

## PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI UNTUK KALANGAN PENGAJAR DALAM UPAYA MENINGKATAN KETRAMPILAN DIBIDANG TEKNOLOGI

Heribertus Yulianton<sup>[1]</sup>, Rina Candra Noor Santi<sup>[2]</sup>, Dewi Handayani Untari Ningsih<sup>[3]</sup>, Theresia Dwi Wismarini<sup>[4]</sup>, Edy Supriyanto<sup>[5]</sup>

<sup>[1],[2],[3],[4]</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang

<sup>[5]</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang

<sup>[1]</sup>heri@edu.unisbank.ac.id<sup>\*</sup>,<sup>[2]</sup>r\_candra\_ns@edu.unisbank.ac.id,<sup>[3]</sup>dewi\_h@edu.unisbank.ac.id,

<sup>[4]</sup>thwismarini@edu.unisbank.ac.id, <sup>[5]</sup>edy\_supriyanto@edu.unisbank.ac.id

\*Corresponding Author

### Informasi Artikel:

**Submitted** :  
05/Desember/2023  
**Revised** :  
02/Februari/2024  
**Accepted** :  
06/Februari/2024  
**Published** :  
12/Februari/2024

### Abstract

Macromedia Flash is an application that can be used to create animations. The use of Macromedia Flash is still not used optimally for developing learning media. Macromedia Flash itself is a software application used to create animations and is an application program commonly used in creating multimedia. The convenience of this application can be used to create and edit animations to make them more interesting and beautiful. For learning media, teaching materials can be used to beautify the teaching materials that will be given by students. Students who can follow lessons well and not in a monotonous manner can hopefully improve student achievement results.

### Abstrak

Macromedia Flash adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat animasi. Penggunaan macromedia flash masih belum digunakan secara optimal untuk pengembangan media pembelajaran. Macromedia Flash sendiri merupakan salah satu aplikasi piranti lunak yang digunakan untuk membuat animasi dan merupakan program aplikasi yang umum digunakan dalam pembuatan multimedia. Kemudahan pada aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat dan mengedit animasi agar bisa menjadi lebih menarik dan cantik. Untuk media pembelajaran pada bahan ajar dapat digunakan untuk mempercantik bahan ajar yang akan diberikan oleh siswa, siswa yang dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan tidak secara monoton maka dapat ha tersebut diharapkan meningkatkan hasil prestasi siswa.

**Kata Kunci:** animasi, bahan ajar, aplikasi.

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik agar berlangsung proses perolehan pengetahuan, perolehan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan sukses. Materi pendidikan adalah bahan pembelajaran yang membahas suatu topik dan dapat berbentuk cetak (artikel, komik, infografis) atau tidak dicetak (audio dan video). Materi dirancang sebagai alat pembelajaran yang berkaitan dengan suatu topik atau materi tertentu. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran didukung oleh hadirnya materi pendidikan yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran. Materi memberikan informasi kepada

siswa. Di sini terlihat jelas bahwa bahan ajar merupakan unsur penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Materi merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan dan dirancang untuk digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2007), salah satu peran media dalam pembelajaran adalah penggunaannya harus berkaitan dengan keterampilan yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran itu bermacam-macam jenisnya. Dan seiring berkembangnya teknologi, berkembanglah aplikasi komputer yang memungkinkan orang melakukan tugas-tugas tertentu. Komputer sebagai alat bekerja dan belajar juga telah mengantarkan kita memasuki era pembelajaran digital. Aplikasi dengan kemampuan audio dan video adalah Macromedia Flash.

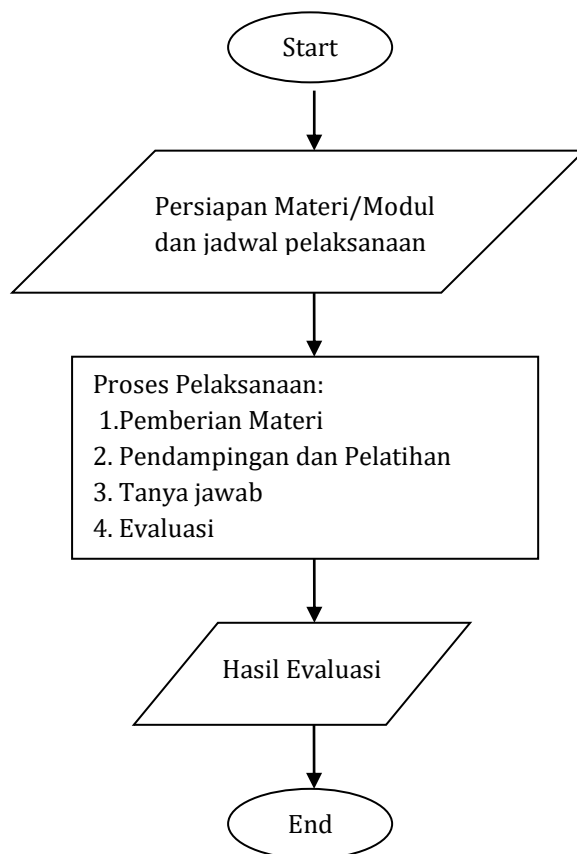
Salah satu temuan M. Iksan (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Macromedia Flash meningkatkan kinerja dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, Macromedia Flash diperkenalkan untuk mendukung guru dan menjadikan media pembelajaran lebih beragam dan menarik.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan supaya pengajar atau guru mampu menciptakan bahan ajar dengan lebih kreatif dan imajinatif, sekaligus hasil yang diharapkan adalah peningkatan kinerja dan motivasi belajar siswa melalui hadirnya bahan ajar yang tidak lagi monoton dan pembelajaran.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada saat pelatihan dan pendampingan adalah dengan pemberian materi, diskusi serta pendampingan praktek langsung untuk peserta. Setiap tim melakukan pendampingan dan pemberian materi. Pada saat kegiatan, akan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu; 1. Pemberian materi dan diskusi, 2. Pelatihan dan pendampingan, 3. tanya jawab, 4. Evaluasi.

Berikut alur pada saat pelaksanaan kegiatan:



GAMBAR 1. ALUR PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode ini disebut metode pelatihan atau training. Metode pelatihan ini adalah cara yang baik untuk mengembangkan kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh ketangkasan, ketelitian, potensi dan kemampuan.

Bentuk pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

- a. Metode Kegiatan : Ceramah, diskusi dan Praktik Langsung
- b. Materi Pelatihan : Menggunakan aplikasi macromedia flash
- c. Target Peserta : 20 orang
- d. Partisipasi Peserta :
  - 1) Setiap anggota mempersiapkan bahan ajar yang akan dibuat
  - 2) Setiap anggota mempersiapkan foto-foto yang akan dijadikan sebagai sarana berlatih
  - 3) Setiap anggota tim berbagi tugas sebagai: narasumber dan pendamping pada saat praktik membuat desain kemasan dilaksanakan

Pelaksanaan Kegiatan : Kegiatan dibagi kedalam 3 sesi, yaitu:

- 1) Pemberian Materi dan Diskusi  
Pemberian materi dan diskusi dibagi kedalam 3 materi, yaitu Pentingnya belajar tentang animasi dengan macromedia flash.  
Tujuan pemberian materi ini adalah untuk memberikan landasan teori kepada para peserta sebelum mereka melakukan praktek sesuai dengan teori yang sudah diterimanya. Diskusi adalah bagian dari pemberian materi sebagai sarana para peserta dan pemateri saling berkomunikasi dan memberikan feed back terhadap materi yang diberikan, sehingga apa yang menjadi tujuan pelatihan dapat tercapai.
- 2) Praktik computer dan Tanya jawab  
Tujuan praktik ini adalah untuk mempermudah peserta mengimplementasikan apa yang menjadi gambaran pada tataran teori ke dalam aplikasi yang nyata. Praktik ini dilakukan sesuai tema ajar yang akan dikerjakan.
- 3) Pemberian Materi  
Materi 1 : tentang penjelasan macromedia flash.

Di bawah ini adalah gambar tampilan awal Macromedia Flash.



**GAMBAR 2. APLIKASI MACROMEDIA FLASH**

Pada aplikasi ini, untuk area kerja macromedia flash merupakan aplikasi yang sangat mendukung dan potensial untuk digunakan dalam pembuatan bahan ajar sebagai

mendia bahan ajar, karena keunggulan yang dimilikinya dalam pengelolaan gambar dan suara. Beberapa tools yang dipakai di dalam aplikasi macromedia flash pada saat pembuatan bahan ajar ini adalah: (1) properties: properties merupakan kelengkapan alat yang terkait dengan suatu perintah; (2) action script: action script adalah bentuk perintah yang diberikan pada frame atau obyek; (3) movie clip: Movie clip yaitu tombol yang digabungkan dengan animasi lainnya.; (4) frame: Frame sebagai bagian dari layer; (5) scene: Scene merupakan slide; (6) timeline : Timeline merupakan penampung layer untuk tempat meletakkan perintah gerakan obyek; (7) keyframe: Key frame sebagai area pembatas gerak animasi dan (8) layer. (Madcoms, 2007:6-7).

Macromedia Flash atau Adobe Flash adalah perangkat lunak komputer yang merupakan produk premium dari Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor dan animasi. Menurut Yulia (2017), mengetahui media pembelajaran berarti mengetahui klasifikasi media menurut jenis atau jenisnya. Beberapa ahli mengklasifikasikan tipe dan jenis media sesuai semangat Daryanto (2011) dan dapat digolongkan ke dalam lima model klasifikasi: klasifikasi Wilbur Schramm, Gagne, Allen, Gerlach, Ely dan Ibrahim. Aplikasi Macromedia Flash 8 Professional merupakan versi terbaru dari program Macromedia.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil pelatihan dan pembelajaran yang dilakukan dimaksudkan untuk menganalisis sejauh mana Macromedia Flash dapat digunakan.

Sebagai peserta terdapat 20 guru sekolah berpartisipasi. Banyak yang mengalami kendala dalam pengawasan, karena masih banyak guru yang belum memahami cara menggunakan komputer dengan baik, dan pelatihan dalam hal ini dilakukan secara bertahap dan lambat.

Berikut beberapa tahapan pada saat pelatihan dan pendampingan.



GAMBAR 3. DISKUSI DENGAN PESERTA

Tahap pertama adalah diskusi. Pada tahapan ini, diberikan penjelasan tentang apa yang dimaksud macromedia flash, dan manfaat dan kegunaannya. Macromedia Flash adalah platform perangkat lunak yang dikembangkan oleh Macromedia dan kemudian diakuisisi oleh Adobe Systems pada tahun 2005. Flash dirancang awalnya untuk membuat animasi interaktif, grafik

vektor, dan aplikasi web dengan elemen multimedia. Namun, sejak akhir 2020, Adobe Flash Player dihentikan dan tidak lagi didukung.

Berikut adalah beberapa komponen dan konsep utama dari Macromedia Flash:

**Timeline:** Flash menggunakan konsep "timeline" atau garis waktu untuk mengatur dan mengelola animasi. Objek dan animasi ditempatkan pada timeline untuk mengatur urutan dan durasi animasi.

**Stage:** Stage adalah area kerja utama di Flash di mana elemen-elemen animasi ditempatkan. Ini adalah wilayah tempat animasi dan interaktivitas diatur.

**Frame:** Flash membagi timeline ke dalam frame (bingkai) yang mewakili unit waktu. Setiap frame dapat berisi perubahan dalam animasi, dan perubahan tersebut diterapkan saat animasi berjalan.

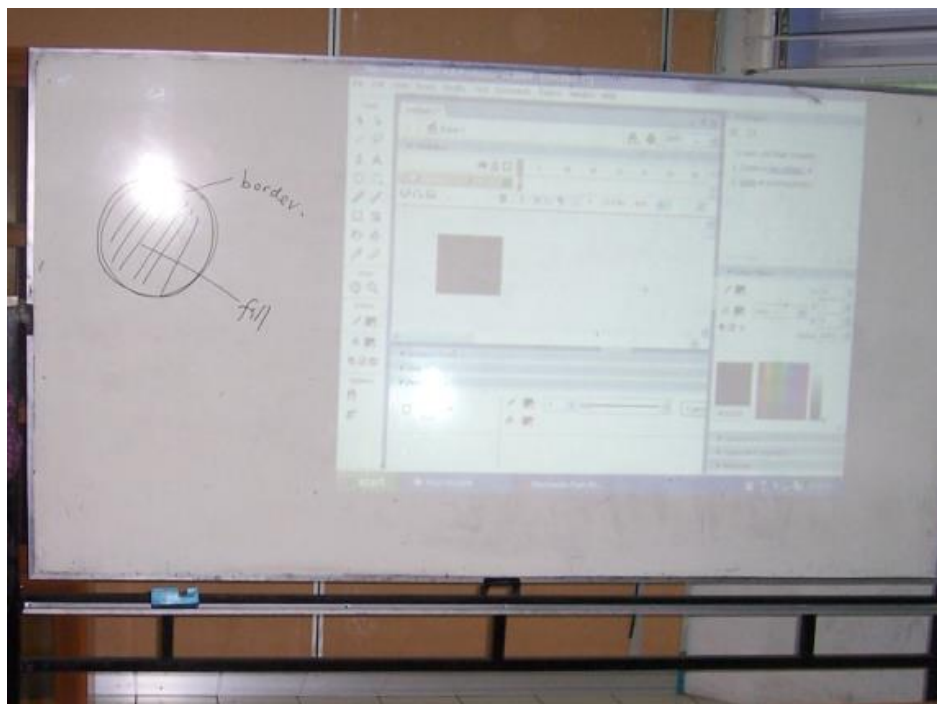
**Symbol:** Simbol adalah objek yang dapat digunakan kembali di Flash. Mereka dapat berupa grafis, tombol, atau film. Pengguna dapat membuat simbol dan menggunakan instansinya di berbagai bagian animasi atau halaman.

**Library:** Library berisi koleksi simbol, suara, dan elemen multimedia lainnya yang digunakan dalam proyek Flash. Pengguna dapat mengelola dan mengatur berbagai elemen ini untuk mempermudah penggunaan ulang.

**ActionScript:** ActionScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan di Flash untuk menambahkan interaktivitas dan fungsionalitas ke animasi. Dengan ActionScript, pengguna dapat membuat kontrol logika, pengujian kondisi, dan berbagai tindakan berdasarkan interaksi pengguna.

**Publishing:** Setelah animasi selesai, proyek Flash dapat diterbitkan dalam berbagai format, termasuk SWF (Shockwave Flash), yang dapat diintegrasikan ke dalam halaman web.

**Flash Player:** Adobe Flash Player adalah pemutar plugin yang diperlukan untuk menjalankan konten Flash di peramban web. Namun, per 31 Desember 2020, Adobe secara resmi menghentikan dukungan dan distribusi Flash Player.



GAMBAR 4. TAMPILAN MACROMEDIA FLASH



**GAMBAR 5. PELATIHAN MACROMEDIA FLASH**

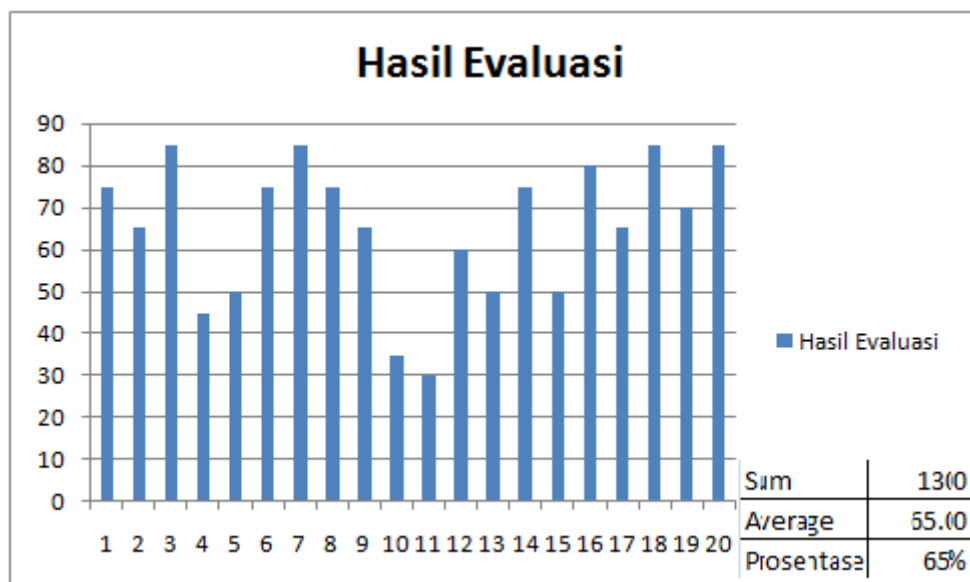
Tahap kedua adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pada tahapan ini, para peserta membuka aplikasi macromedia flash dan pendamping akan menjelaskan tools yang ada pada macromedia flash beserta fungsisi dan cara penggunaanya. Pada tahap pelatihan, para peserta mengikuti petunjuk dan arahan dari para pendamping untuk membuat aplikasi dengan menggunakan Macromedia Flash.



**GAMBAR 6. EVALUASI PELATIHAN**

Pada tahap akhir adalah dilakukan evaluasi terhadap pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa dari 20 peserta

kurang lebih 65% yang telah mampu menggunakan Macromedia Flash sebagai media pembelajaran untuk pembuatan bahan ajar pada saat evaluasi. Berikut hasil evaluasi dapat dilihat dibawah ini:



GAMBAR 7. HASIL EVALUASI PELATIHAN

Harapan yang kegiatan ini adalah bahwa nantinya para guru mempunyai skill/tambahan ilmu yang bermanfaat dan berguna nantinya dan juga dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal teknologi informasi. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan komputer khususnya ketrampilan pembuatan animasi.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari pendampingan dan pelatihan yang telah dilakukan untuk para tenaga pengejar mendapatkan antusias yang cukup dan mereka mampu mengikuti kegiatan dengan baik, serta mampu membuat aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash yang sederhana. Seperti contohnya mereka telah mampu membuat gambar bergerak dengan durasi tertentu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2018). Macromedia Flash Untuk Inovasi Pengajaran Matematika Dan Sains SDN Kota Baubau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 2(2), 85–93.
- Angraini, L. M., Sudiarta, I. W., Qomariyah, N., Alaa, S., & Handayana, I. G. N. Y. (2019). Peningkatan Kompetensi Komputasi Fisika Dan Kimia Untuk Mahasiswa Program Studi Fisika FMIPA Universitas Mataram. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(3), 37–41.
- D. Sudrajat. (2013). Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Belajar siswa dalam Mempelajari Materi bahasa Inggris kelas XI IPS Menggunakan Macromedia Flash MX di MAN 2 Kota Cirebon. *Jurnal online TIK STMik IKMI Vol 1 No. 1 edisi Juli 2013*.
- Hari Julian Agung Saputra dan Yuli Tiarina. (2013). Using Macromedia Flash 8 to Help English Teacher to Build Media Toward Teaching Reading. *Journal of English Language Teaching Volume I No. 2 March 2013*.
- Iksan, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar sisiwa pada Mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. Tesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Nugraheny, D., Wintolo, H., Kusum, A., & Sudaryanto. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Bagi Para Guru SD IT Salsabila Al Muthi

- ' in Yogyakarta. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Teknologi, KACANEGARA, 1(1), 23–28.
- Rina Candra,dkk (2014), Pelatihan Macromedia Flash Sebagai Pendukung Pembuatan Animasi Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Lempongsari Semarang. LPPM Unisbank Semarang.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1).
- Rahmawati, F., Haryanto, & Alamsyah. (2017). Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru SMP Negeri 2 Jati Agung Lampung Selatan. Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(2), 20–24. <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/adiguna>.
- Tri, S., & Atika, N. H. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018.
- Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(1), 93–104. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>.
- Yulia IA .(2017). Pemanfaatan Macromedia Flash Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. LPMP Bengkulu. Jurnal TEKNODIK, 21(2).