

IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM)



Program Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Ibu Kartini Semarang

Oleh:

Dr. Moch Arief Soeleman. M.Kom

NPP : 0686.11.1996.081

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : IPTEKS Bagi Masyarakat (IbM) Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Ibu Kartini Semarang

Ketua Tim Pengusul
Nama Lengkap : Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si
NPP : 0686.11.2015.609
Jabatan Fungsional : Guru Besar
Fakultas : Ilmu Komputer – Universitas Dian Nuswantoro
Alamat : Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang
No.Telp : 024-3517261

Tim Anggota Pelaksana : Dr. Moch Arief Soeleman, M.Kom
: Dr. Pujiono, S.Si., M.Kom
: Novi Hendriyanto, M.Kom
: Nur Rokhman, S.Sn., M.Kom

Lokasi Kegiatan : SMK Ibu Kartini
Jalan Iman Bonjol No. 199 Semarang

Luaran yang dihasilkan : Ketrampilan Skill

Tahun Pelaksanaan : 2018

Biaya Total : Rp 2.000.000,-

Mengetahui

Semarang, Desember 2018
Pelaksana

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

UDINUS
Dr. Abdul Syukur
NPP. 0686.11.1992.017

Dr. M. Arief Soeleman, M.Kom
NPP: 0686.11.1996.081

Direktur LPPM UDINUS Semarang

UDINUS
DR. Eng Yulimar Perwanto, M.Eng
NPP. 0686.11.2001.266

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berwujud Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Ibu Kartini Semarang yang diselenggarakan pada tanggal 14 – 15 Mei 2018.

Dengan mengikuti kegiatan ini, para Guru SMK Ibu Kartini Semarang diharapkan mempunyai pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan bahan ajar berbasis mobile sehingga diharapkan mampu memahami teknis dasar dan pengalaman langsung pembuatan bahan ajar berbasis mobile menggunakan Adobe Flash CS6 dan Action Script 3.0.

Kami menyadari pada laporan ini masih banyak kekurangan, karena itu tidak lupa kami menyampaikan maaf sebesar-besarnya.

Semarang, Desember 2018

Pelaksana

RINGKASAN

Pendidikan merupakan komponen utama dalam peningkatan kualitas suatu bangsa. Seiring berkembangnya teknologi secara langsung menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan tersebut dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Mutu pendidikan bergantung pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah, yang terlihat pada keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Maka dari itu, banyak upaya dari guru untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Salah satu yang paling berkembang adalah media pembelajaran. Oleh karena itu dari sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif. Media visual seperti gambar, denah, peta, diagram serta audio visual seperti video, slide suara menjadi pilihan yang bagus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media Pembelajaran juga akan sangat berguna bagi siswa apabila mereka terlibat secara langsung dalam menggunakan media tersebut.

Media Pembelajaran mempunyai fungsi meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap minat dan daya tarik siswa untuk mempelajari sesuatu oleh karena itu jika media pembelajaran yang digunakan guru menarik maka dengan otomatis siswa juga akan menyukai materi yang diajarkan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut akan lebih cepat atau lebih tercapai. Sebaliknya jika siswa tidak menyukai media yang digunakan guru maka siswa akan bosan, jenuh dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| KATA PENGANTAR..... | 3 |
| RINGKASAN | 4 |
| DAFTAR TABEL | 6 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 7 |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 8 |
| 1.1. Analisis Situasi..... | 8 |
| 1.2. Rumusan Masalah Spesifik | 9 |
| BAB 2. TARGET DAN LUARAN..... | 9 |
| BAB 3. METODE PELAKSANAAN | 9 |
| BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI..... | 10 |
| BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI | 11 |
| 5.1. Jadwal Kegiatan | 11 |
| 5.2. Materi Pelatihan | 13 |
| 5.3. Hasil Kegiatan..... | 40 |
| BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN..... | 44 |
| Lampiran 1. Riwayat Hidup Ketua Pelaksana Kegiatan..... | 46 |
| Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan | 49 |
| Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra | 50 |
| Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan..... | 52 |
| Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian..... | 54 |
| Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan | 55 |
| Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan..... | 56 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 1. Jadwal Pelatihan | 11 |
|--|-----------|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----------|
| Lampiran 1. Riwayat Hidup Ketua Pelaksana Kegiatan | 46 |
| Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan..... | 49 |
| Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra | 50 |
| Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan | 52 |
| Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian | 54 |
| Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan..... | 55 |
| Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan | 48 |

Judul : Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Ibu Kartini Semarang

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Maka dari itu, banyak upaya dari guru untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media Pembelajaran mempunyai fungsi meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap minat dan daya tarik siswa untuk mempelajari sesuatu oleh karena itu jika media pembelajaran yang digunakan guru menarik maka dengan otomatis siswa juga akan menyukai materi yang diajarkan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut akan lebih cepat atau lebih tercapai. Sebaliknya jika siswa tidak menyukai media yang digunakan guru maka siswa akan bosan, jenuh dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut

Salah satu media yang dapat digunakan seiring kemajuan teknologi saat ini adalah computer. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa software untuk membuat media pembelajaran antara lain Adobe Flash, Power Point, Swiss, dan lain-lain. Salah satu software yang akan digunakan untuk pelatihan ini adalah Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Selain itu diharapkan dengan software ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu materi pelajaran.

Adapun sekolah yang menjadi objek IPTEKS Bagi Masyarakat (IbM) dalam rangka pengabdian masyarakat ini adalah SMK Ibu Kartini Semarang yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No. 199, Pendrikan Kidul, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah. Berdasarkan lokasi SMK Ibu Kartini Semarang terletak di kota Semarang sehingga pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap suatu proses Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Mobile bagi Guru SMK Ibu

Kartini Semarang yang diharapkan mampu memahami teknis dasar dan pengalaman langsung membuat bahan ajar berbasis mobile menggunakan Adobe Flash Cs6 dan Action Script 3.0”.

Permasalahan Mitra

1.2. Rumusan Masalah Spesifik

SMK Ibu Kartini Semarang memiliki kurikulum yang membahas mengenai konsep dasar serta teknik pembuatan bahan ajar bagi siswanya namun secara teknis masih memiliki kelemahan dalam pembuatan bahan ajar sehingga dalam pengabdian ini tim pelaksana ingin memberikan materi berkaitan dengan pemahaman proses pembuatan bahan ajar berbasis mobile menggunakan Adobe Flash Cs6 dan Action Script 3.0” tersebut.

BAB 2. TARGET DAN LUARAN

A. Target dan Luaran dari hasil pengabdian berupa:

- a. Meningkatnya pemahaman guru SMK Ibu Kartini Semarang mengenai suatu proses pembuatan bahan ajar bagi siswanya.
- b. Meningkatnya keterampilan guru SMK Ibu Kartini Semarang dalam pembuatan pembuatan bahan ajar.
- c. Terciptanya pembuatan bahan ajar karya guru SMK Ibu Kartini Semarang.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

1. Koordinasi dengan pihak SMK Ibu Kartini Semarang yang terdiri dari Kepala sekolah dan wakil kepala bidang kurikulum untuk menentukan jumlah siswa dan teknis pelaksanaan pelatihan.
2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan serta petunjuk teknis yang perlu dilakukan.
3. Penyusunan materi pelatihan.
4. Pengembangan sistem media pembelajaran.
5. Penyebaran undangan pelatihan ke pihak SMK Ibu Kartini Semarang.

6. Persiapan teknis pelaksanaan bersifat fisik antara lain : kesiapan komputer, perangkat dokumentasi, backdrop, konsumsi, materi hard-print, dan daftar hadir.
7. Persiapan teknis pelaksanaan secara non-fisik antara lain : materi presentasi pelatihan soft-copy, dan ketersediaan internet.
8. Pembentukan tim untuk konsultasi yang berfungsi menangani permasalahan-permasalahan yang dimungkinkan muncul pada saat kegiatan pelatihan dilaksanakan.
9. Pengumpulan dokumentasi yang bersifat administratif sebagai penyusunan laporan pertanggungjawaban.

BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Pengabdian masyarakat ini berjudul “Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Mobile Menggunakan Adobe Flash CS6 dan Action Script 3.0”. Kegiatan ini dilakukan oleh sebuah tim yang beranggotakan lima orang dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro selama ini telah mendukung terlaksananya Tri Dharma Perguruan Tinggi kepada masyarakat. Banyak kegiatan LPPM Universitas Dian Nuswantoro satu tahun terakhir antara lain, pelatihan penulisan proposal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan secara internal maupun eksternal dengan menghadirkan pakar di bidang penelitian dan pengabdian dari luar institusi, mengadakan hibah penelitian dan pengabdian masyarakat internal yang di danai oleh universitas yang berlangsung setiap tahun, dan telah banyak dosen-dosen di berbagai fakultas dan program studi yang telah mendapatkan pendanaan dari KemenristekDikti baik Program Hibah Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat seperti Penelitian Dosen Pemula, Penelitian Hibah Bersaing, Penelitian Kerjasama Antar Perguruan Tinggi (Pekerti), Penelitian Disertasi Doktor, Penelitian Strategis Nasional, dan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) selain itu juga mempunyai beberapa desa binaan dan seringkali pula menjadi mitra dari pemerintahan baik kota maupun provinsi dalam kegiatan pembuatan naskah akademik, perencanaan dan redesign Master Plan IT dan kerjasama-kerjasama lainnya.

Pelaksanaan proses Pelatihan peningkatan keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Mobile Menggunakan Adobe Flash Cs6 dan Action Script 3.0 ini dilakukan oleh nara sumber (dosen) dari Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika. Nara sumber yang akan memberikan materi yang telah ditetapkan dalam

program ini adalah para dosen yang kompeten dalam memberikan materi berkaitan dengan pembuatan bahan ajar berbasis mobile.

BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan ini dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama adalah persiapan pelaksanaan kegiatan yang berisi persiapan hingga menjelang pelaksanaan kegiatan. Kemudian tahap kedua pelaksanaan kegiatan itu sendiri. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan jadwal tersebut.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Kegiatan hari 1 : Tgl 14 Mei 2018

| No. | Waktu | Kegiatan | Narasumber |
|------------|----------------------|---|--|
| 1 | 07.30 – 08.00 | Persiapan dan absensi daftar ulang | Panitia SMK Ibu Kartini Semarang |
| 2 | 08.00 – 08.30 | Sambutan: a. Ketua Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat b. Perwakilan sekolah | Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si Kepala Sekolah SMK Ibu Kartini Semarang |
| 3 | 08.30 – 10.00 | Materi I : Pengenalan Adobe Flash CS 6 a. Sejarah Adobe Flash b. Mengenal tampilan program | Dr. Pujiono, S.Si., M.Kom |
| 4 | 10.00 – 11.30 | Materi II : Menyiapkan Stage Area di Flash CS6 | Dr. Pujiono, S.Si., M.Kom |
| 5 | 11.30 – 12.00 | Ice Breaker | |
| 6 | 12.00 – 12.30 | Ishoma | |
| 7 | 12.30 – 15.00 | Materi III : Membuat Scene Menu | Dr. Moch. Arief Soeleman, M.Kom |

Kegiatan hari 2 : Tgl 15 Mei 2018

| No. | Waktu | Kegiatan | Narasumber |
|------------|---------------|--|----------------------------------|
| 1 | 07.30 – 08.00 | Persiapan dan absensi daftar ulang | Panitia SMK Ibu Kartini Semarang |
| 2 | 08.00 – 10.00 | Materi IV : Mengisi Konten Scene Menu Utama a. Membuat Opening b. Membuat Tombol Menu Utama | Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom |
| 3 | 10.00 – 11.30 | Materi V : Menambahkan Konten Teks, Gambar dan Scrollview a. Menambahkan Teks b. Menyisipkan Gambar c. Membuat Scrollview | Novi Hendriyanto, M.Kom |
| 4 | 11.30 – 12.00 | Ice Breaker | |
| 5 | 12.00 – 12.30 | Ishoma | |
| 6 | 12.30 – 15.00 | Materi V: Menambahkan Konten Teks, Gambar dan Scrollview Lanjutan | Novi Hendriyanto, M.Kom |

5.2. Materi Pelatihan

Materi I : Pengenalan Adobe Flash CS 6

Pemateri : Novi Hendriyanto, M.Kom

A. Sekilas Tentang Adobe Flash

Adobe flash adalah sebuah tools / software pengolah dan pembuat animasi 2 dimensi berbasis gambar vector. Adobe flash juga dapat digunakan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis juga pembuatan aplikasi berbasis web, desktop ataupun mobile. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Bahasa pemrograman yang digunakan di Adobe Flash adalah Action Script. Action Script 2.0 (ditujukan untuk penggunaan platform desktop) dan Action Script 3.0 (ditujukan untuk penggunaan platform mobile).

B. Sejarah Adobe Flash

Pada awalnya, Flash dirilis oleh perusahaan software bernama Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama Future Splash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Hingga pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Dibawah adobe flash berkembang menjadi sebuah software pengolah animasi yang terkenal hingga mencapai versi yang akan saya bahas sekarang yaitu Adobe Flash CS6.



C. Mengetahui Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 merupakan versi pembaruan dari versi sebelumnya, Adobe Flash CS5. Adobe Flash CS6 berada pada satu paket dengan software lainnya dalam Adobe Creative Cloud (Adobe CC). Versi ini dirilis online pada tanggal 18 Juni 2014

Fitur-fitur terbaru pada Adobe Flash CS6 di antara lainnya adalah :

- Memberikan dukungan untuk HTML 5.
- Ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan sprite sheet untuk meningkatkan pengalaman gaming. Alur kerja, dan performance.
- Memberikan dukungan untuk Android dan iOS dengan Adobe Flash player terbaru.
- Performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud dengan adanya Adobe Mercury Graphics Engine yang mampu meminimalisir waktu render.

D. Mengetahui tampilan program

Meski berbeda versi tetapi dari segi tampilan program, Adobe Flash CS6 masih memiliki tampilan yang sama dengan versi sebelumnya. Untuk memudahkan beberapa tampilan yang dapat menyesuaikan kebutuhan dalam project kita.

Panel-panel yang tampak pada program dapat diatur ulang posisinya dengan mengeserkannya. Selanjutnya, kita dapat membuat workspace baru dari tampilan tersebut.

Berikut ini fungsi dari masing-masing bagian pada program.

- Menu Bar : Merupakan bagian pengaturan utama pada program tampilan ini terdiri dari sub-sub menu.
- Timeline : digunakan untuk mengatur susunan layer, mengatur durasi, dan animasi.
- Toolbox : Merupakan tempat tool-tool yang digunakan untuk membuat dan mengolah objek.
- Stage : Merupakan area kerja yang digunakan sebagai pembuatan project.

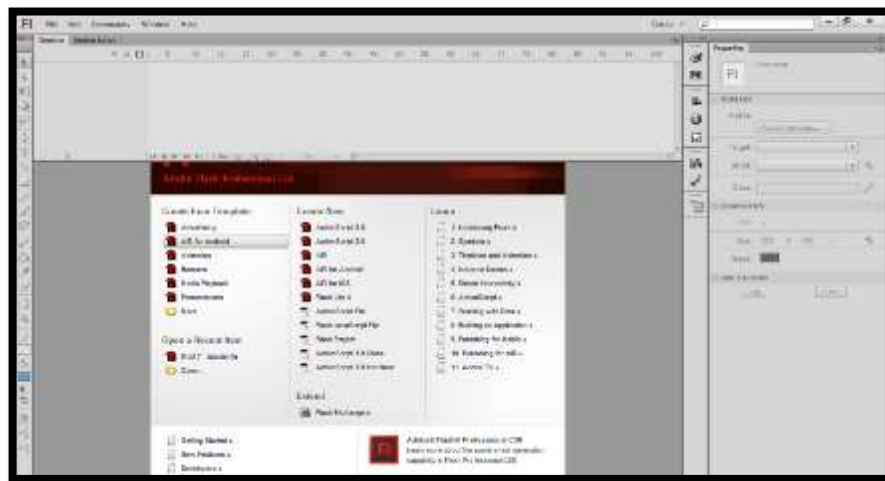
- Control Panel : adalah panel-panel yang digunakan untuk mengolah dan mengatur objek.

Materi II : Menyiapkan Stage Area di Flash CS6

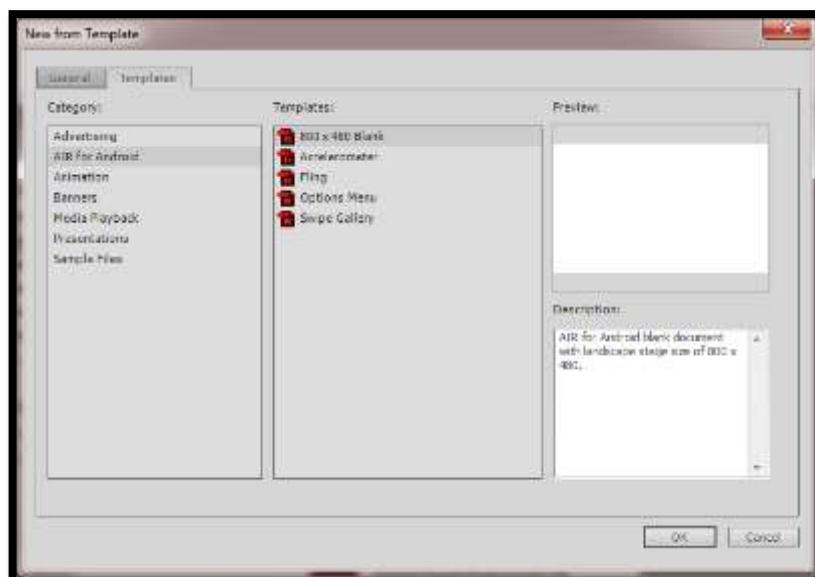
Pemateri : Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom

Pembuatan projek Mobile Learning Media (MLM) ini menggunakan Adobe Flash CS6 dan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Adapun Langkah pertama sebelum membuat projek terlebih dahulu kita harus menyiapkan *Stage Area*. Adapun langkahnya adalah sebagai berikut :

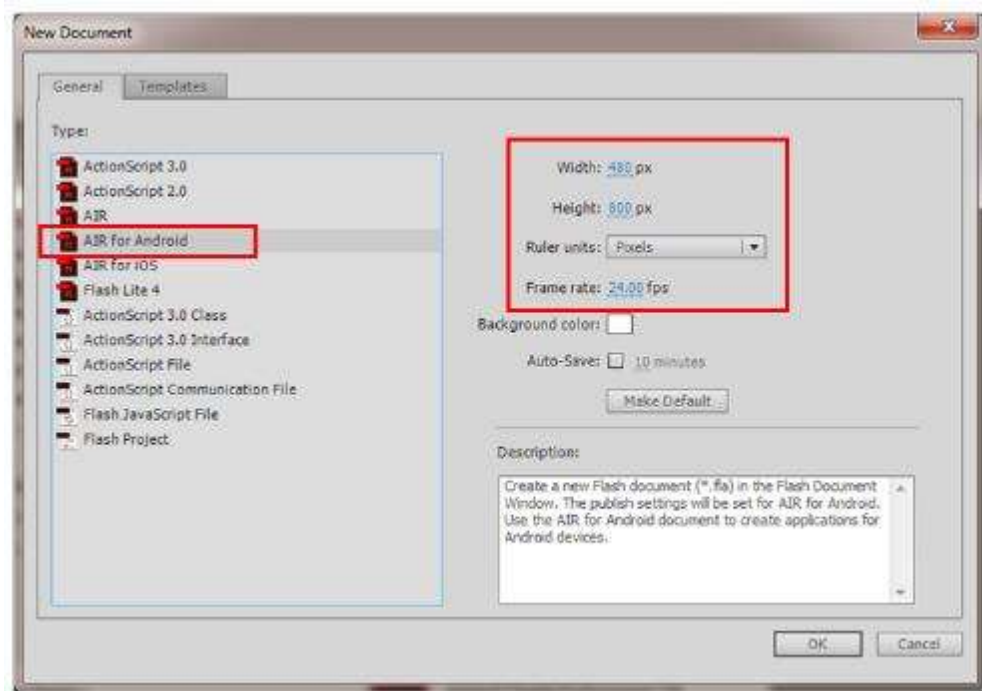
- Buka flash CS6, maka akan muncul tampilan sebagai berikut. Kita Pilih **Air for Android**



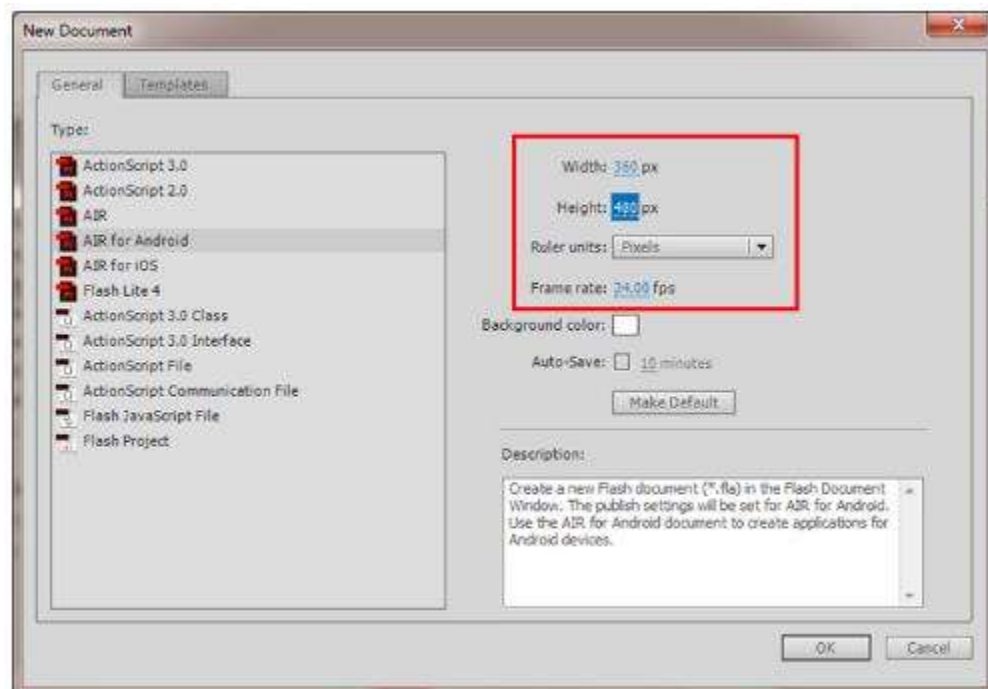
- Kemudian muncul tampilan sebagai berikut. Pilih **General**.



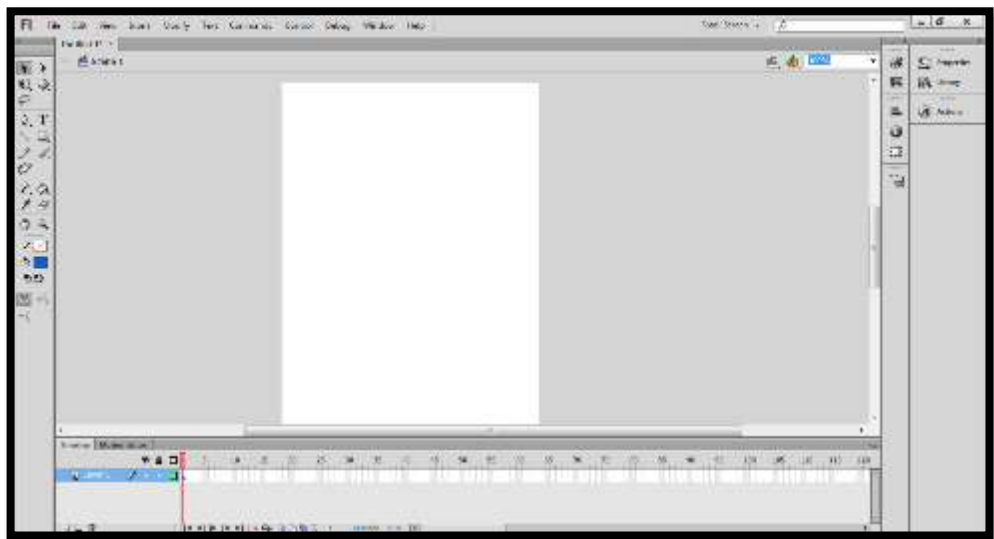
- Dalam tampilan tab **General**. Akan akan muncul tampilan sebagai berikut. langkah berikutnya atur **width** dan **height** pada sisi kanan.



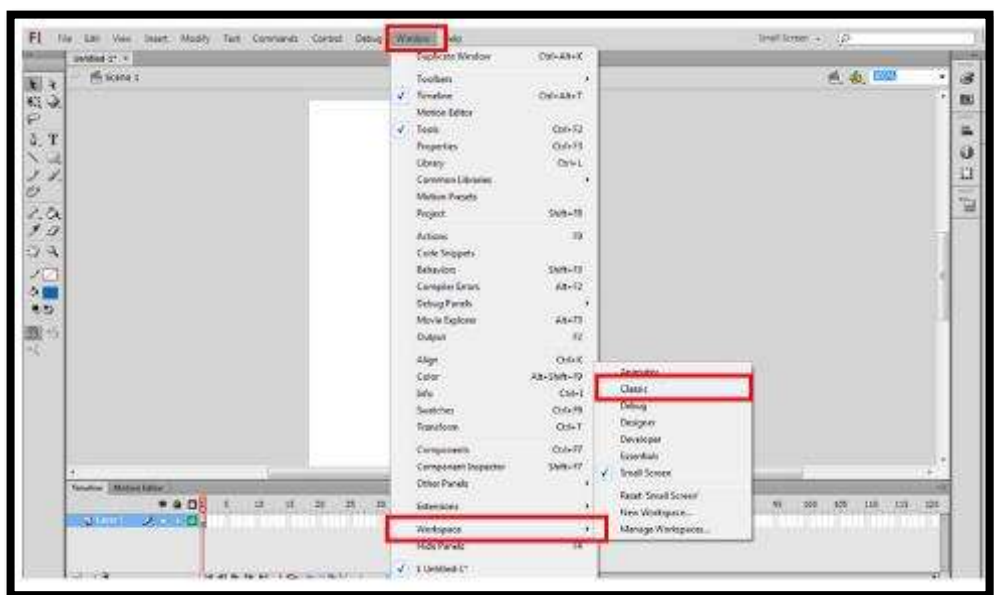
- Ubahlah satuan width : 360 px dan heightnya : 480 px.



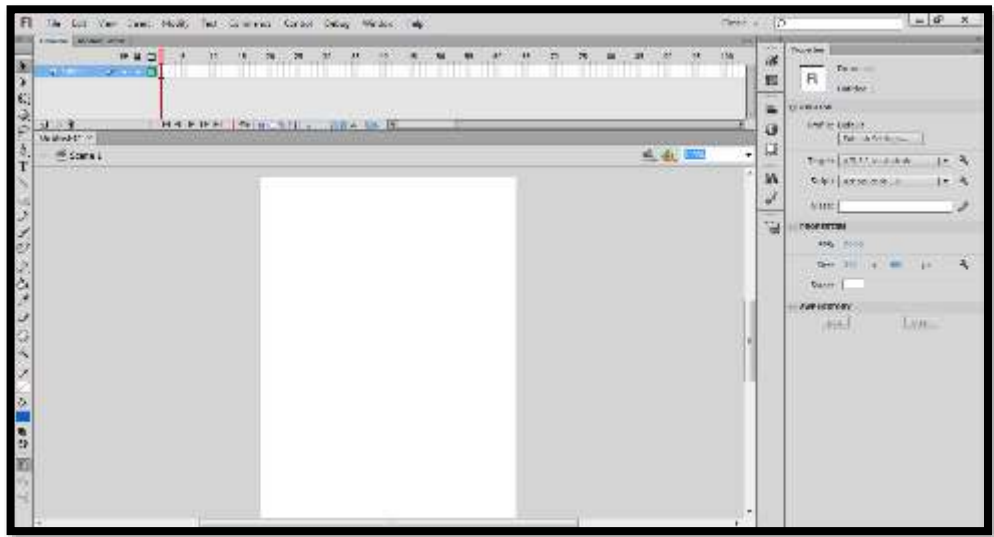
- Kemudian klik Ok. Selanjutnya akan muncul tampilan sebagai berikut.



- Langkah berikutnya kita atur **Workspace** menjadi **Classic View** dengan cara klik **menu Window - Workspace - Classic**.



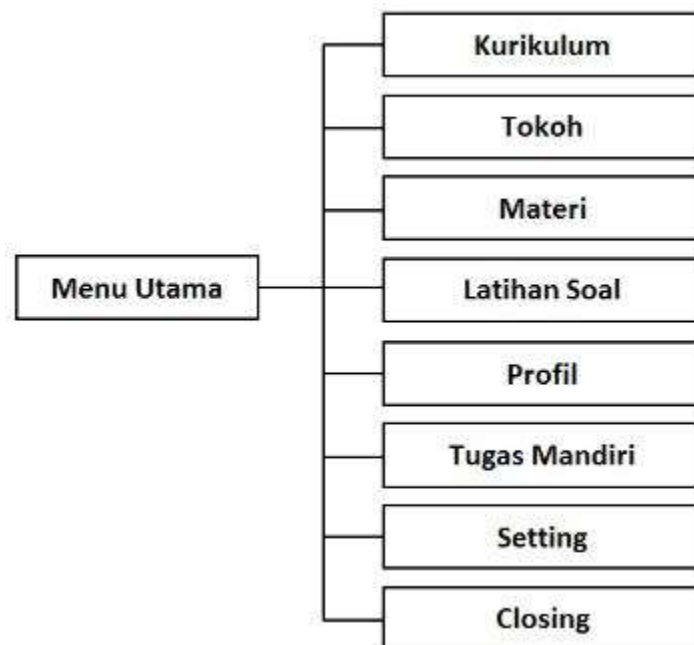
- Selanjutnya tampilan akan menjadi seperti di bawah ini.



Materi III : Membuat Scene Menu

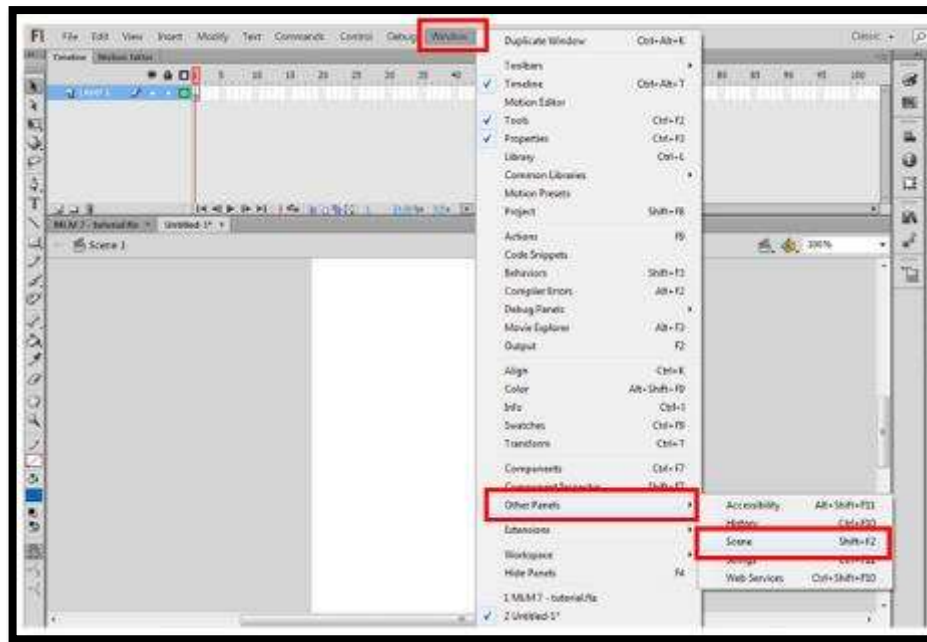
Pemateri : Dr. Moch. Arief Soeleman, M.Kom

Untuk mempermudah dalam pembuatan proyek kita bagi menjadi beberapa scene. Dalam proyek ini pembagiannya adalah sebagai berikut :

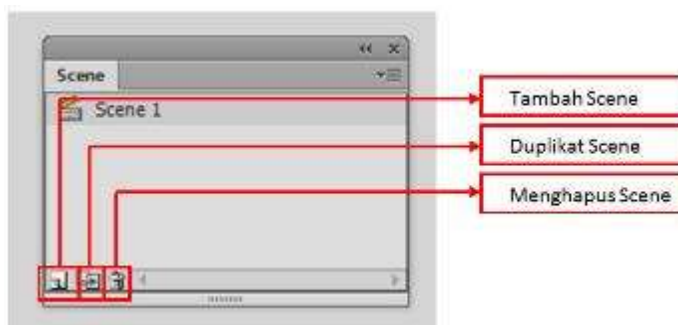


Adapun cara membuat scene adalah sebagai berikut :

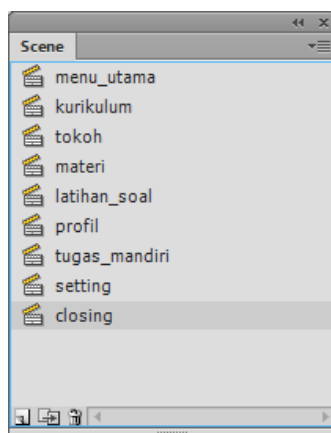
- Klik menu **Window - Other Panels - Scene**



Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut.



- Buatlah scene seperti bagan diatas dengan cara klik tambah scene, kemudian klik dua kali untuk merename sesuai dengan nama yang anda inginkan begitu seterusnya, sehingga tampilannya akan menjadi sebagai berikut.



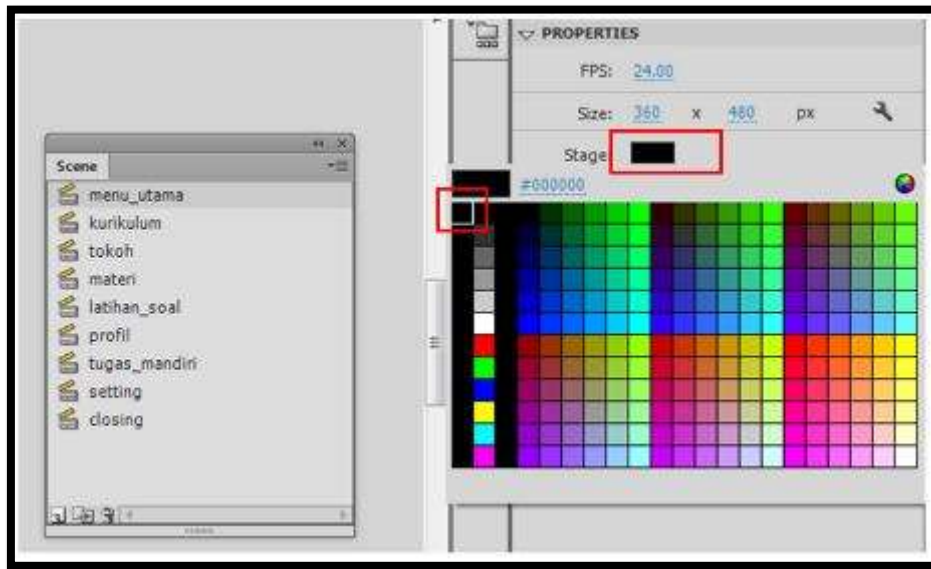
Tips : Buatlah scene dengan huruf kecil supaya mudah diingat ketika memasukkannya dalam proses coding selanjutnya.

Materi IV : Mengisi Konten Scene Menu Utama

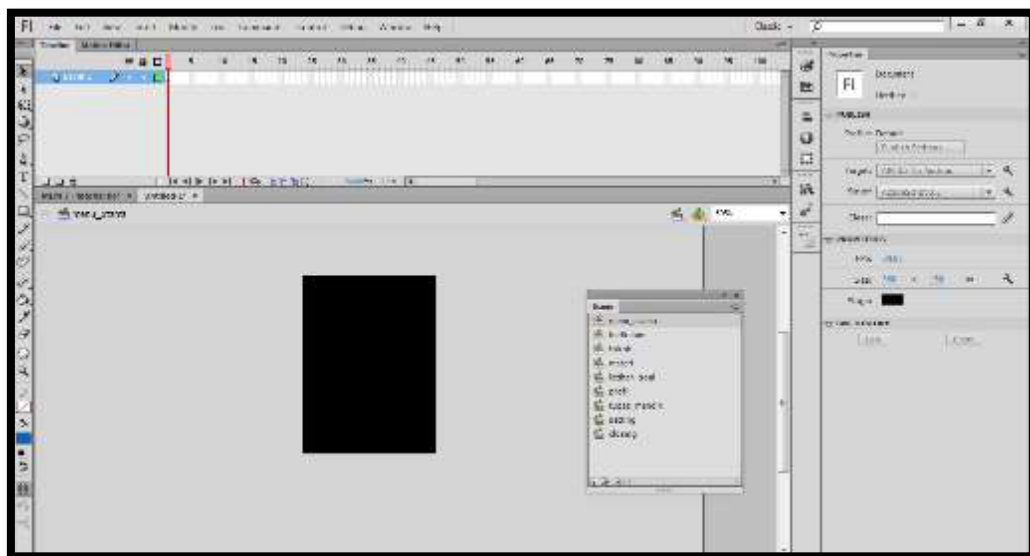
Pemateri : Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom

1. Membuat Opening

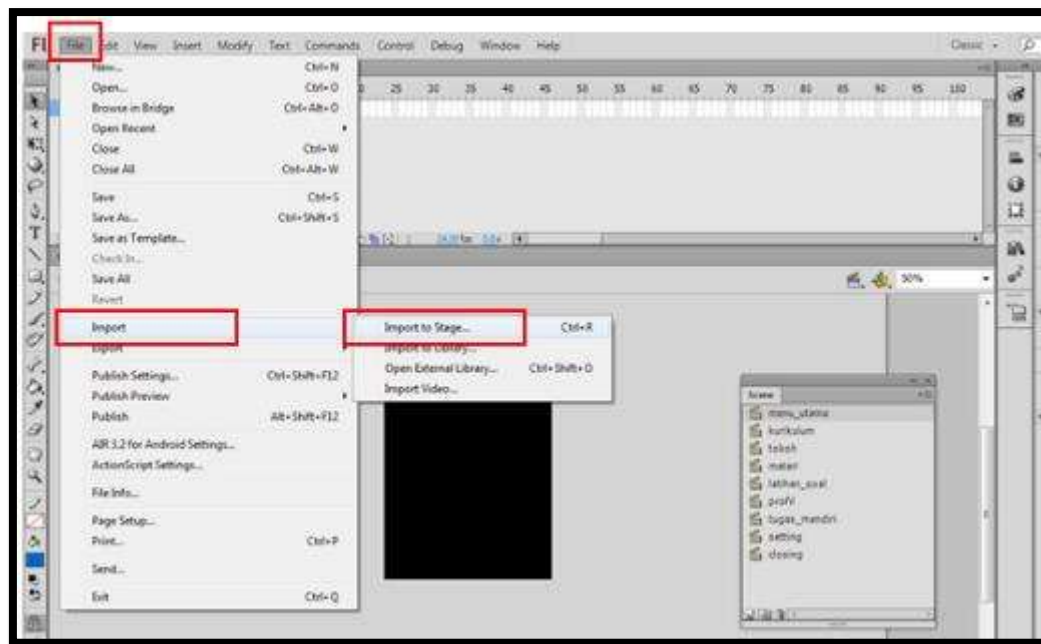
Pada halaman scene menu utama terdapat opening berisi logo dan teks. Sebelum membuat opening terlebih dahulu kita ubah warna stage menjadi warna hitam, dengan cara seperti berikut.



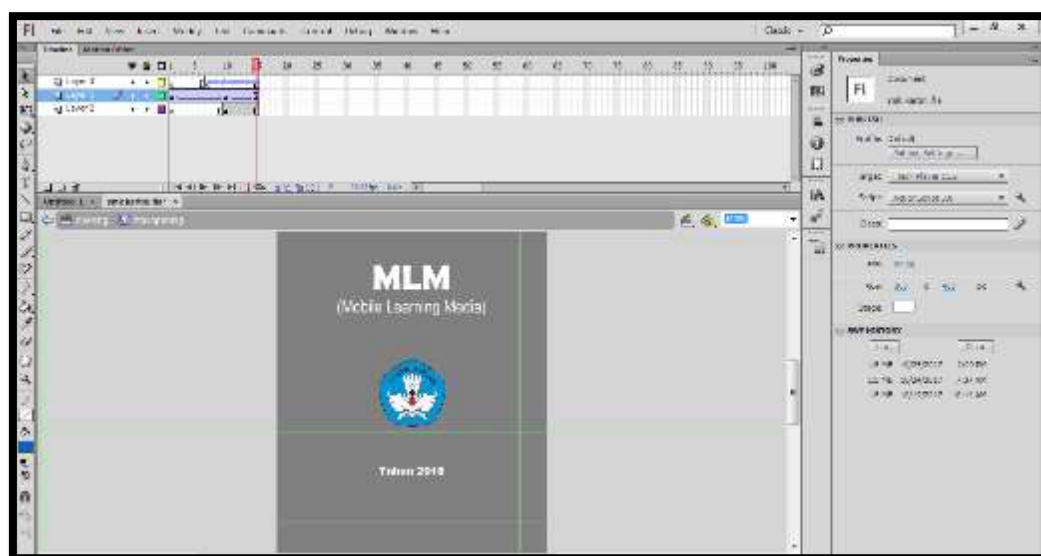
sehingga tampilannya menjadi sebagai berikut.



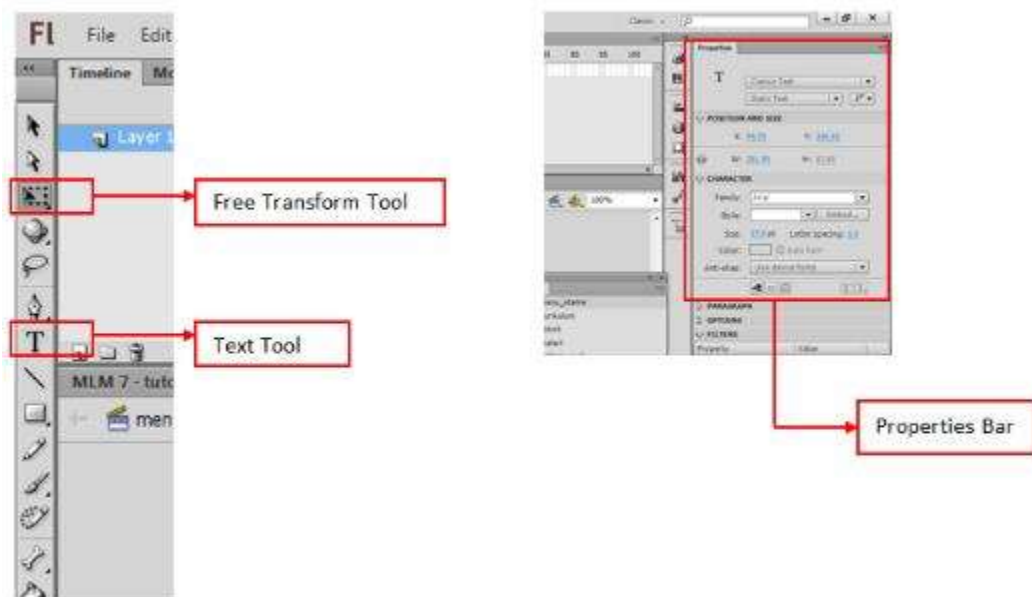
- Langkah berikutnya kita import gambar logo yang kita inginkan dengan cara klik Menu **File - Import To Stage**
- Kemudian pilih gambar dimana kita menyimpannya.



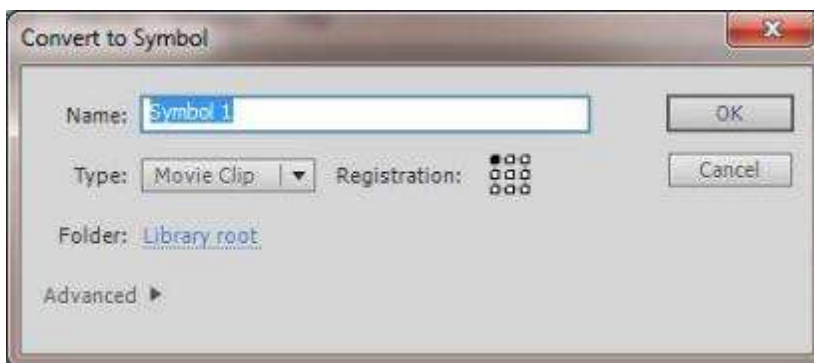
- Kemudian akan muncul gambar sebagai berikut sesuai yang kita import.



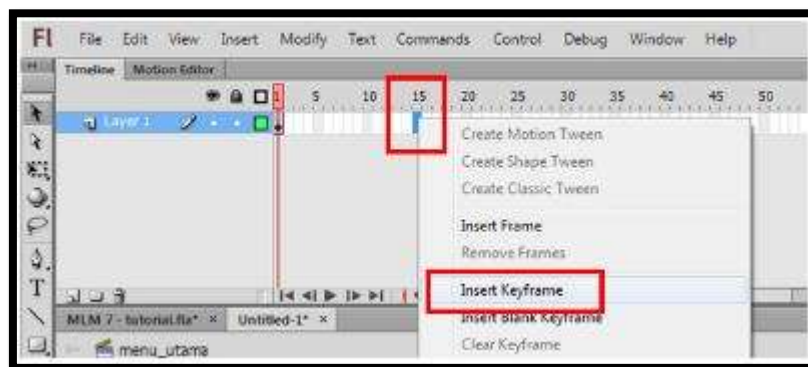
- Selanjutnya lengkapi dengan teks seperti yang kita inginkan dengan cara klik icon **Text Tool**, kemudian untuk mengatur ukuran bisa dengan klik propertis disamping kanan. Sedangkan untuk mengatur ukuran gambar bisa menggunakan **Free Transform Tool**.



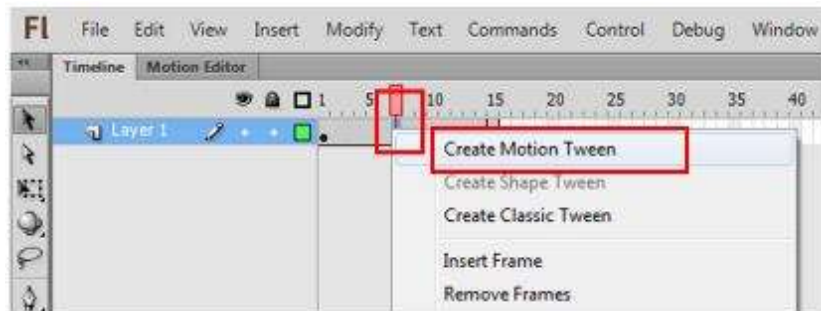
- Kemudian langkah berikutnya seleksi tulisan dan gambar dengan cara **CTRL + A**, kemudian **klik kanan - convert to symbol - movie clip - ok**



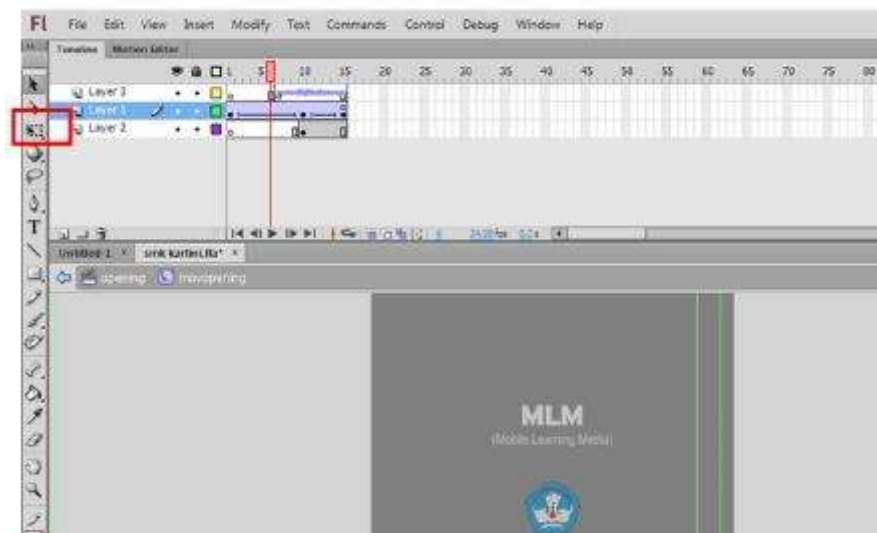
- Langkah berikutnya untuk membuat animasi, klik frame ke 15 kemudian **klik kanan insert key frame**.



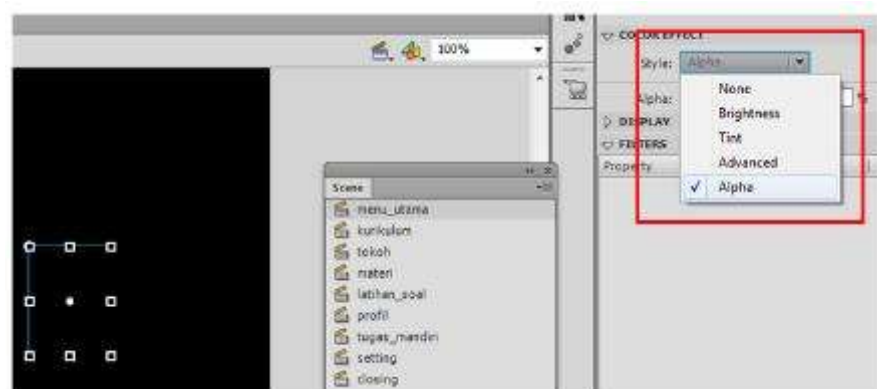
- Langkah berikutnya kita membuat **tween** diantara frame 1 dan frame 15 dengan cara **klik kanan** pada frame 8 (sebenarnya bebas antra 2 – 14) - **Create Classic Tween**.



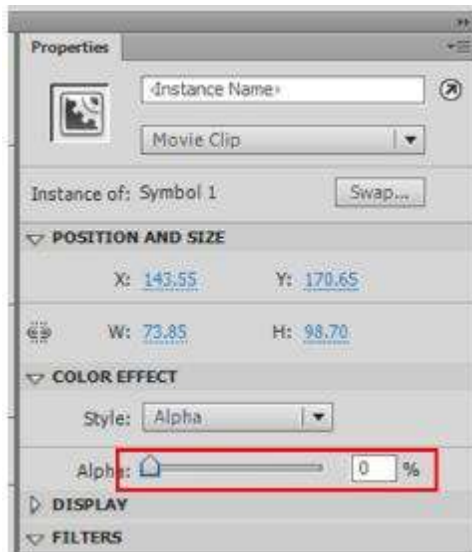
- Selanjutnya pada frame 1, klik movie clip - kita klik kemudian kita perkecil ukurannya dengan **Transform Tools**, dan kita buat transparant atau kita buat nol nilai alphanya.



- Untuk Membuat Transparant klik **Properties - Style - Alpha** kemudian kita nol kan nilainya.



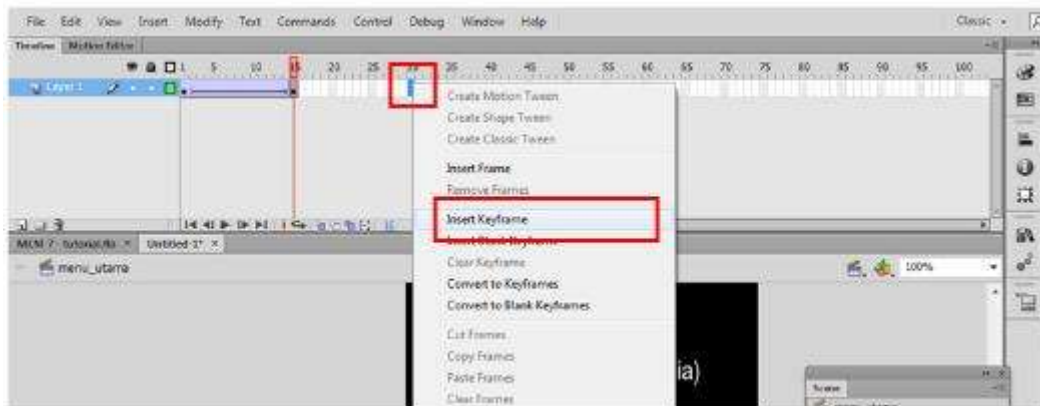
Adapun cara merubah nilai alpa dengan menggeser tombol pengaturan ke pojok kiri.



2. Membuat Tombol Menu Utama

Menu Utama Berisi tombol tombol navigasi yang menghubungkan dengan scene yang lain. Langkahnya adalah sebagai berikut. Buatlah Key Frame pada frame 100. dengan cara klik kanan - frame ke 100 - insert key frame.



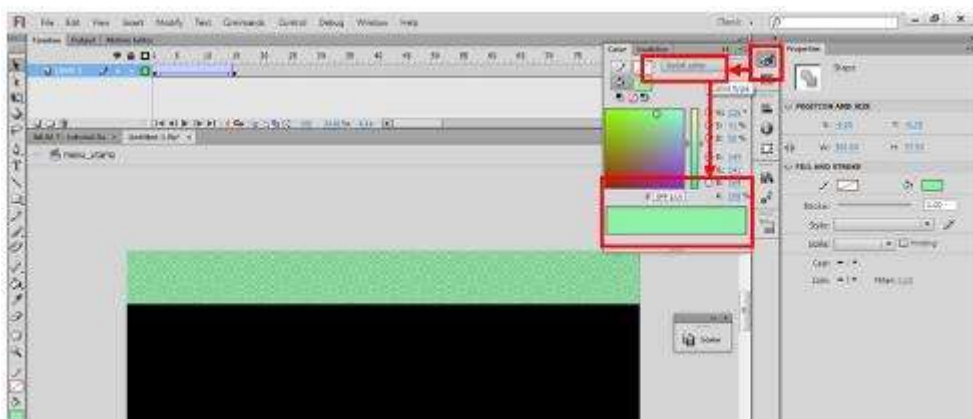


a. Membuat panel atas dan bawah

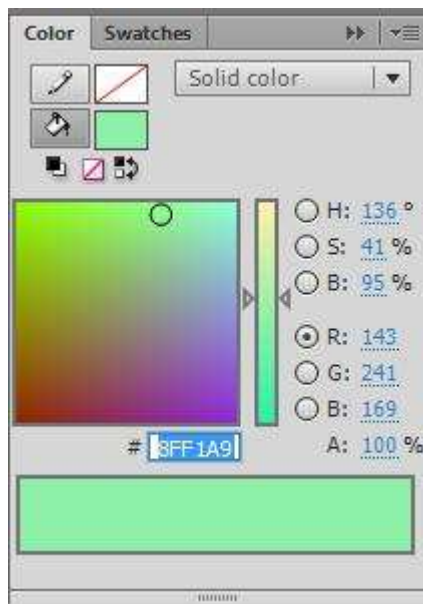
- Klik **rectangle tool**, dengan ukuran width : 360 px dan height : 37.5 px.



- Kemudian untuk mewarnai **klik object** - color - kemudian pilih **solid gradient**.



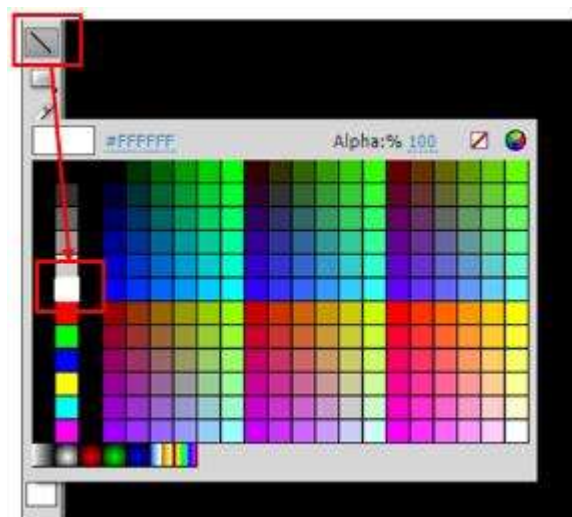
- Isi Kode warna dengan : # 8FF1A9



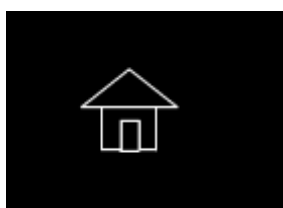
- Kemudian import gambar untuk background, susunlah sehingga menjadi seperti berikut.

b. Membuat Icon Home

- Klik line tool, atur warna linanya dengan warna putih.

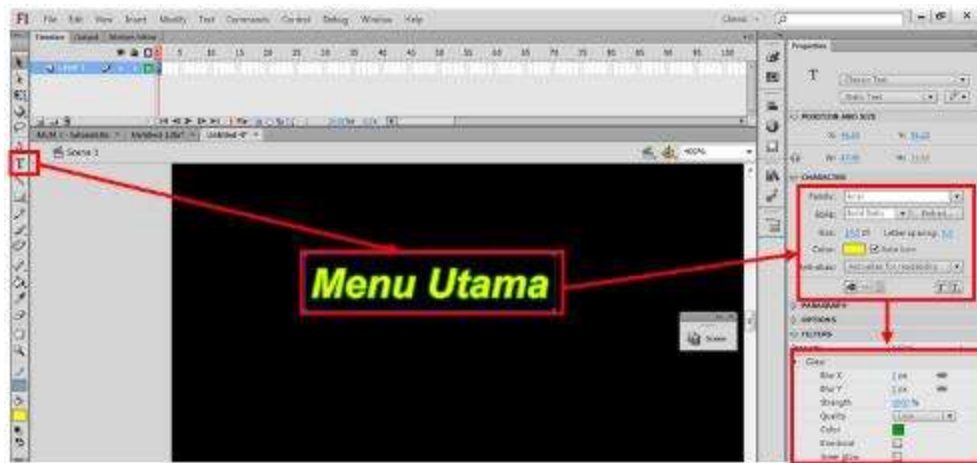


Gambarlah sehingga menjadi seperti ini :

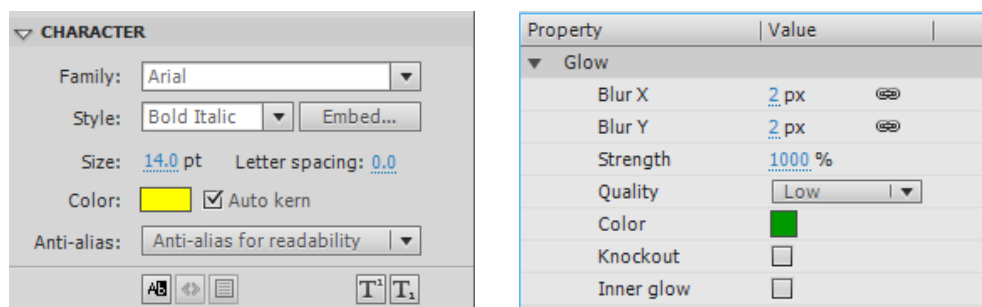


c. Membuat Text Menu Utama

- Pilih Text Tool Ketiklah " Menu Utama " - kemudian pilih jenis **Font Arial, Bold, Italic**, dengan **size 40** pada **panel properties**.



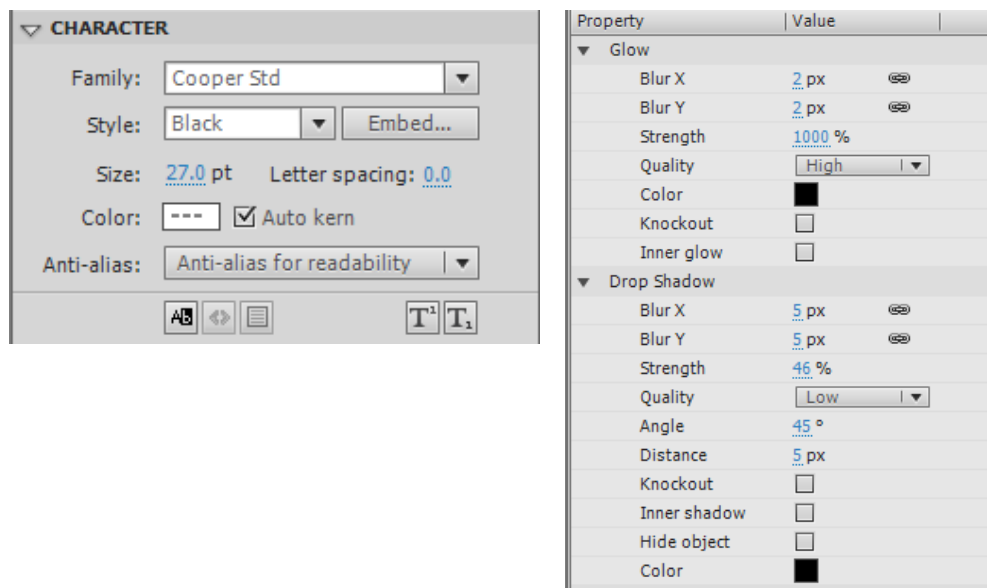
Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.



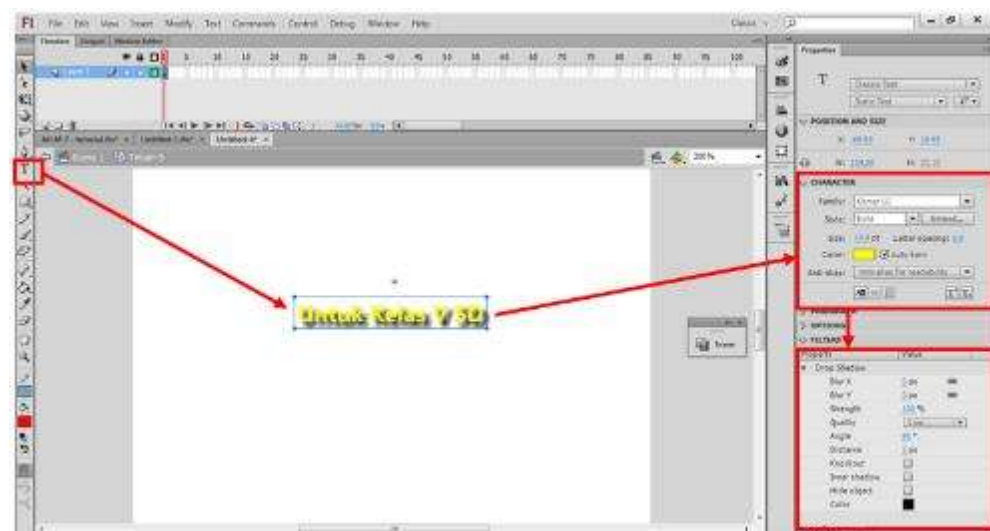
d. Membuat Text Judul Media



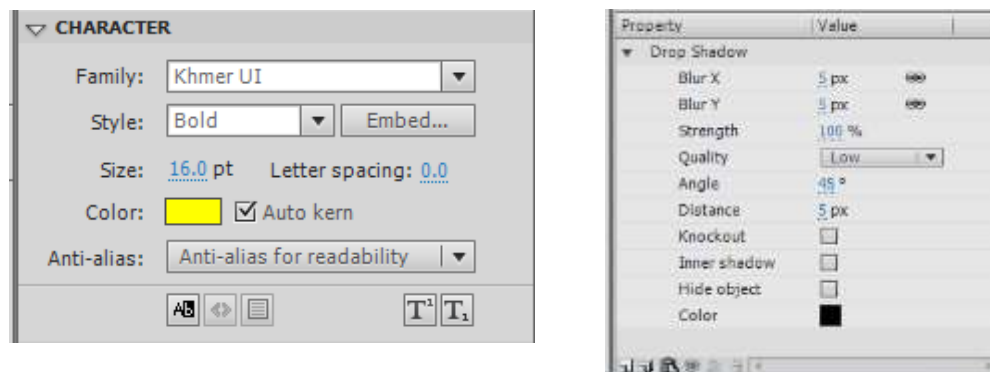
Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.



➤ Membuat Text Judul Media

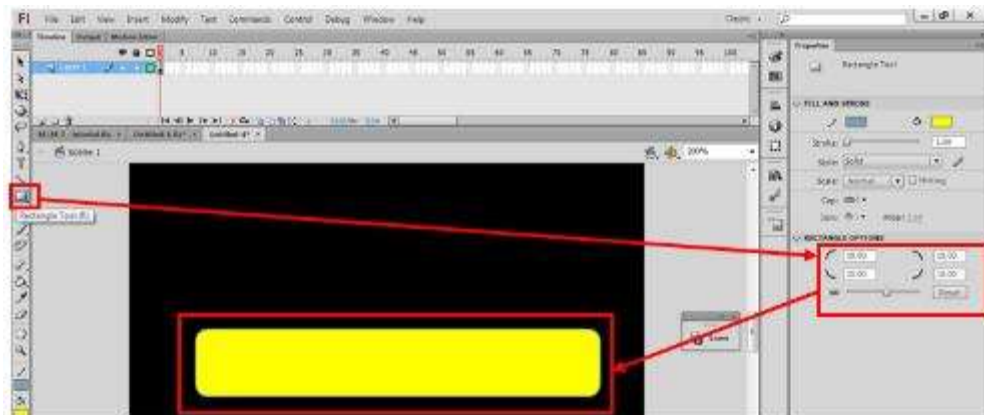


Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.

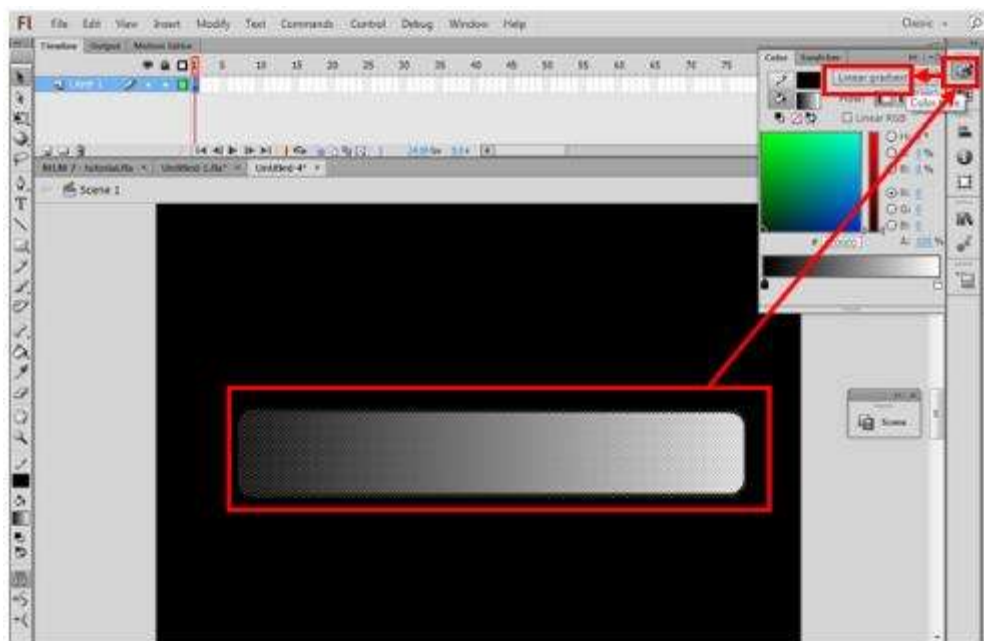


➤ Membuat Tombol

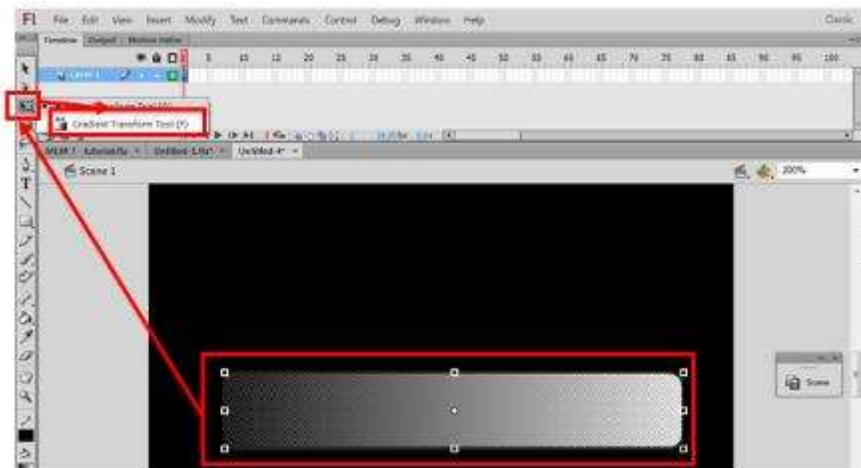
Klik **Rectangle Tool** - isi **Rectangle Option** - dengan angka 10



Langkah Berikutnya Klik Tombol Kemudian Klik Color - Linear Gradient



Kemudian atur warna dengan **Gradient Transform Tool**



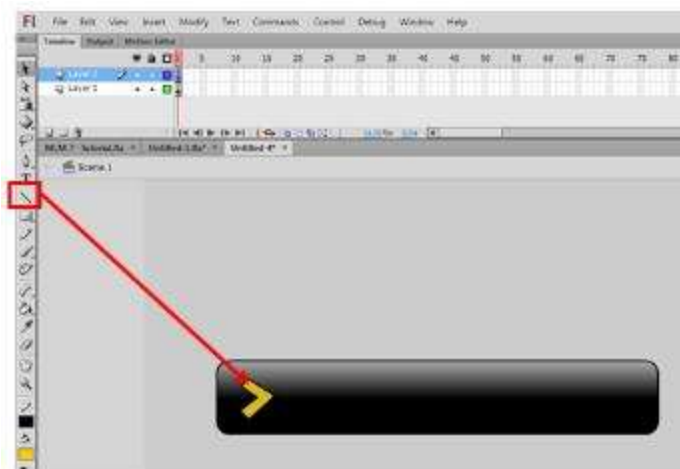
Atur dengan rotasi dan geser sesuai dengan keinginan.



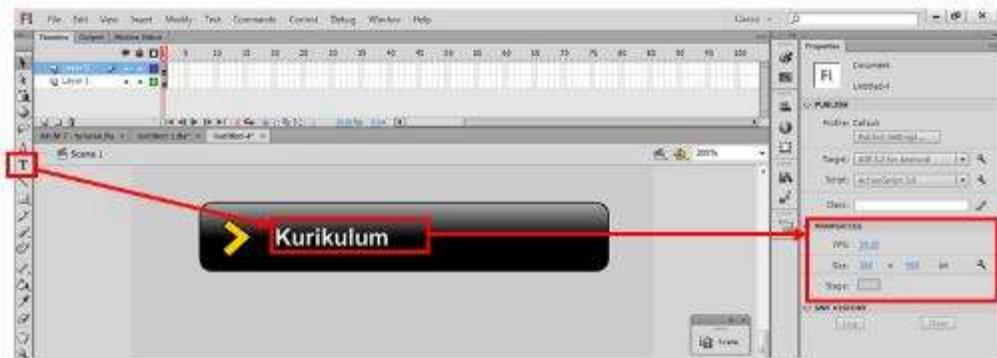
sehingga menjadi seperti ini :



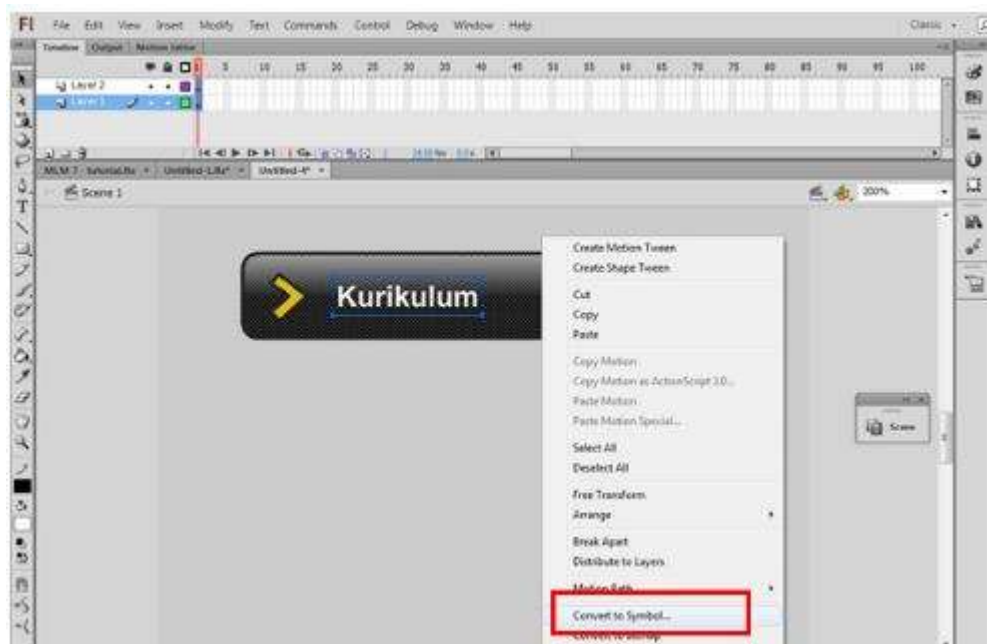
Langkah berikutnya agar lebih menarik dengan ditambahkan gambar sebagai berikut.



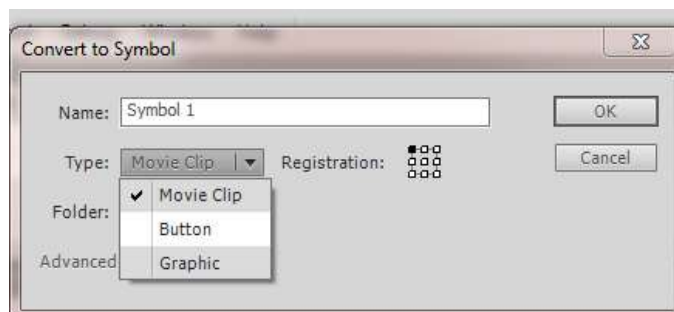
dan lengkapi text sesuai dengan kebutuhan.



Kemudian seleksi semua bagian tombol, kemudian **klik kanan** - **Convert to Symbol - Button**

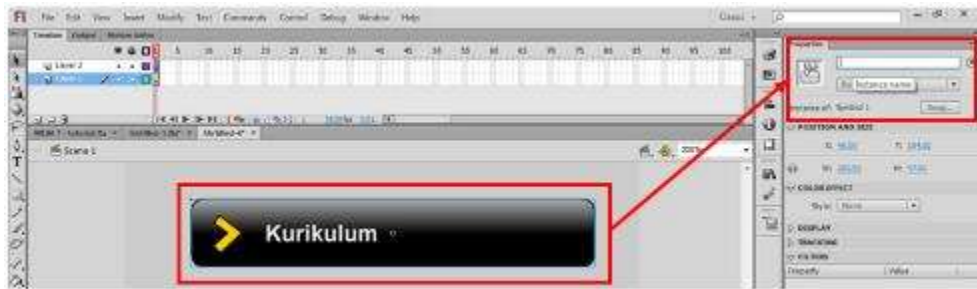


Kemudian muncul tampilan sebagai berikut, pilih **button** - **klik OK**.



➤ Memberi nama tombol (**Instance Name**)

Instance Name digunakan untuk identitas yang akan bisa dipanggil dalam coding (program)



Adapun **instance name** dalam tombol proyek ini adalah sebagai berikut



Kemudian klik kanan pada frame 100, klik action. Dan masukkan kode sebagai berikut



```
1  stop();
2  function fkurikulum(event)
3  {
4      gotoAndStop(1, "kurikulum");
5  }
6
7  function ftokoh(event)
8  {
9      gotoAndStop(1, "tokoh");
10 }
11
12 function fmateri(event)
13 {
14     gotoAndStop(1, "materi");
15 }
16 function flatihan_soal(event)
17 {
18     gotoAndStop(1, "latihan_soal");
19 }
20
21 function fprofil(event)
22 {
23     gotoAndStop(1, "profil");
24 }
25
26 function ftugas_mandiri(event)
27 {
28     gotoAndStop(1, "tugas_mandiri");
29 }
30
31 function fsetting(event)
32 {
33     gotoAndStop(1, "setting");
34 }
35
36 function fclosing(event:MouseEvent):void
37 {
38     gotoAndStop(1, "closing");
39 }
40
41 bkurikulum.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fkurikulum);
42 btokoh.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ftokoh);
43 bmateri.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fmateri);
44 blatihan_soal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, flatihan_soal);
45 bprofil.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fprofil);
46 btugas_mandiri.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ftugas_mandiri);
47 bsetting.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fsetting);
48 bclosing.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fclosing);
49
50
```

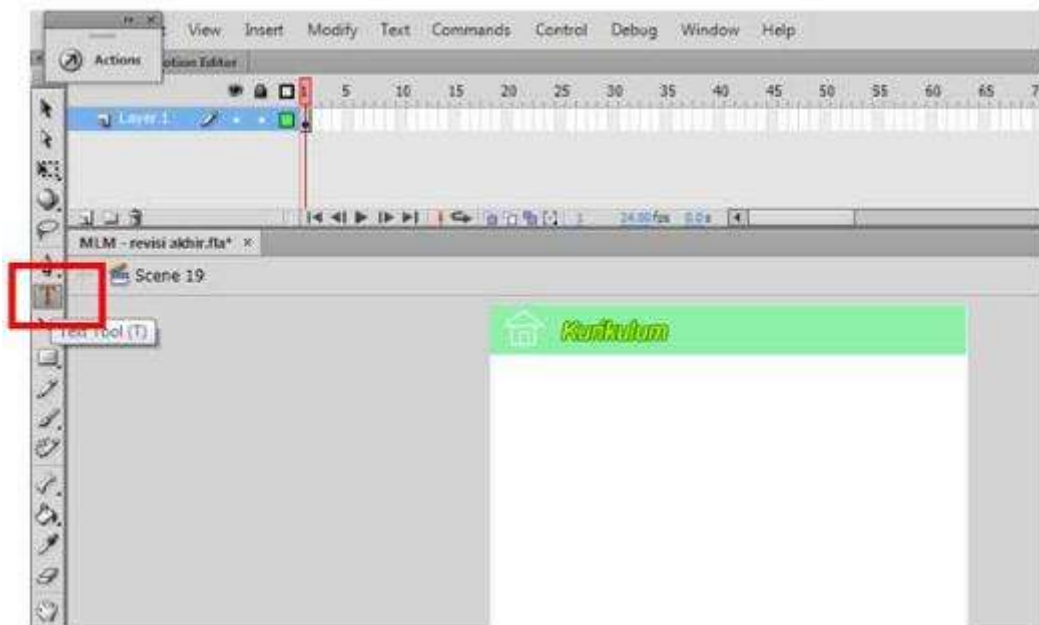
Layer 1:1
Line 47 of 50, Col 54

Materi V : Menambahkan Konten Teks, Gambar dan Scrollview

Pemateri : Novi Hendriyanto, M.Kom

1. Menambahkan Teks

- Klik Text Tool

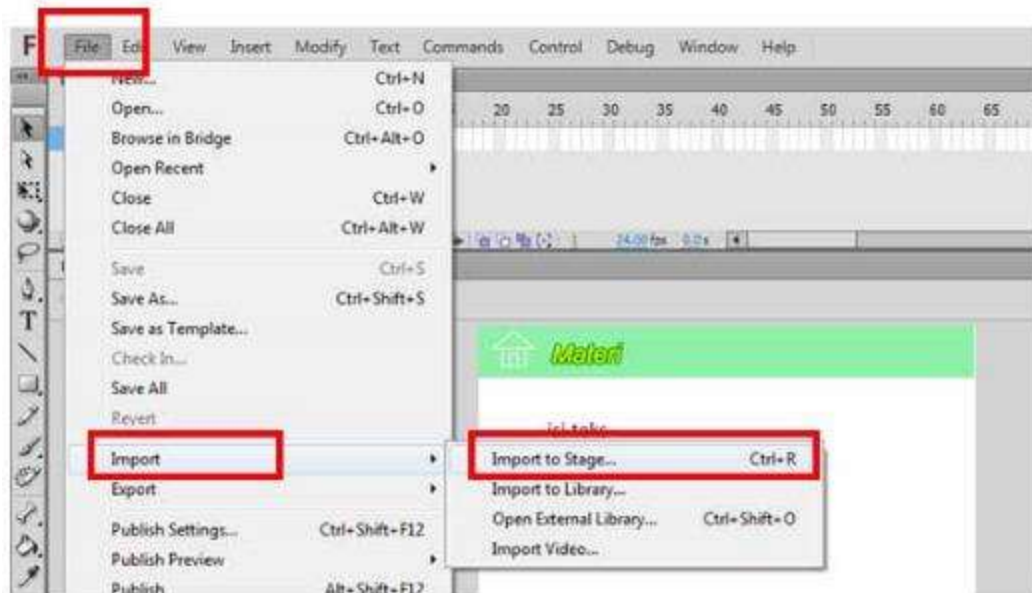


- Kemudian klik pada Stage Area, dan aturlah jenis font, style, warna dan size sesuai dengan properti dibawah ini.

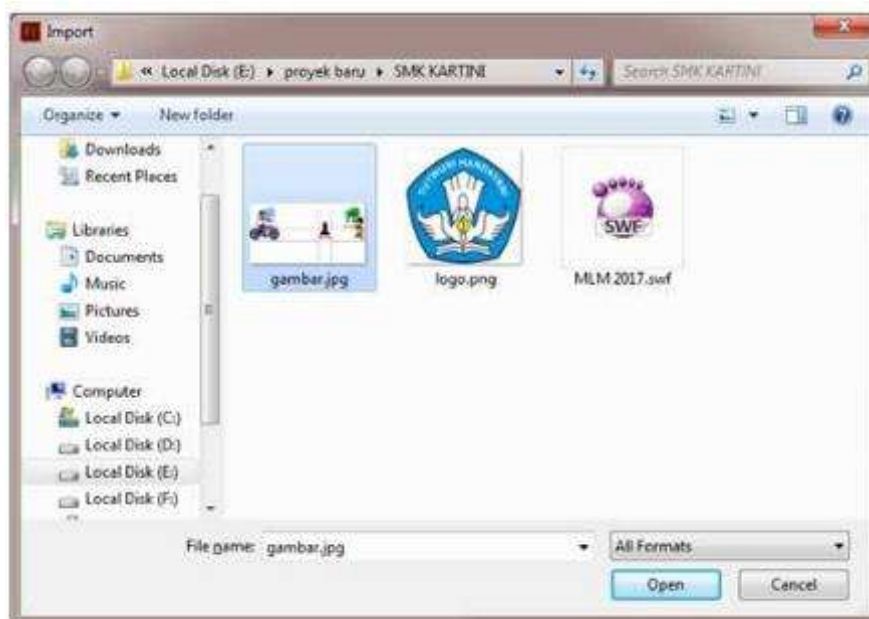


2. Menyisipkan Gambar

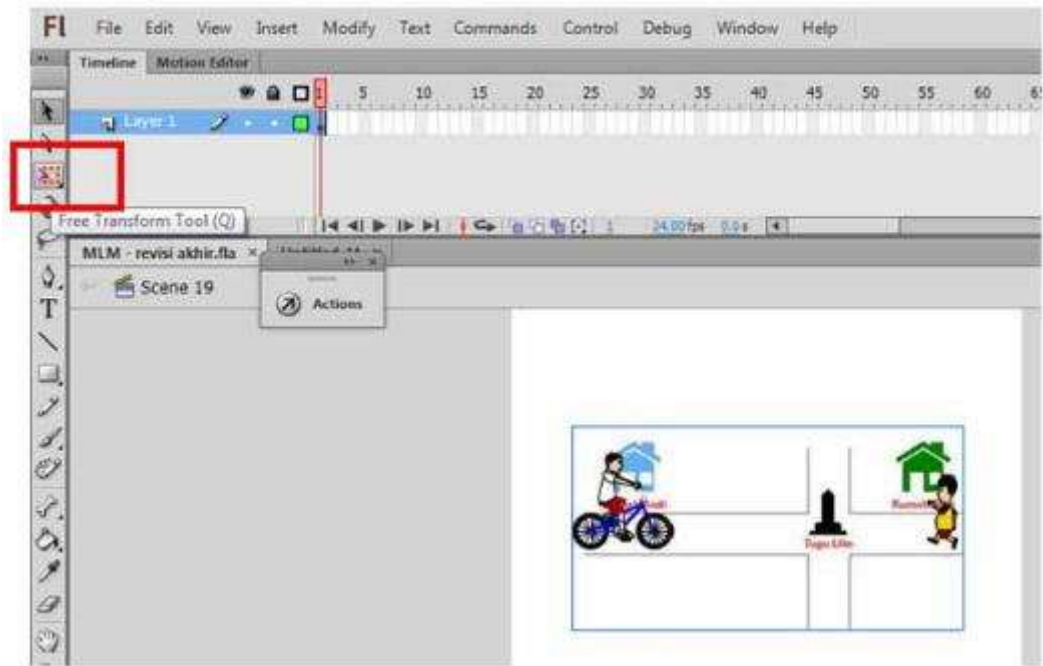
- Klik menu **File - Import - Import to Stage**



- Kemudian pilih gambar yang diinginkan

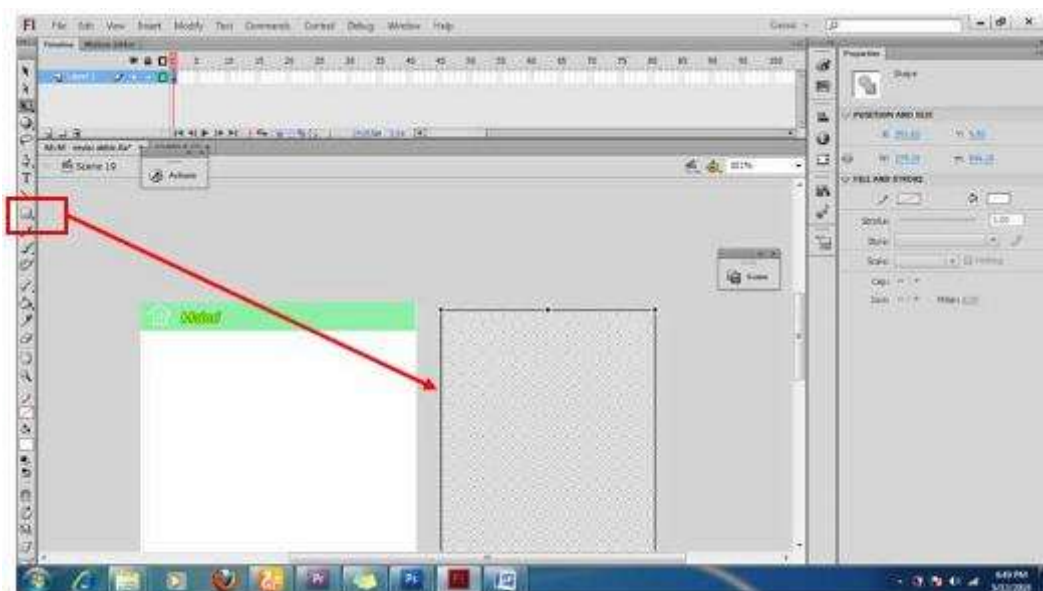


- Jika berhasil maka gambar akan masuk pada stage area, untuk mengedit ukuran anda bisa klik **Free Transform Tool**

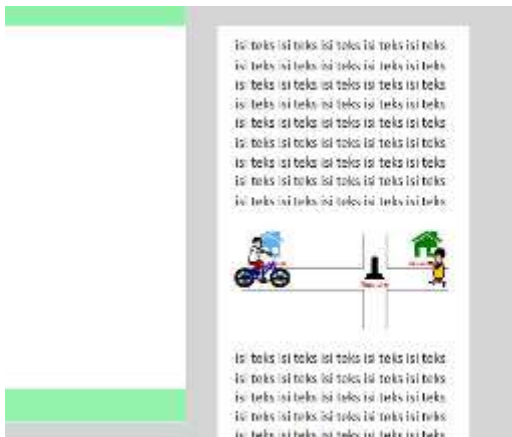


3. Membuat Scrollview

- Sebelum membuat scrollview terlebih dahulu kita menyiapkan kontennya
- Buatlah sebuah shape kotak dengan Rectangle Tool di samping Stage Area



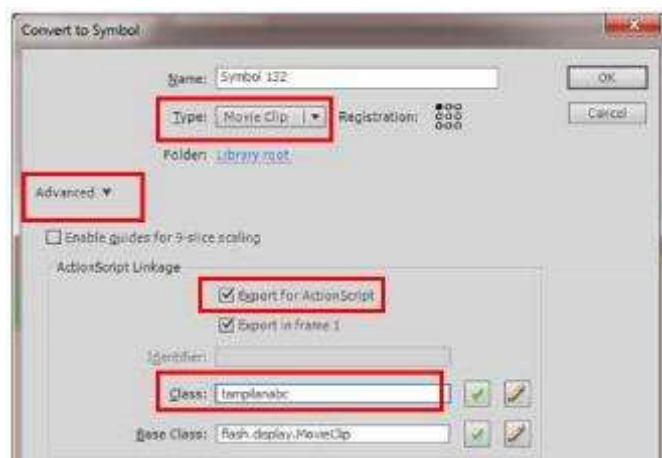
- Masukkan teks dan gambar



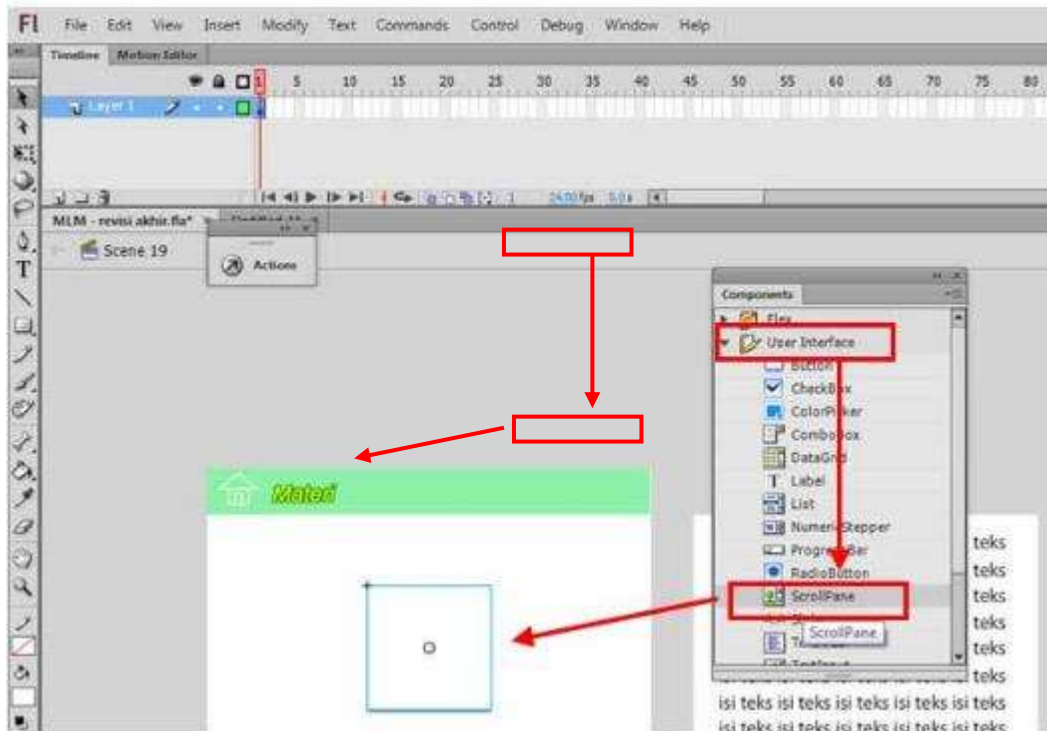
- Seleksi shape kotak, teks dan gambar dengan menggunakan Selection Tool, kemudian klik kanan - **Convert to Symbol**



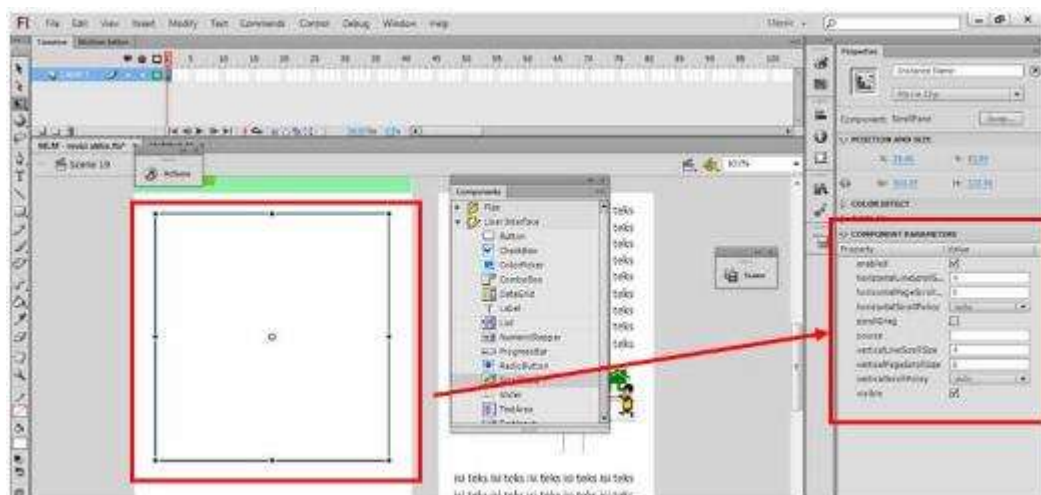
- Maka akan keluar tampilan sebagai berikut, pilih **Type : Movie Clip**, kemudian klik **advanced**, pilih **Export for Actionscript**, pada isian **Class** isilah dengan *tampilanabc*, kemudian **OK**



- Kemudian untuk memanggil komponen Scroll View (dalam flash dikenal dengan ScrollPane)
- Pilih menu **Window - Component**, kemudian pilih menu **ScrollPane** yang ada dalam folder user interface. Kemudian drag ke Stage Area



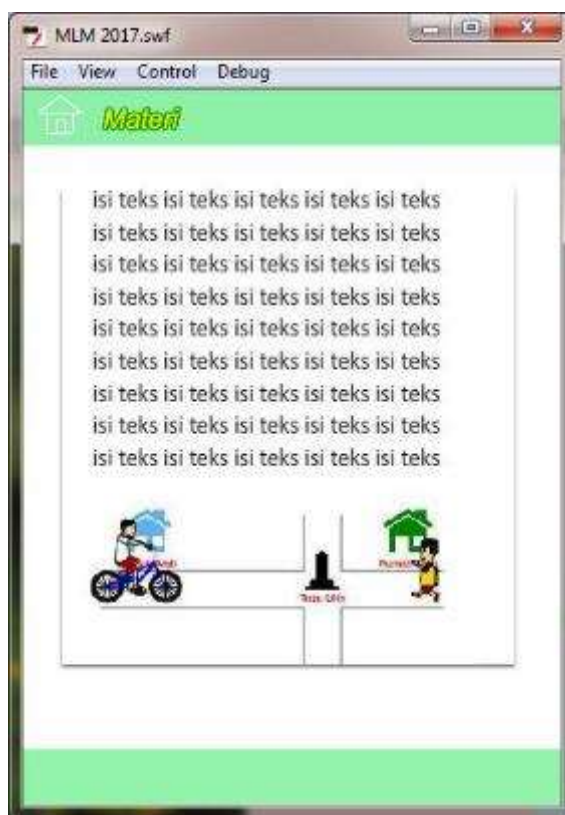
- Kemudian aturlah ukuran ScrollPane tersebut sesuai dengan kebutuhan



- Langkah berikutnya menghubungkan ScrollPane dengan isi konten dengan cara klik ScrollPane - dan isilah pada properti di kanannya sebagai berikut

| Property | Value |
|--------------------------|-------------------------------------|
| enabled | <input checked="" type="checkbox"/> |
| horizontalLineScrollS... | 4 |
| horizontalPageScroll... | 0 |
| horizontalScrollPolicy | off |
| scrollDrag | <input checked="" type="checkbox"/> |
| source | tampilanabc |
| verticalLineScrollSize | 4 |
| verticalPageScrollSize | 0 |
| verticalScrollPolicy | off |
| visible | <input checked="" type="checkbox"/> |

- Jika berhasil maka konten akan masuk pada Scroll View dan bisa digeser

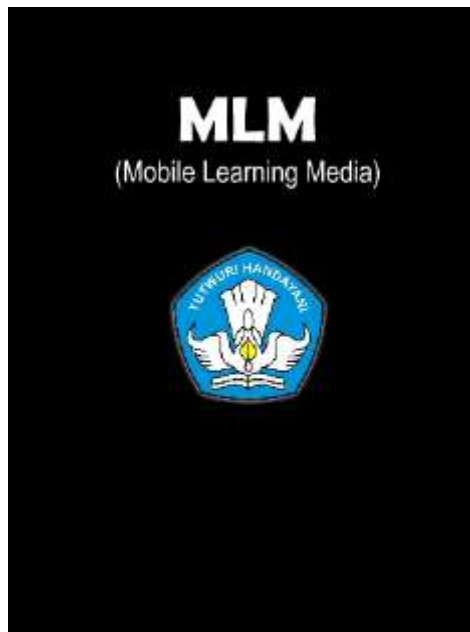


5.3. Hasil Kegiatan

Hasil luaran dari kegiatan pelatihan ini adalah berupa produk pembuatan bahan ajar berbasis mobile menggunakan Adobe Flash Cs6 dan Action Script 3.0 dari guru-guru SMK Kartini Semarang, dimana dalam pembuatan project dikerjakan secara individu.

Hasil dari project pembuatan bahan ajar berbasis mobile ini sudah didokumentasikan dan dapat dilihat pada gambar berikut:

HASIL LUARAN KEGIATAN



 **Kompetensi**



Kompetensi Dasar

- 3.3. Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)
- 4.3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit)

Indikator

 **Tokoh**



Tokoh

Hai Saya Andi



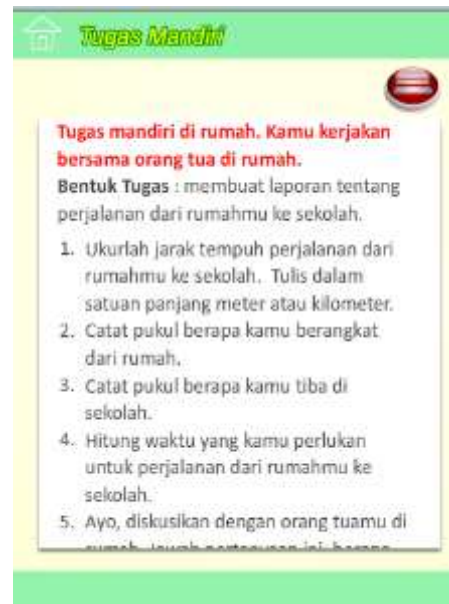
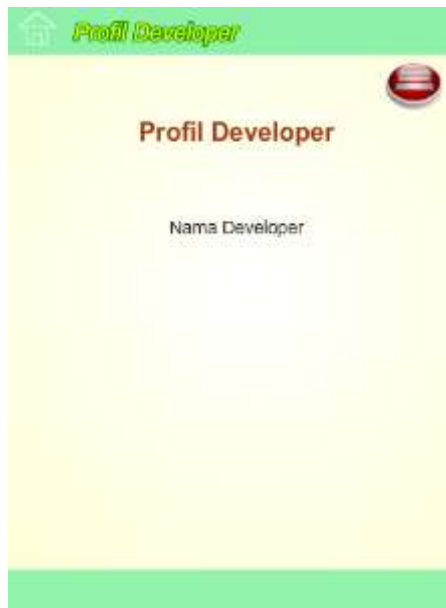
 **Materi**





Jarak





BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pihak SMK Ibu Kartini Semarang dan para peserta menyambut positif materi-materi yang diberikan terutama karena materi tersebut dapat diterapkan dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam materi tentang pembuatan bahan ajar berbasis mobile.
2. Secara umum kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil, dikarenakan sebagian besar guru SMK Ibu Kartini telah memiliki kemampuan dasar mengenai pembuatan bahan ajar berbasis mobile.
3. Dialog, pertanyaan, opini, maupun pendapat dari pihak panitia SMK Ibu Kartini Semarang dan peserta pelatihan dapat menjadikan pemacu bagi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro untuk lebih berkembang.

6.2 Saran

Harapan kami semoga pelatihan ini nantinya dapat diterima sebagai pembelajaran dalam pembuatan bahan ajar berbasis mobile, walaupun masih banyak kekurangan dan masih jauh dari tujuan yang diharapkan. Melalui pelatihan ini kami mengucapkan terima kasih kepada peserta pelatihan dan mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyampaian selama kami memberikan pelatihan.

Daftar Pustaka

- Setiadi, Rahmat dan Agus, Akhril. (2000). Dasar-dasar Pemrograman Software Pembelajaran. Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA UPI.
- Sfenrianto. (2009). A Model of Adaptive E-Learning System Based on Student's Motivation. Proceedings from ICCIT-09: International Conference on Creative 30 JPK, Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 4 No. 2 Tahun 2015 Hal. 23-31 © 2015 Program Studi Pendidikan Kimia Communication and Innovative Technology. Tangerang: CCIT Journal.

- M. Suyanto. 2003. Multimedia Alat Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.
- <https://www.adobe.com/>

Lampiran 1. Riwayat Hidup Anggota Pelaksana Kegiatan

A. Identitas Diri

| | | |
|----|-------------------------------|-------------------------------|
| 1 | Nama Lengkap | |
| 2 | Jenis Kelamin | |
| 3 | Jabatan Fungsional | |
| 4 | NPP | |
| 5 | NIDN | |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | |
| 7 | Alamat Rumah | |
| 8 | Nomor Telepon/Fax/HP | |
| 9 | Alamat Kantor | Jl. Nakula I No.5-11 Semarang |
| 10 | Nomor Telepon/Fax | 024 3567010 / 024 3565441 |
| 11 | Alamat E-mail | |
| 12 | Lulusan yang Telah Dihasilkan | |
| | | 1. |
| | | 2. |
| | | 3. |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-----------------------|----|----|----|
| Nama Perguruan Tinggi | | | |
| Bidang Ilmu | | | |
| Tahun Masuk-Lulus | | | |
| Judul Skripsi/Thesis | | | |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|------------------|-----------|---------------------|
| | | | Sumber | Jumlah (juta Rp) |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat | Pendanaan | |
|----|-------|------------------------------------|-----------|---------------------|
| | | | Sumber | Jumlah (juta Rp) |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Volume/Nomor/Tahun | Nama Jurnal |
|----|----------------------|--------------------|-------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada Pertemuan/Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|-------------------------------|----------------------|------------------|
| | | | |

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit |
|----|------------|-------|----------------|----------|
| | - | - | - | - |

H. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

| No | Judul/Tema HKI | Tahun | Jenis | No P/ID |
|----|----------------|-------|-------|---------|
| | - | - | - | - |

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir.

| No | Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial lainnya yg telah diterapkan | Tahun | Tempat Penerapan | Respon Masyarakat |
|----|--|-------|------------------|-------------------|
|----|--|-------|------------------|-------------------|

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | - | - | - | - |
|--|---|---|---|---|

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Sosial, Institusi Lainnya)

| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------|-------------------------------|-------|
| | - | - | - |

Lampiran 2. Surat Tugas Pelatihan

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M) UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



SURAT TUGAS

No. 055/A.38.04/UDN-01/V/2018

Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang memberikan tugas kepada tersebut dibawah ini :

| No | Nama | NPP |
|----|---------------------------------|------------------|
| 1 | Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si | 0686.11.2015.609 |
| 2 | Dr. Moch. Arief Soeleman, M.Kom | 0686.11.1996.081 |
| 3 | Dr. Pujiono, M.Kom | 0686.11.1997.138 |
| 4 | Novi Hendriyanto, M.Kom | 0686.11.2016.646 |
| 5 | Nur Rokhman, S.Sn., M.Kom | 0686.11.2013.528 |

Untuk melakukan pengabdian Masyarakat "Pelatihan Media Pembelajaran bagi Guru SMK Ibu Kartini" yang diadakan pada :

Hari/Tgl. : Senin-Selasa, 14-15 Mei 2018
Waktu : 08.00 s/d Selesai
Tempat : SMK Ibu Kartini
Jl. Imam Bonjol No.199, Pendrikan Kidul,
Semarang Tengah, Kota Semarang

Lain-Lain :

Harap dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.
Memberikan laporan kepada Kepala Pusat Pengabdian kepada Masyarakat setelah melaksanakan tugas.

Semarang, 9 Mei 2018

Direktur LPPM

Dr. Eng. Suliman Purwanto, M.Eng

NPP. 0686.11.2001.266



Yang bersangkutan telah menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya pada :

Tanggal : 14, 15, Mei 2018
Di : SMK Ibu Kartini



Tembusan :
o Arsip

Lampiran 3. Kesanggupan Menjadi Mitra



**YAYASAN IBU KARTINI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK IBU KARTINI**

Jl. Imam Bonjol 199 Semarang, ☎ (024) 3543512
www.smkibukartini.sch.id / Email : smkibukartinismg@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN
BEKERJASAMA ANTARA MITRA DENGAN TIM PELAKSANA
PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT (IbM)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eko Setiyowati, S.Pd
NIY : 1277 097
Pangkat / Golongan : III A
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas
Institusi : SMK Ibu Kartini Semarang
Alamat : Jl. Imam Bonjol No. 199 Semarang

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**

Atas nama Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Nama : Dr. Pujiono, M.Kom
NIP : 0686.11.1997.138
Pangkat / Golongan : IV A
Jurusan / Fakultas : Teknik Informatika / Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro
Alamat : Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**

Pihak Pertama dan Pihak Kedua dengan ini menyatakan kesediaanya untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) yang akan dilakukan oleh pihak pertama.

Dengan kerjasama ini, sesuai dengan kemampuan dan kewenangan masing-masing, pihak pertama akan menyediakan kesempatan bagi tim pelaksana untuk melaksanakan kegiatan Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) tentang Media Pembelajaran Berbasis Mobile, dan pihak kedua akan menyediakan sarana dan prasarana untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan kepakarannya guna meningkatkan Ketrampilan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru SMK Ibu Kartini Semarang.

Surat pernyataan kesediaan bekerjasama ini dibuat tanpa dasar adanya unsur pemaksaan dan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab saling membantu dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat.


Semarang, 2 Mei 2018

Pihak Pertama



Eko Setiowati, S.Pd
NIP. 1277 097

Pihak Kedua


Dr. Pujiono, M.Kom
NIP. 0686.11.1997.138

Lampiran 4. Daftar Kehadiran Peserta Pelatihan

DAFTAR HADIR GURU Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Senin, 14 Mei 2018

| No | Nama | Jabatan | Tanda Tangan | |
|----|---------------------|-------------|--------------|--|
| 1 | Eko Sudiyanto | Wk. Saripat | 1 | |
| 2 | Siti Markamah | Wk. Humas | 2 | |
| 3 | Hari S. | Guru | 3 | |
| 4 | Mufidatus. S. | Guru | 4 | |
| 5 | Rini Kartika Sari | Guru | 5 | |
| 6 | Endang Ningsetying | Guru | 6 | |
| 7 | OKTA PURNAWIRAWATI | Guru | 7 | |
| 8 | Dhea Rica. A | Guru | 8 | |
| 9 | Luzna Silviani | Guru | 9 | |
| 10 | Mulidlo | Guru | 10 | |
| 11 | Eko Setiyowati | Guru | 11 | |
| 12 | Ari Rahma Septorina | Guru | 12 | |
| 13 | Vita Kartika | Guru | 13 | |
| 14 | Ajula Wicaksono | Guru | 14 | |
| 15 | Dwi Nur Dextani | Guru | 15 | |
| 16 | Bayu Adnan | Guru | 16 | |
| 17 | Anik Supriyah | Guru | 17 | |
| 18 | Nasiti Rahmawati | Guru | 18 | |
| 19 | Murtomo | | 19 | |
| 20 | JRI BUDI HANDAJANI | Guru | 20 | |
| 21 | UUT Axiyanti | Guru | 21 | |
| 22 | Ryri Haryati | Guru | 22 | |
| 23 | Luzna Silviani | Guru | 23 | |
| 24 | Chintya P | Guru | 24 | |
| 25 | | | 25 | |
| 26 | | | 26 | |
| 27 | | | 27 | |
| 28 | | | 28 | |
| 29 | | | 29 | |
| 30 | | | 30 | |
| 31 | | | 31 | |
| 32 | | | 32 | |

Semarang, 14 Mei 2018
Kepala SMK Ibu Kartini Semarang

Dra. Sri Utami
NIK. 9666046

DAFTAR HADIR GURU
Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Mobile
Selasa, 15 Mei 2018

| No | Nama | Jabatan | Tanda Tangan |
|----|------------------------|---------|--------------|
| 1 | Elen S. R. R. R. | Guru | 1 |
| 2 | Sh. Mankabrah | | 2 |
| 3 | UOT EUSLYANTI | | 3 |
| 4 | Pusi Haryati | Guru | 4 |
| 5 | SRU BUDI HANDAJANI | Guru | 5 |
| 6 | OKTA PURAYAWIRAWAN | Guru | 6 |
| 7 | Pini Kartiko Sari | Guru | 7 |
| 8 | Endang Nursetyaningsih | Guru | 8 |
| 9 | MUFLIHATU SHOLIHAN | Guru | 9 |
| 10 | Luzna Shoyani | Guru | 10 |
| 11 | Mulidlo | Guru | 11 |
| 12 | Eko Setiowati | Guru | 12 |
| 13 | Ari Ratnasari | Guru | 13 |
| 14 | Vidi Kartika | Guru | 14 |
| 15 | Chintya P | Guru | 15 |
| 16 | Anik Supriyati | Guru | 16 |
| 17 | Gugu Ardian | Guru | 17 |
| 18 | Murfo | | 18 |
| 19 | Ayuh W | Guru | 19 |
| 20 | Nasik K | Guru | 20 |
| 21 | Dwi Nur Zaelani | Guru | 21 |
| 22 | | | 22 |
| 23 | | | 23 |
| 24 | | | 24 |
| 25 | | | 25 |
| 26 | | | 26 |
| 27 | | | 27 |
| 28 | | | 28 |
| 29 | | | 29 |
| 30 | | | 30 |
| 31 | | | 31 |
| 32 | | | 32 |

Semarang, 15 Mei 2018
Kepala SMK Ibu Kartini Semarang

Dra. Sri Utami
NIK. 9666 046

Lampiran 5. Peta Lokasi Pengabdian



Lampiran 6. Sertifikat Pemateri Pelatihan



Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan







