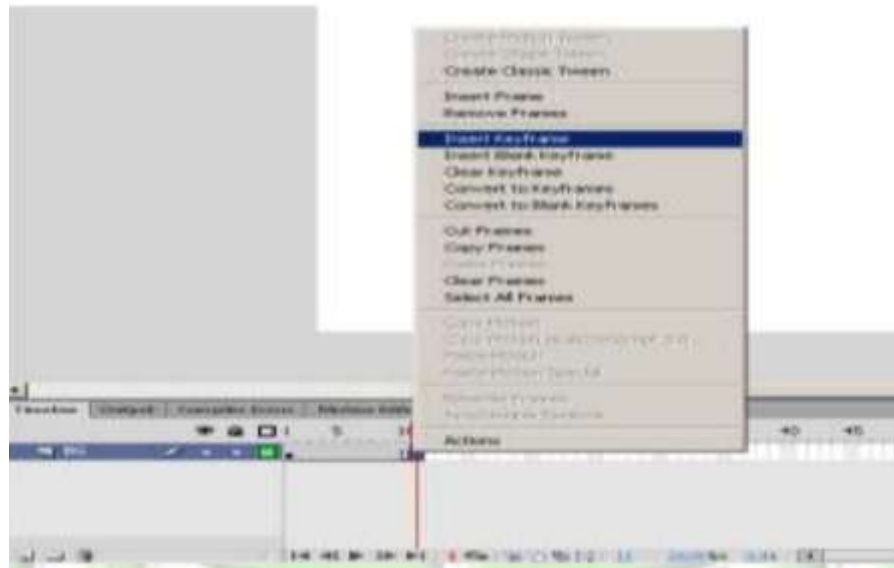
- d. Perbedaannya itu sendiri, untuk to *Stage* gambar akan langsung masuk di area kerja sedangkan to *Library* akan otomatis tersimpan pada bagian *Library* lalu untuk memasukkannya dengan menggeser/drag gambarnya ke area kerja.



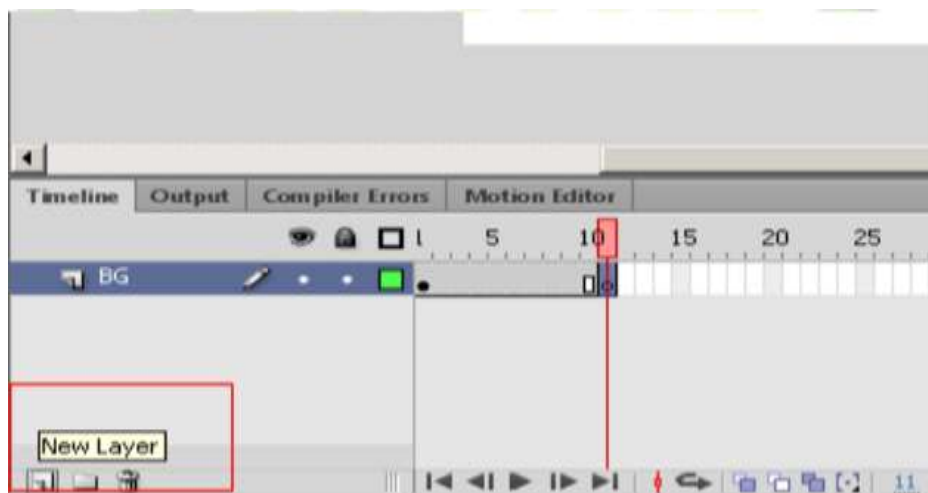
- e. Atur posisi dan ukuran gambar agar sesuai dengan area kerja



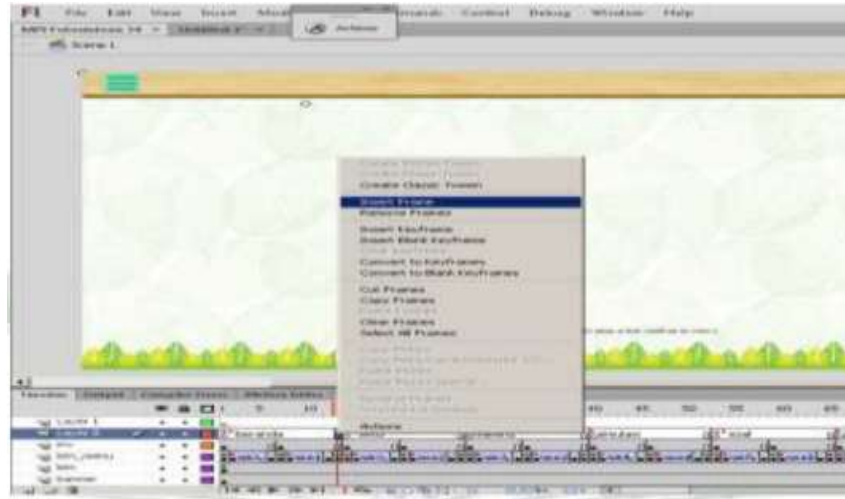
- f. Pada Frame klik kanan - *insert keyframe*. Lalu pada bagian *Properties*, beri nama label maka akan ada tanda bendera warna merah.



g. Sekarang, buat *layer* baru. Caranya klik ikon seperti pada gambar di bawah ini.



Kemudian, ubah namanya sesuai keinginan" dan pada frame, klik kanan-pilih insert frame . Setelah itu, buatlah Teks, gambar pada Layer Konten tersebut.



- h. Buat Layer Baru untuk tombol dan *Insert Frame* di frame yang diinginkan. Kemudian pada Layer Tombol tersebut, buatlah kotak dengan *rectangle options* seperti pada gambar.



- i. Klik kanan pada kotak tersebut - pilih *Convert to Symbol*- isikan nama tombol dan pilih tipe "button" seperti pada gambar di bawah, lalu OK.



- j. Tekan Klik Ganda atau *Double Click* pada button untuk mengedit tombol. Maka akan muncul seperti pada gambar di bawah. Setelah itu, klik kanan pada bagian *Over* dan *Down* - pilih *insert keyframe* (F6)



Keterangan ;

UP : Kondisi Normal

OVER : Kondisi ketika kursor diatas tombol

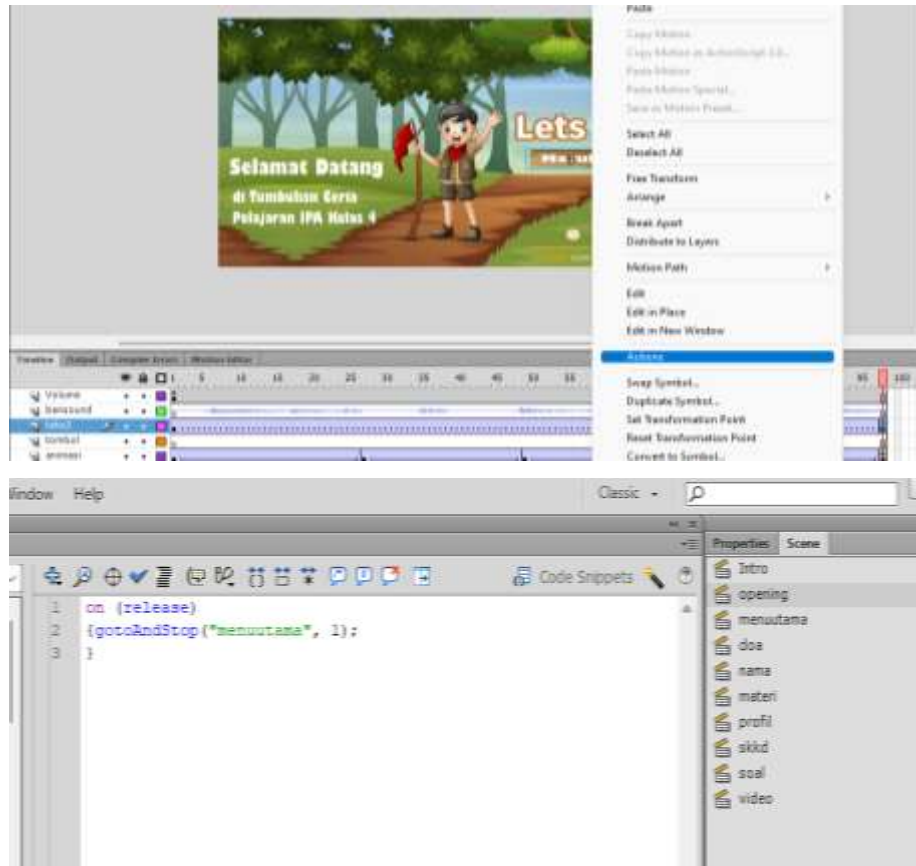
DOWN : Kondisi ketika tombol ditekan

Untuk mengetahui perbedaanya, coba anda ubah warna atau bentuk dari tombol pada bagian OVER dan DOWN.



Seperti anda lihat, untuk kondisi normal saya menggunakan warna "putih", untuk kondisi ketika kursor diatas tombol berwarna "hijau Tua" dan ketika di klik warnanya berubah menjadi "putih" lagi. Setelah Selesai Mengedit Tombol, tekan Scene 1 untuk kembali.

- k. Selanjutnya untuk mengaktifkan tombol tersebut agar dapat berpindah maka klik kanan pada tombol tersebut, lalu pilih *actions* dan tuliskan script yang telah tersedia, sesuaikan dengan nama scene selanjutnya, misalnya `on (release) { gotoAndStop ("menuutama", 1) ; }`.



1. Lalu setelah selesai pembuatan background, teks, dan juga navigasi tombol, kemudian Tekan "*Ctrl + Enter*" untuk melihat hasilnya.

C. Evaluasi dan Pasca Pelaksanaan

Setelah guru-guru mendengarkan pemateri dan penutor terkait penggunaan, *software Adobe Flash Professional CS6*, dalam kegiatan workshop media digital dengan tema “Adaptasi penerapan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka” guru-guru antusias untuk menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya kelas atas. Jadi penggunaan *software Adobe Flash Professional CS6*, selain menjadi media pembelajaran bagi guru, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas sejalan dengan pendapat (Pertami, Rohana, & Pandang, 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh McClean & Crowe (dalam Afif, 2022) yang menunjukkan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk

meningkatkan interaksi siswa dan juga mendukung sumber belajar dan konten di *smartphone*, tablet, dan laptop yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berinteraksi meskipun digunakan di ruang kelas yang besar. Menurut (Tanwir, 2023) *software Adobe Flash Professional CS6* sangat disarankan untuk diperkenalkan sebagai metode belajar mengajar terutama di ruang kelas yang besar untuk mendorong interaksi dan mempromosikan pembelajaran mandiri di antara siswa.

Keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran karena mereka merasa tertarik dengan penggunaan aplikasi yang bisa terbilang baru bagi mereka. Siswa yang sebelumnya terbiasa menggunakan media pembelajaran yang monoton, akan lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif ini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa di kelas dan berpengaruh positif terhadap pembelajaran mereka dibandingkan menggunakan kertas dan pena konvensional. (Sahulatta, 2023) menyatakan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pencapaian siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari sebelumnya. *Adobe Flash Professional CS6* memiliki sejumlah fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dan interaksi multimedia dengan mudah membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik minat siswa, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih fokus serta antusias dalam proses belajarnya dan serta mudah memahami materi yang disampaikan. Penggunaan *software Adobe Flash Professional CS6* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media interaktif *Adobe Flash Professional CS6* memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa (Wahid, 2020). Selain itu, penggunaan *software Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran serta dapat memicu siswa berpikir kritis, guna meningkatkan kemampuan berpikirnya (Pradnyana, 2021).

Setelah pelaksanaan kegiatan *Workshop* selesai, panitia melakukan diskusi dengan kepala sekolah SDN Karangduak II terkait kesan dan pesan dari kegiatan

Workshop yang telah dilaksanakan. Panitia menyampaikan harapannya agar apa yang dipelajari saat kegiatan *Workshop* dapat ditindaklanjuti oleh para guru di SDN Karangduak II sehingga kegiatan *Workshop* tersebut dapat memberikan manfaat bagi para guru dan siswa di SDN Karangduak II dan tidak hanya sekedar formalitas saja. Terakhir, panitia *Workshop* mengucapkan banyak terimakasih kepada kepala sekolah yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan *Workshop* di SDN Karangduak II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Workshop ataupun pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis TIK sangat membantu, khususnya pada guru di SDN Karangduak II dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki guna membuat media pembelajaran menarik dan interaktif berbasis digital bagi peserta didik. Pelatihan ini juga sebagai bekal bagi guru-guru di SDN Karangduak II agar mampu mengimplementasikannya dan menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif.

B. Saran

Dengan diadakannya kegiatan *Workshop Digital*, diharapkan guru dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajari pada saat pelatihan. Selain itu, hendaknya guru selalu berupaya dalam meningkatkan *skill* dan kemampuan yang dimiliki, tidak hanya berfokus pada pembuatan media interaktif berbasis TIK, melainkan juga keterampilan-keterampilan lain sehingga lebih mudah dalam beradaptasi dan menjawab tantangan-tantangan yang timbul akibat dari era perkembangan yang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, F. A. (2022). PENGARUH FAKTOR KEPUASAN DAN SELF-EFFICACY TERHADAP MINAT SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI NEARPOD: AN EXTENDED DELONE MCLEAN MODEL. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1065–1080.
- Alwi Hilir. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan Media Pembelajaran. In Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. In *Lakeisha* (Vol. 17). Penerbit Lakeisha.
- Azmi, C., Murni, I., & Desyandri, D. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengaruhnya pada Perkembangan Moral Anak SD : Sebuah Kajian Literatur. *Journal on Education*, 6(1), 2540–2548. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3283>
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi guru*. Bumi aksara.
- Fitriyah, L. A. (2022). 4.4 Tujuan dan Manfaat Media Audio-Visual. *Media Pembelajaran*, 36.
- Iswanto, Putri, N. I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan. *Tematik*, 9(1), 44–52. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.904>
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain Teknologi Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Budaya Organisasi Di Lembaga Pendidikan*. Pustaka Egaliter. Com.
- Pertami, D., Rohana, R., & Pandang, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Nubin Smart Journal*, 1(1), 1–14.
- Pradnyana, I. K. A., Agustini, K., & Santyasa, I. W. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 218–225.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality (ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Sahulatta, E., Sumaryoto, S., & Suparman, H. (2023). Prestasi Belajar IPS Dipengaruhi oleh Persepsi Atas Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa di Kota Tangerang Selatan. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 74–83.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan

Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357–1366.

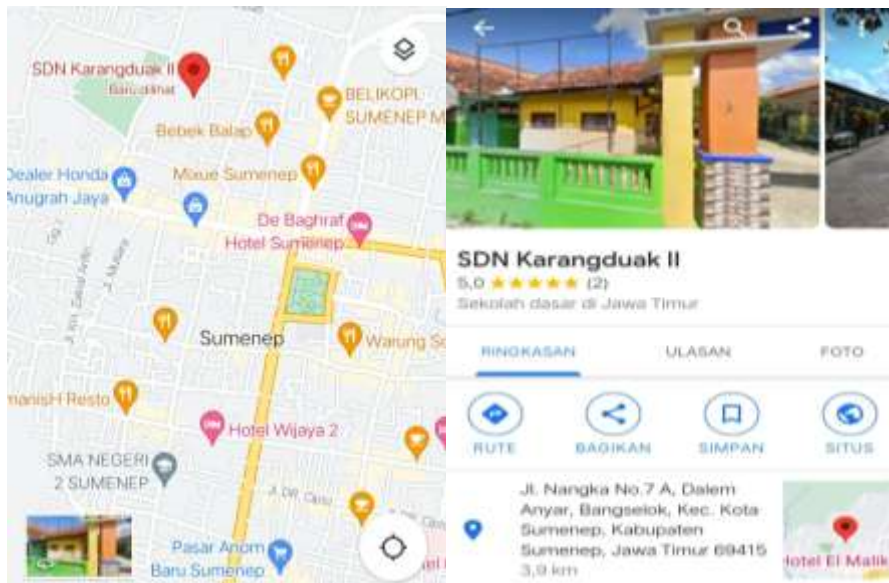
Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>

Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek)*.

Wahid, A., Handayanto, A., & Purwosetiyono, F. X. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis etnomatematika menara Kudus menggunakan adobe flash professional cs 6 pada siswa kelas VIII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 58–70.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Peta Lokasi Mitra



Lampiran 2 *Check-in* Kehadiran

CHECK IN PANITIA WORKSHOP MEDIA DIGITAL SEMESTER II PGSD SKKP PGRI SUMENEP		
NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Hendri Heryu	[Signature]
2	Muhammad Fauzan Saiful	[Signature]
3	Sulhena	[Signature]
4	Almas Satrio	[Signature]
5	Rizki Ayu S.	[Signature]
6	Rizki Rizka S.	[Signature]
7	Luthan	[Signature]
8	Daryanto Mulyono	[Signature]
9	Syaiful Hidayat S.	[Signature]
10	Alvinus Lopo	[Signature]
11	Muhammad Rizki	[Signature]
12	Fitri Yuni Wahyuni	[Signature]
13	M. Nur Hafid	[Signature]
14	Syaiful M. A.	[Signature]
15	Rizki Rizka S.	[Signature]
16	[Name]	[Signature]
17	[Name]	[Signature]
18	[Name]	[Signature]
19	[Name]	[Signature]
20	[Name]	[Signature]
21	[Name]	[Signature]
22	[Name]	[Signature]
23	[Name]	[Signature]
24	[Name]	[Signature]
25	[Name]	[Signature]
26	[Name]	[Signature]
27	[Name]	[Signature]
28	[Name]	[Signature]
29	[Name]	[Signature]
30	[Name]	[Signature]
31	[Name]	[Signature]
32	[Name]	[Signature]

**CHECK IN PESERTA
WORKSHOP MEDIA DIGITAL
SEMESTER 6B PGSD STMP PGRI SUMENEP**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Muti Lailah	[Signature]
2	Erniyanti Mulyanti	[Signature]
3	Shikhaul Laila F	[Signature]
4	Rafiqun	[Signature]
5	Yeni Anggrani	[Signature]
6	Fitri Permanaeni	[Signature]
7	Fitri Lailah	[Signature]
8	Dikmaning Hidayati	[Signature]
9	Feryana	[Signature]
10	Haryanti Kusuma	[Signature]
11	IRVY KURNIAWATI	[Signature]
12	Egi Lailah	[Signature]
13	S. Gurnani Anwar Almaru	[Signature]
14	M. Rizki S	[Signature]
15	Melani	[Signature]

16	ALIF HILMI	[Signature]
17	Rizki Nur Hafidha	[Signature]
18	Wahid Nurhidayati	[Signature]
19	Alvinia Rizki Nurhidayati	[Signature]
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

Lampiran 3 Dokumentasi

