

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
(PKM)**



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*  
UNTUK GURU SMA 1 BANGKINAN**

**TIM PENGUSUL**

**KETUA : Dr. Wida Rianti**  
**NIDN : 1029038302**  
**ANGGOTA : Yesi Fauzia.S.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA  
INGGRIS FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU  
TAMBUSAI JANUARI 2024/ 2025**

## **RINGKASAN**

Bahasa adalah kemampuan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi. Tanpa adanya bahasa, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik. Bahasa sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik bahasa verbal maupun nonverbal. Dewasa ini untuk dapat berkomunikasi dengan orang dengan cakupan yang sangat luas dapat menggunakan bahasa internasional, yakni Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dari segala penjuru dunia. Pemahaman dan penguasaan Bahasa Inggris pun sangat dibutuhkan untuk dapat berkomunikasi. Pengenalan Bahasa Inggris dasar juga diperlukan sejak usia dini untuk memberikan bekal pemahaman Bahasa Inggris di tingkat yang lebih tinggi. Tidak adanya ketertarikan anak-anak dalam menerima bahasa asing membuat Guru merasa kesulitan dalam memberikan pengetahuan Bahasa Inggris. Media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menarik sangat diperlukan bagi Guru untuk membantu proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat membantu menyelesaikan solusi dari permasalahan yang ada. Keterbatasan pemahaman dan pengetahuan akan teknologi menjadi kendala untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami Guru.

# **BAB 1.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah semakin berkembang pesat. Pemanfaatan teknologi sudah semakin diperhitungkan untuk dapat memudahkan pekerjaan manusia. Pemanfaatan teknologi mencakup berbagai bidang, baik bidang kedokteran, ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Namun, masih banyak masyarakat yang belum memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan akan teknologi. Pengenalan teknologi bagi anak-anak usia dini sangat penting untuk memberikan pengetahuan akan manfaat dari teknologi itu sendiri, dimana segala sesuatunya selalu berhubungan dengan teknologi. Nyatanya, teknologi dapat membantu proses belajar mengajar dalam menyampaikan informasi. Hal ini tentu saja dapat membantu memudahkan anak-anak untuk menerima informasi dengan mudah. Pengenalan teknologi kepada anak-anak usia dini tentu saja diberikan dengan semenarik mungkin sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi mereka untuk dapat menerima segala informasinya dengan mudah.

Bahasa adalah kemampuan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi. Tanpa adanya bahasa, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik. Bahasa sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik bahasa verbal maupun nonverbal. Dewasa ini untuk dapat berkomunikasi dengan orang dengan cakupan yang sangat luas dapat menggunakan bahasa internasional, yakni Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dari segala penjuru dunia. Pemahaman dan penguasaan Bahasa Inggris pun sangat dibutuhkan untuk dapat berkomunikasi. Pengenalan Bahasa Inggris dasar juga diperlukan sejak usia dini untuk memberikan bekal pemahaman Bahasa Inggris di tingkat yang lebih tinggi. Bahasa Inggris akan lebih mudah diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini karena pada masa ini mereka bisa dengan mudah meniru dan melatih kemampuan dalam berbahasa [1].

Bahasa Inggris sendiri masih sulit diterima oleh anak usia dini karena bahasa yang digunakan sehari-hari adalah Bahasa Indonesia, tentu mereka masih merasa asing dengan Bahasa Inggris sehingga masih sulit untuk bisa menerima bahasa asing.

Media interaktif pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan [2]. Dimana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan efektifitas siswa dalam belajar [3].

Tidak adanya ketertarikan anak-anak dalam menerima bahasa asing membuat Guru merasa kesulitan dalam memberikan pengetahuan Bahasa Inggris. Media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menarik sangat diperlukan bagi Guru untuk membantu proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat membantu menyelesaikan solusi dari permasalahan yang ada. Keterbatasan pemahaman dan pengetahuan akan teknologi menjadi kendala untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami Guru.

Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menarik menggunakan *Macromedia Flash* yang selanjutnya dilakukan sosialisasi penggunaan *Macromedia Flash* yang dapat membantu proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi yang ada, media pembelajaran tidak hanya sekedar buku dan alat peraga manual, namun kemudian beralih ke arah multimedia digital [3]. Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pahlawan yang pernah dilakukan di Guru sebelumnya adalah pelatihan penggunaan *Microsoft Office*. Pemahaman *Microsoft Office* saja kurang efektif karena Guru perlu mempunyai media interaktif yang lebih menarik berbentuk audio-visual untuk menarik perhatian anak sehingga dapat memahami Bahasa Inggris lebih mudah.

*Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi yang menggabungkan program aplikasi yang menggabungkan antara visual dan audio. Media berbasis *Macromedia flash* mudah dioperasikan karena menu yang ditampilkan tidak terlalu banyak dan mudah [4].

Dengan permasalahan dan solusi tersebut, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pahlawan kali ini akan melakukan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash* dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar dalam memberikan pembelajaran Bahasa Inggris secara interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris anak-anak usia dini.

## **1.2 Permasalahan Mitra**

Guru SMN 1 Bangkinang mengharapkan metode pembelajaran interaktif Bahasa Inggris yang memanfaatkan teknologi yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak untuk bisa menerima materi yang disampaikan. Guru sampai saat ini belum menerapkan metode pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis Teknologi karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan akan teknologi.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan mitra seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya maka perumusan masalahnya adalah belum adanya media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis teknologi. Rumusan masalah tersebut adalah hasil analisa situasi yang terjadi pada mitra. Diharapkan sosialisasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash* dapat mengatasi masalah mitra terkait penggunaan *Macromedia Flash* sebagai sarana untuk media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif bagi Guru.

## **1.4 Tujuan Pengabdian**

Adapun tujuan dari diselenggarakannya pengabdian ini adalah meningkatkan proses belajar mengajar bagi Guru dalam memberikan pengetahuan Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash* dengan tampilan yang interaktif dan menarik. Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi pada mitra.

## **BAB 2.**

### **TARGET DAN LUARAN**

#### **2.1 Target**

Target dari Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Semarang tentang pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash* adalah guru SMA di Bangkinang .

Dengan adanya peningkatan kemampuan pengajaran Bahasa Inggris yang berbasis *Macromedia Flash* ini diharapkan guru dapat memperkaya pengetahuannya dan kemampuannya bidang pengajaran Bahasa Inggris yang berbasis teknologi.

Pemilihan mitra pengabdian guru adalah karena wilayah ini paling dekat dengan lokasi Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Pahlawan . Karena diharapkan penyebaran pengetahuan mengenai teknologi adalah dari wilayah terdekat terlebih dahulu sehingga sangat cocok untuk diadakan pelatihan pembelajaran bahasa Inggris berbasis macromedia flash di tempat ini.

#### **2.2 Capaian Luaran**

Luaran yang diharapkan dari program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut yang terdapat dalam Tabel 2.1.

**Tabel 2.1** Capaian Luaran

<b>No</b>	<b>Jenis Luaran</b>	<b>Indikator Capaian</b>
1	Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding	Ada
2	Publikasi pada media masa	Ada
3	Bahan ajar	Ada
4	Luaran lain (Teknologi tepat guna/Model/Purarupa/Karya Seni/Rekayasa Sosial)	Ada

### **BAB 3.**

#### **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam “Pengajaran Bahasa Inggris yang berbasis *Macromedia Flash*” akan diberikan dalam bentuk praktikum secara langsung.

Untuk tempat pengabdian masyarakat ini berada di laboratorium Fakultas Pendidikan Universitas Pahlawan yang berlangsung selama empat jam, dan waktu pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini diselenggarakan Bangkinang

**BAB 4.**  
**HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

**5.1 Analisis Hasil**

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi hasil kuesioner yang telah diberikan pada 30 orang peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengenai pengajaran Bahasa Inggris yang berbasis *Macromedia Flash* pada guru SMAN 1 Bangkinang Berikut adalah hasilnya.

**Tabel 5.1 Hasil Analisis Kuesioner**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		PROSENTASE (%)	DESKRIPSI
1	Apakah Anda Telah Mengenal Macromedia Flash untuk sarana belajar	93	Belum Mengenal
		7	Sudah tapi belum maksimal
2	Apakah Pengabdian ini membuka wawasan mengenai penggunaan Macromedia Flash untuk belajar mengajar?	90	Membuka wawasan
		10	belum pernah
3	Apakah anda merasa perlu menggunakan Macromedia Flash untuk sarana belajar?	93	Sangat perlu
		7	Perlu
4	Apakah anda tertarik belajar bahasa Inggris dengan menggunakan macromedia Flash	100	Sangat tertarik
5	Mana yang lebih menarik, belajar Bahasa Inggris melalui berbasis macromedia flash atau buku	93	Macromedia Flash
		7	Macromedia Flash dan buku
6	Manakah yang lebih anda sukai, belajar dengan melalui berbasis macromedia flash atau buku	93	Macromedia Flash
		7	Macromedia Flash dan buku
7	Apakah anda bisa mengikuti cara belajar mengajar dengan menggunakan Macromedia Flash	90	Sangat bisa
		10	Bisa
8	Setelah merasakan manfaat belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan macromedia flash apakah berminat menggunakan internet untuk belajar	93	Sangat minat
		7	minat
9	Apakah anda ingin mempelajari lebih banyak mengenai macromedia Flash untuk belajar mengajar	100	Ya



10	Apakah anda berminat untuk mendapatkan wawasan berikutnya mengenai macromedia flash untuk belajar bahasa Inggris	100	Ya

## **5.2 Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi dilakukan dari hasil analisis kuesioner, peserta merasakan manfaat diselenggarakan pelatihan ini untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan sarana macromedia Flash pembelajaran lebih menarik, terutama belajar bahasa Inggris dan dapat dikembangkan juga untuk mata pelajaran yang lain juga. Peserta berminat mendapatkan wawasan berikutnya mengenai Macromedia Flash dan aplikasi lain yang mendukung Macromedia Flash.

## **5.3 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, karena dengan menggunakan macromedia flash proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### **6.1 Kesimpulan**

Para guru SMAN 1 di Bangkinang sebagai peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah mendapatkan pengetahuan mengenai macromedia flash yang sangat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar terutama pelatihan Bahasa Inggris. Karena dengan menggunakan macromedia flash, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tersistematis dan membuat para guru lebih bisa menggali ide untuk materi pengajaran. Dengan adanya system pengajaran Bahasa Inggris yang berbasis macromedia flash para guru merasa dimudahkan.

#### **6.2 Saran**

Saran yang dapat kami berikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah diadakannya pelatihan khusus dan mendalam mengenai macromedia flash untuk masyarakat umumnya dan khususnya untuk para guru karena dengan adanya macromedia flash, para guru sangat dibantu untuk menciptakan sarana belajar yang lebih menarik dan efisien sehingga proses belajar mengajarpun menjadi lebih lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nazruddin Safaat H & Oktariani Sari, “*Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kinect*”, Jurnal CoreIT, Vol. 2, No. 1, Juni 2016.
- [2] Nuning Melianingsih, “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8*,” Politeknosains, Vol. XVII, No. 1, Maret 2018.
- [3] Rizqi Sukma Kharisma, dkk, “*Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash*”, Jurnal Ilmiah DASI Vol. 16 No. 02 Juni 2015, hlm 42-47
- [4] Tri Sekiningsih, dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Untuk Kompetensi Garnish Pada Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta*”, Jurnal Pendidikan





## Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. “ *Kurikulum 2004 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas*” . Jakarta: Depdiknas.
- Basiran Mokhammad. 2002. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia dan Berbicara*. Yogyakarta: Bahan Ajar Diklat Kualifikasi Guru SLTP.
- De Porter, dkk. 2003. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Penagajaran Bahasa dan Sastra*. Edisi ketiga. Yogyakarta: BPFE.
- Purnomo, 1996. *Strategi/Model Pengajaran*. Makalah Seminar di Universitas Sana Darma Yogyakarta.
- Soedarso. 1988. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT Gramedia
- Tierney, Robert J., John E. Readence., dan Ernest K. Ristner. 1990. *Reading Strategies and Practice A Compedium*. Boston: Allyh and Bacon
- Zuchdi, Darmiyati. 2007. “ *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca: Peningkatan Komprehensi*” . . Yogyakarta: FPBS UNY