

Pelatihan Macromedia Flash Sebagai Dasar Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Di SMK Bima Utomo Bs

Macromedia Flash Training as a Basic for Learning 2-Dimensional Animation at SMK Bima Utomo Bs

Khairani Puspita^{1*}, Charles Bronson Harahap², Daifiria³, Dea Ananda Nurianingsih⁴, M. Barkah Akbar⁵

Universitas Potensi Utama; Jl. K.L. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A Tanjung Mulia - Medan^{1, 2, 3, 4, 5}
khairan.adwa@gmail.com¹, charlesbronson@potensi-utama.ac.id², daifiria@potensi-utama.ac.id³,
deaananda@potensi-utama.ac.id⁴, Muhammad.barkah.akbar@gmail.com⁵

ABSTRAK

Media yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan informasi materi pelajaran bagi peserta didik pada masa pandemi covid-19 ini haruslah dikemas semarik mungkin agar para peserta didik mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan media pembelajaran yang dibuat melalui bantuan teknologi multimedia yaitu macromedia flash adalah solusi yang baik dan bagus dikarenakan materi pelajaran dapat ditampilkan melalui animasi 2 dimensi. Selain untuk menyampaikan informasi materi pelajaran, animasi 2 dimensi juga dapat membuat soal-soal ujian seperti soal berganda ataupun soal esay. Adanya pelatihan ini juga akan memberikan pengetahuan, pemahaman dan wawasan baru bagi para peserta dimana para peserta dapat belajar dasar membuat animasi 2 dimensi sederhana yang nantinya dapat dikembangkan seperti membuat animasi 2 dimensi video cerita. Pada pelatihan ini, penulis mengajarkan dasar penggunaan macromedia flash dengan dasar pembelajaran animasi 2 dimensi dalam membuat soal berganda. Menumbuhkan semangat siswa/i dalam berkreaitifitas dan inovasi serta meningkatkan prestasi, daya paham siswa/i dan membangun ketertarikan terhadap aplikasi macromedia flash. Tahapan metode pelaksanaan yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, mengumpulkan data dan menyiapkan materi yang akan digunakan pada pelatihan. Hasil akhir dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah Memberikan tambahan pengetahuan siswa/i mengenai teknik dalam pembuatan media film animasi bahkan media pembelajaran disekolah dengan software Macromedia flash.

Kata Kunci : 2 dimensi, Animasi, Macromedia Flash dan Media Pembelajaran

ABSTRACT

Media that uses information technology to convey lesson information for students during the COVID-19 pandemic must be packaged as attractively as possible so that students can easily understand and understand the subject matter provided by educators. is a good and good solution because the subject matter can be displayed through 2-dimensional animation. In addition to conveying subject matter information, 2-dimensional animation can also create exam questions such as multiples or essay questions. This existence will also provide new knowledge, understanding and insight for the participants where participants can learn the basics of making simple 2-dimensional animations which can later be developed such as making 2-dimensional video story animations. In this training, the author teaches the basic use of macromedia flash with the basis of learning 2-dimensional animation in making multiple questions. Foster students' enthusiasm for creativity and innovation as well as improve student achievement, understanding and interest in macromedia flash applications. The stages of the implementation method are observing, collecting data and preparing materials to be used in the training. The end result of this community service is to provide students with additional knowledge about techniques in making animated film media and even learning media in schools with Macromedia flash software.

Keywords : 2 dimensional, Animation, Macromedia Flash and Instructional Media

Info Artikel :

Disubmit: 13 April 2022

Direview: 26 April 2022

Diterima : 30 April 2022

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana untuk membentuk karakter dan pribadi anak menjadi lebih baik. Pendidikan bukan hanya sebagai tempat untuk memberikan informasi dan men-transfer ilmu, keterampilan dan pembentuk karakteristik saja, namun dapat diartikan sebagai bentuk perwujudan keinginan dan kemampuan mengubah dan mencapai pribadi yang baik serta berkehidupan sosial. Dan pendidikan juga bukan hanya untuk menjadi bekal anak di kehidupan akan datang, tetapi untuk mengembangkan kedewasaan anak. Banyak cara yang dilakukan untuk menyampaikan pendidikan kepada anak dan banyak media yang digunakan untuk menyampaikan materi dan informasi pengetahuan bagi anak, yaitu dengan menyajikannya dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membawa dan menyampaikan informasi pembelajaran bagi peserta didik, sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang terstruktur dan terencana untuk menyampaikan materi dan informasi dari sumber materi ke para peserta didik.

Dalam meningkatkan sebuah mutu pendidikan, media pembelajaran dapat dijadikan salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah. Media pembelajaran adalah alat komunikasi pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi dengan bentuk dengar, pandang bahkan cetak. Media yang digunakan tersebut sangat efisien dan efektifitas untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membuat daya tarik tersendiri bagi para peserta didik untuk menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik pada saat proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran adalah Aplikasi atau software Macromedia Flash 8. Menyajikan materi dalam bentuk gambar, audio dan animasi yang merupakan bentuk visualisasi simulasi yang mudah di mengerti dan dipahami oleh peserta didik.

Dengan bantuan aplikasi macromedia flash para peserta didik dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dimana macromedia flash adalah program yang ringan dan mudah dihandalkan untuk menciptakan efek animasi pada video materi pada masa pandemi covid-19 seperti saat ini. Macromedia flash merupakan teknologi multimedia yang dapat membuat media pembelajaran dan menjadikannya sebagai media presentasi yang menarik dengan adanya gambar, audio dan sangat mudah dioperasikan.

Selain memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa/I SMK Bima Utomo, pelatihan ini juga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa/I dalam belajar. Dimana yang menjadi peserta dalam kegiatan ini adalah siswa/I yang terkena dampak pandemi covid-19 yang kegiatan belajarnya dilakukan secara virtual atau online. Dari permasalahan itu, penulis menarik topic pembahasan pelatihan macromedia flash sebagai dasar pembelajaran animasi 2 dimensi ini sangat penting dan harus diselesaikan.

2. RUMUSAN MASALAH

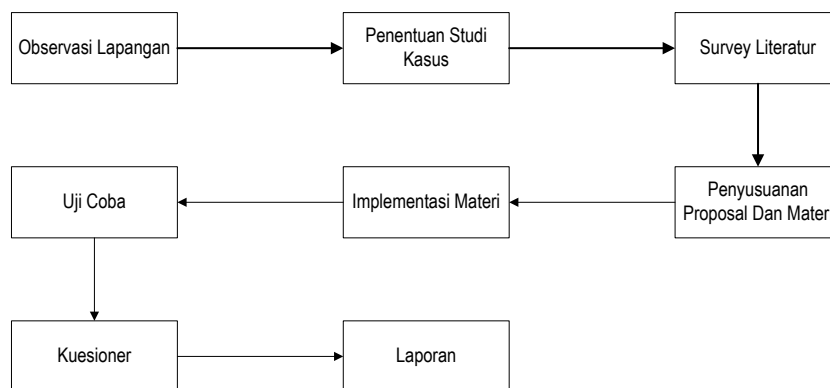
Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

- 1) Bagaimana menanamkan kreativitas pada diri siswa/I untuk menciptakan karakter yang mandiri, inovatif, dan kreatif.

- 2) Bagaimana memanfaatkan macromedia flash untuk meningkatkan minat belajar siswa/I SMK Bima Utomo BS dalam pembuatan animasi 2 dimensi sederhana.
- 3) Bagaimana minat belajar siswa/I SMK Bima Utomo BS dalam memahami macromedia flash sebagai pembuat media film animasi bahkan media pembelajaran disekolah.

3. METODE PELAKSANAAN

Penulis dan tim melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Bima Utomo BS Batang Kuis pada hari Sabtu, 12 Februari 2022 dengan menggunakan fasilitas laboratorium komputer SMK Bima Utomo BS. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan tahapan dan alur metode pelaksanaan kepada masyarakat yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2022)

Berikut penjelasan gambar diatas, yaitu :

- 1) Observasi lapangan
Pada tahapan ini dilakukan untuk melihat dan menelusuri permasalahan yang ada pada masyarakat yang harus pecahkan dan diselesaikan. Hal ini dilakukan ditemukan pada sekolah pada masa pandemi saat ini, dimana pelaksanaan proses belajar dan mengajar dilakukan dengan virtual atau online, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif agar materi dapat disampaikan dengan baik sehingga para peserta didik mengerti dan paham.
- 2) Penentuan Studi Kasus
Setelah dilakukan observasi ke lapangan, penulis dan tim menentukan studi kasus dari permasalahan yang ditemukan yaitu bagaimana media animasi sebagai media dasar pembelajaran bagi siswa sehingga siswa mengerti dan paham materi yang diberikan oleh pendidik atau guru.
- 3) Survey Literatur
Tahapan ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dari permasalahan yang ditemukan pada saat observasi yang kemudian ditentukan menjadi studi kasus, dimana dari data ini akan diolah dan digunakan untuk penyusunan proposal serta materi yang sesuai dengan permasalahan.
- 4) Penyusunan Proposal dan Materi
Dengan sudah ditentukannya studi kasus, penulis dan tim melakukan penyusunan proposal yang nantinya akan diajukan ke Program studi, LPPM dan pihak sekolah untuk proses perizinan pelaksanaan kegiatan. Selain itu juga, penulis dan tim melakukan persiapan bahan untuk pembuatan materi / ajar dan modul untuk digunakan pada saat proses pelatihan.
- 5) Implementasi Materi

Pada tahapan ini, penulis dan tim memaparkan materi tentang macromedia flash yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembuat animasi yang nantinya juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

6) Uji Coba

Tahap ini melaksanakan praktek ke peserta dan melakukan uji coba apakah materi yang telah disampaikan dapat dilakukan oleh para peserta

7) Kuesioner

Pada tahapan ini bertujuan untuk melakukan evaluasi hasil pelatihan macromedia flash sebagai dasar pembelajaran animasi 2 dimensi pada siswa/I SMK Bima Utomo BS dengan bentuk kuesioner untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh para peserta sehingga pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas yang dapat memotivasi para siswa/I untuk lebih berprestasi dan minat serta minat belajar.

8) Laporan

Akhir dari kegiatan ini adalah menyusun laporan akhir sebagai bentuk telah terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Laporan akhir ini nantinya akan diserahkan dan dikumpulkan ke bagian Program studi dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Potensi Utama.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang disampaikan pada saat pelatihan memberikan hasil yang baik pada siswa/I SMK Bima Utomo BS. Hal ini terlihat antusias para peserta pada saat mengikuti pelatihan yang diberikan oleh penulis. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan terlihat pada saat kuesioner dan tanya jawab yang dilakukan pada siswa/I. Berikut ini merupakan foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang macromedia flash sebagai dasar pembelajaran animasi 2 dimensi:



1



2



3



4

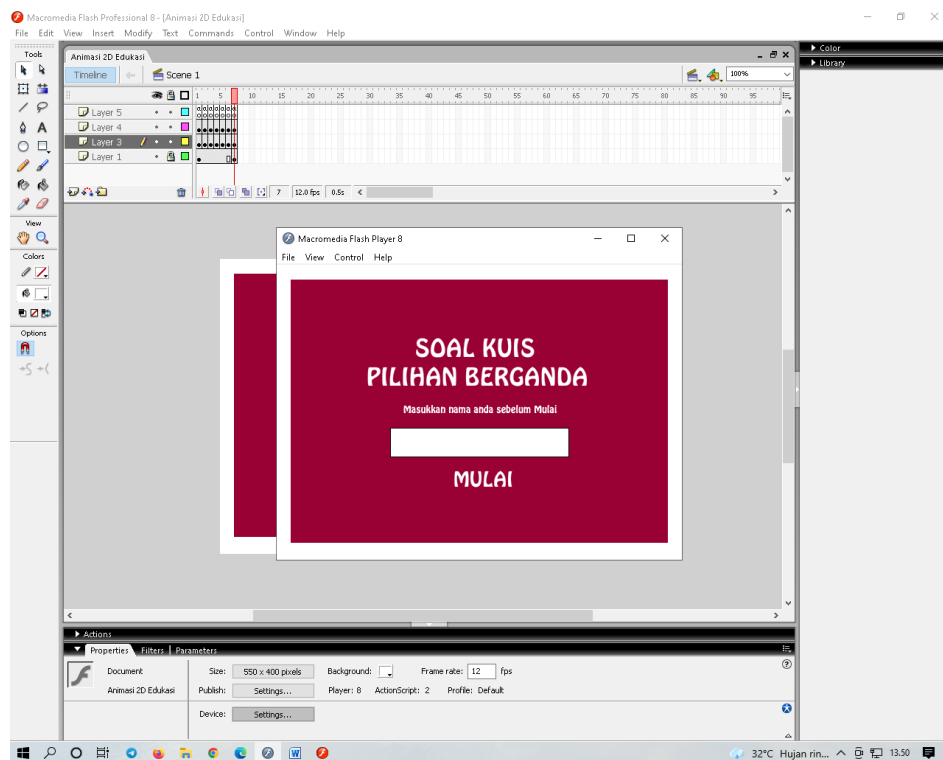


5



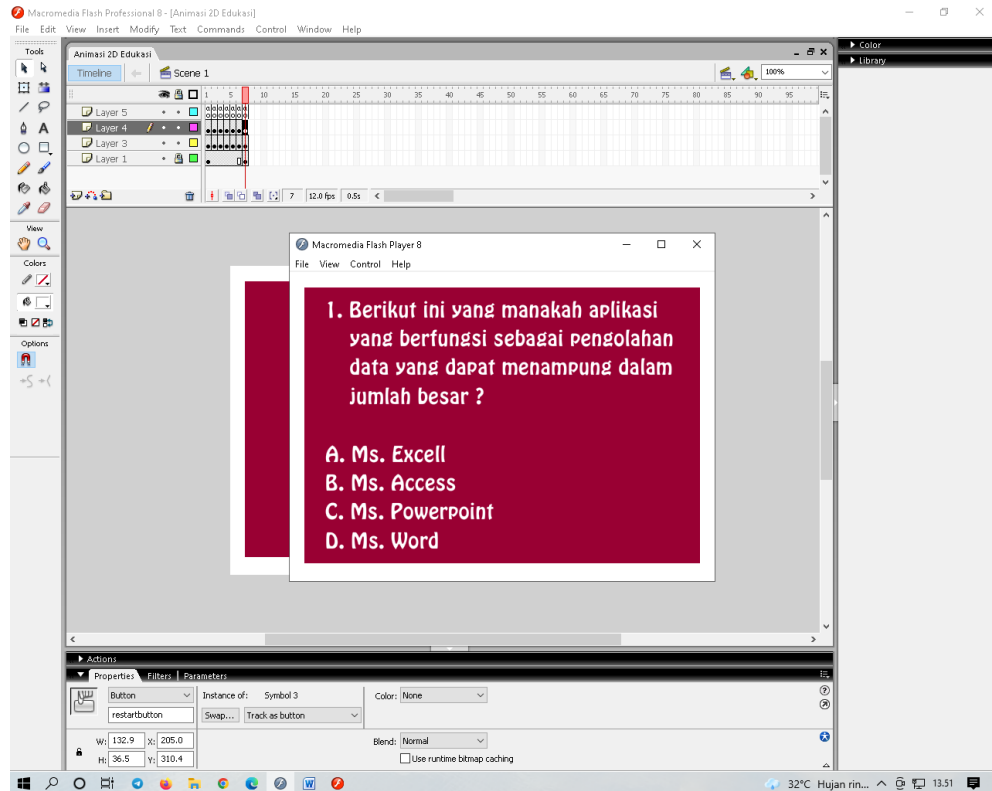
6

Dan ini adalah hasil implementasi dari proses pelaksanaan praktik menggunakan macromedia flash sebagai dasa pembelajaran animasi 2 dimensi bagi siswa/I SMK Bima Utomo BS, berikut hasilnya :



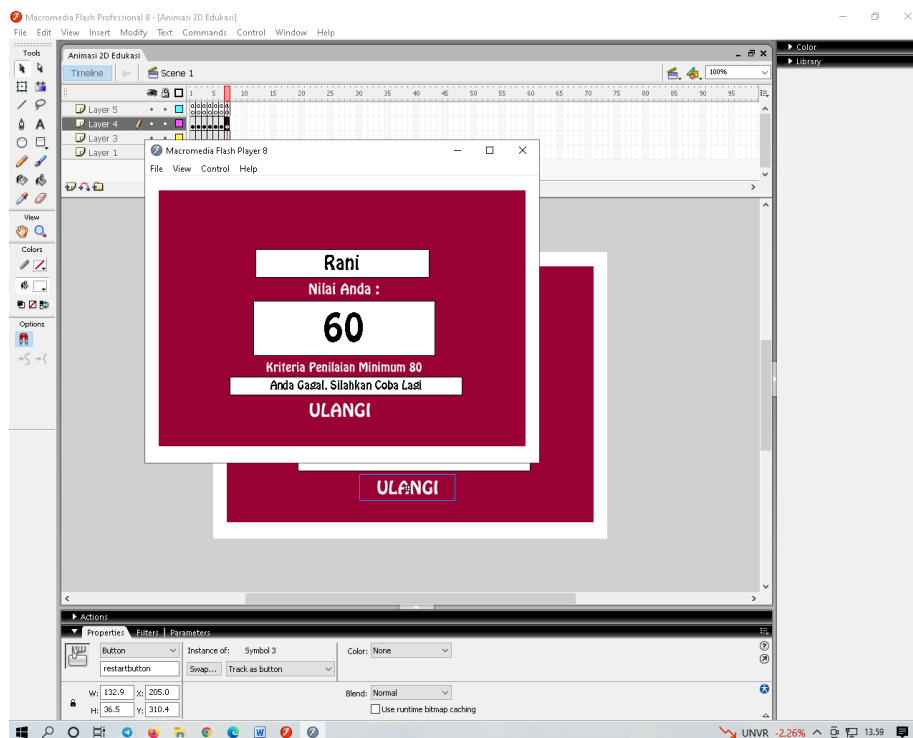
Gambar 2. Tampilan awal

Pada saat pelaksanaan pelatihan, materi praktik yang diberikan adalah membuat media dengan macromedia flash yaitu membuat dasar pembelajaran animasi 2 dimensi kuis berganda. Tampilan awal yang dibuat seperti gambar diatas, yaitu harus memasukkan nama yang mengerjakan soal berganda.



Gambar 2. Halaman Soal Berganda

Selanjutnya adalah halaman soal pilihan berganda, dimana peserta diberikan kebebasan untuk membuat pertanyaan yang akan menjadi soal pilihan berganda.



Gambar 2. Halaman Hasil Nilai Akhir

Ini adalah halaman terakhir pada media dasar pembelajaran dalam bentuk animasi 2 dimensi soal berganda yang dibuat pada saat pelatihan. Dihalaman ini menampilkan hasil jawaban yang dipilih jika jawaban salah dan nilai tidak mencukupi standar penilaian maka hasilnya gagal dan dapat di ulangi.

5. KESIMPULAN

Dari hasil analisa pada saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dan dari hasil evaluasi melalui kuesioner, penulis dapat menyimpulkan hasilnya sebagai berikut :

1. Terlaksananya pelatihan ini memberikan pengetahuan dan pengetahuan baru bagi siswa/I SMK Bima Utomo BS tentang sebuah animasi 2 dimensi dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat lebih mudah dan efisien dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik pada era digital massa kini.
2. Pelatihan ini menjadikan siswi/I mampu mengenal dunia teknologi bukan hanya tentang pemrograman tetapi juga paham akan sebuah perangkat lunak atau aplikasi untuk membuat animasi 2 dimensi.
3. Dengan adanya pelatihan pada pengabdian kepada masyarakat ini, memberikan kesempatan bagi siswa/I SMK Bima Utomo BS untuk berkreaitivitas dan berinovasi dengan teknologi informasi terutama pada pemanfaatan aplikasi macromedia flash untuk pembuatan animasi 2 dimensi sebagai dasar pembelajaran.
4. Memberikan kesempatan dan peluang bagi siswa/I untuk lebih meningkatkan pemahaman tentang macromedia flash yang dapat menjadi lahan berwirausaha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak akan berjalan baik dan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Penulis sangat banyak mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMK Bima Utomo BS Batang Kuis yang telah memberikan tempat, fasilitas dan waktunya sehingga kegiatan pelatihan ini terlaksana. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bagian Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Potensi Utama yang mensupport pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- [1] Ardiansyah, N. (2013). Macromedia Flash 8. Sekadu: STKIP PGRI Pontianak.
- [2] Arsyad, Azhar. (1997). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- [3] Athiah, U. (2015). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 Materi Sistem Saraf Manusia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Banguntapan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- [4] Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55– 61.
- [5] Firman, Sari Rahayu Rahman (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81-89.

- [6] Haryoko, Sapto. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Jurnal UNY. (No. 1 Vol. 5). Hlmn 1.