

**Pelatihan pembuatan media
pembelajaran matematika interaktif
dengan menggunakan perangkat lunak
*Macromedia Authorware Terintegrasi
Flash***

oleh:

Karyati, M.Si, dkk

Jurdik Matematika FMIPA UNY

LATAR BELAKANG

- Guru berkewajiban mengembangkan topik pembelajaran agar memberikan hasil belajar yang optimum (Boyce, *dkk.* 1997).
- Diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar dengan mudah dan efisien, salah satunya adalah media pembelajaran yang interaktif.
- Pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian.
- *Macromedia Authorware Terintegrasi Flash* mempunyai fasilitas yang cukup memadai untuk membuat media interaktif berbasis komputer dan tidak terlalu sulit mempelajarinya.

| No | Butir-butir Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|----|--|-----|-----|-----|-----|
| 1 | Instruktur menguasai materi yang disampaikan | 35% | 65% | 0% | 0% |
| 2 | Instruktur menyampaikan materi menarik dan bervariasi | 15% | 75% | 10% | 0% |
| 3 | Instruktur memberikan petunjuk dan menyampaikan materi workshop mudah dipahami | 10% | 75% | 15% | 0% |
| 4 | Materi yang disajikan di workshop sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah | 15% | 65% | 20% | 0% |
| 5 | Waktu pelaksanaan workshop mencukupi | 0% | 20% | 75% | 5% |
| 6 | Workshop perlu ditindaklanjuti guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas | 40% | 60% | 0% | 0% |
| 7 | Saya sangat antusias mengikuti workshop ini | 50% | 50% | 0% | 0% |
| 8 | Fasilitas laboratorium cukup memadai | 50% | 50% | 0% | 0% |
| 9 | Kinerja panitia dalam memfasilitasi pelaksanaan workshop memuaskan | 15% | 80% | 5% | 0% |
| 10 | Modul yang diberikan mudah dipahami | 0% | 80% | 20% | 0% |
| 11 | Pelaksanaan workshop ini sangat membosankan | 0% | 0% | 70% | 30% |
| 12 | Sarana dan prasarana yang disediakan dalam workshop memadai | 15% | 70% | 15% | 0% |
| 13 | Mengajar menggunakan program Authorware sangat merepotkan | 0% | 5% | 70% | 25% |
| 14 | Saya sangat antusias untuk menerapkan authorware dalam pembelajaran saya | 20% | 65% | 15% | 0% |
| 15 | Saya tidak dapat memahami materi-materi yang diberikan pada workshop ini | 0% | 5% | 95% | 0% |
| 16 | Saya mendapat pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan ini | 10% | 90% | 0% | 0% |

Identifikasi & Perumusan Masalah

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash* bagi guru sekolah menengah khususnya pada mata pelajaran matematika?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi para guru Sekolah Menengah untuk memanfaatkan perangkat lunak *Macromedia Authoware* dan *Flash*?

TUJUAN KEGIATAN

1. Mengenalkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash*, khususnya pada mata pelajaran Matematika.
2. Melatih para guru dalam penggunaan dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash*.
3. Menghasilkan contoh media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash*.
4. Dihasilkan pedoman penggunaan dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash*.

MANFAAT KEGIATAN

1. Peserta pelatihan diharapkan dapat menggunakan dan membuat suatu media pembelajaran matematika interaktif dengan alat bantu komputer dan perangkat lunak *Macromedia Authoware Terintegrasi Flash*, sebagai bentuk alternatif media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Peserta pelatihan termotivasi untuk lebih memanfaatkan penggunaan software bantu dalam pembelajaran matematika sedemikian sehingga pada proses belajar mengajar siswa lebih termotivasi dan menguasai materi pembelajaran khususnya matematika dengan lebih baik.
3. Terjalinnya kerjasama yang saling menguntungkan antara sekolah dengan Universitas Negeri Yogyakarta dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru.

KERANGKA PEMECAHAN

Diberikan Tutorial bertahap:

1. Tutorial pengantar tentang macromedia authorware dan flash
2. Tutorial materi lanjutan & praktek penggunaannya dengan kormputer
3. Workshop secara berkelompok dengan bimbingan tim pengabdi dibantu oleh dua orang mahasiswa

KHAYALAK SASARAN STRATEGIS

GURU – GURU Sekolah Menengah di DIY

METODE KEGIATAN

1. Pengenalan perangkat lunak *Macromedia Authoware & Flash*.
2. Praktek pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authoware & Flash*.
3. Konsultasi selama pelatihan.

Rancangan evaluasi

1. Penggalan pra kondisi para peserta untuk mengetahui kemampuan awal pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak computer khususnya *Macromedia Authorware* dan *Flash*.
2. Evaluasi pelatihan dilakukan di akhir pelatihan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Authorware* dan *Flash*.