

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 : Dr. Moch Arief Soeleman, M.Kom
Pelaksana : 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
Dr. Abdul Syukur
NPP: 0686.11.1992.017


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


Direktur LPPM UDINUS Semarang
DR. Eng Yuhima 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 pemuaian 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

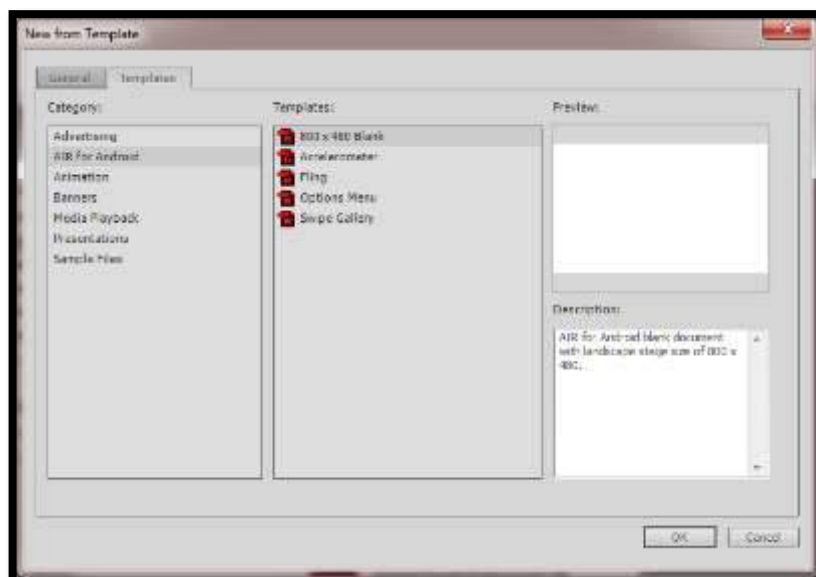
Pemateri : Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom

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 :

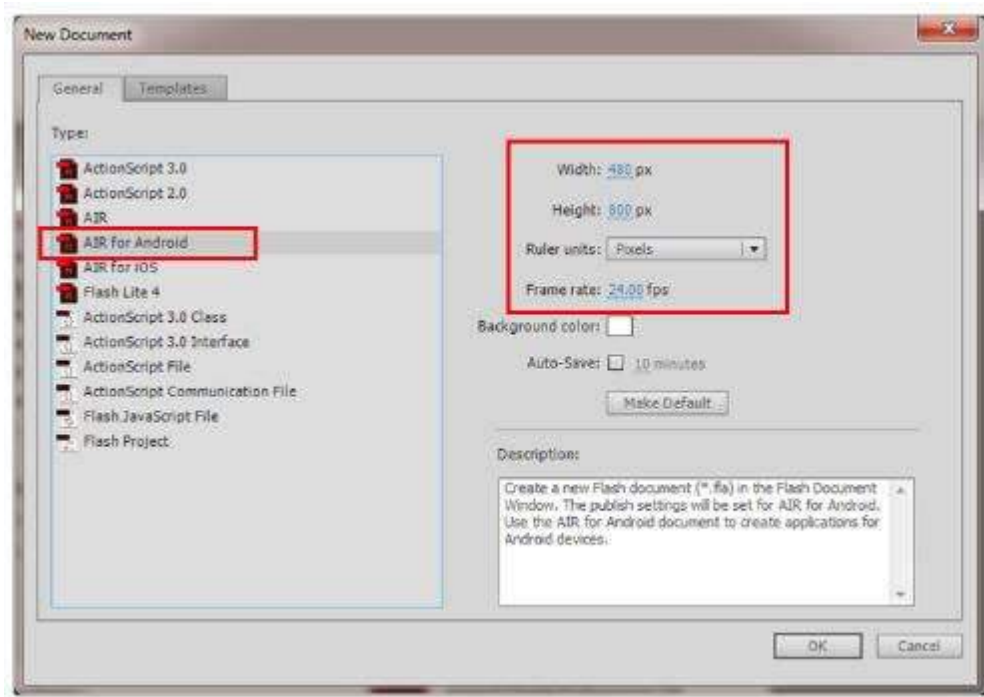
- Buka flash CS6, maka akan muncul tampilan sebagai berikut. Kita Pilih **Air for Android**



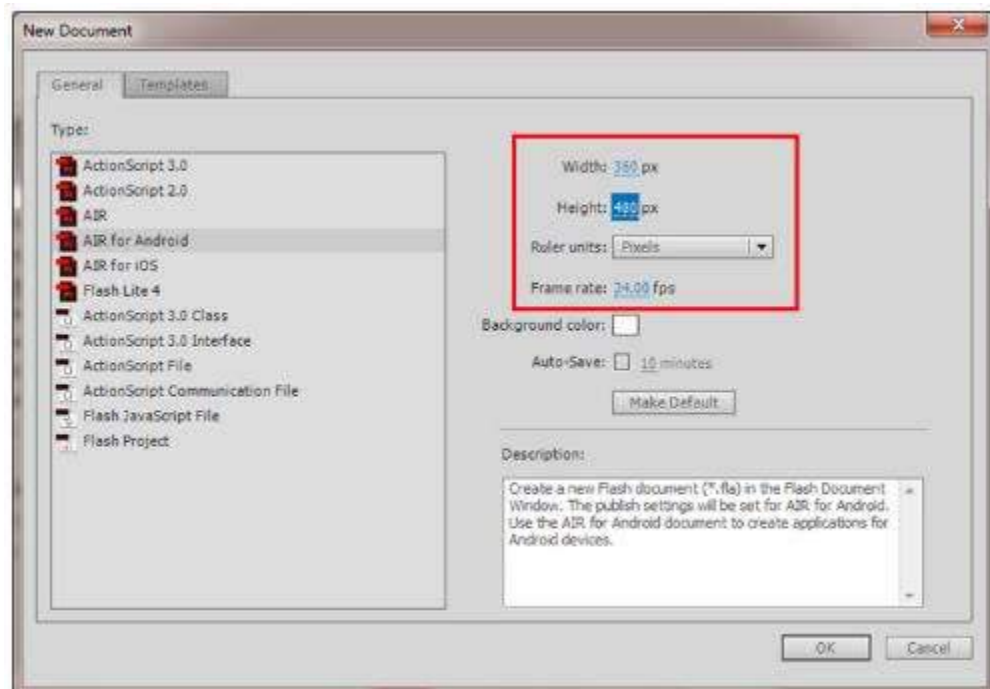
- Kemudian muncul tampilan sebagai berikut. Pilih **General**.



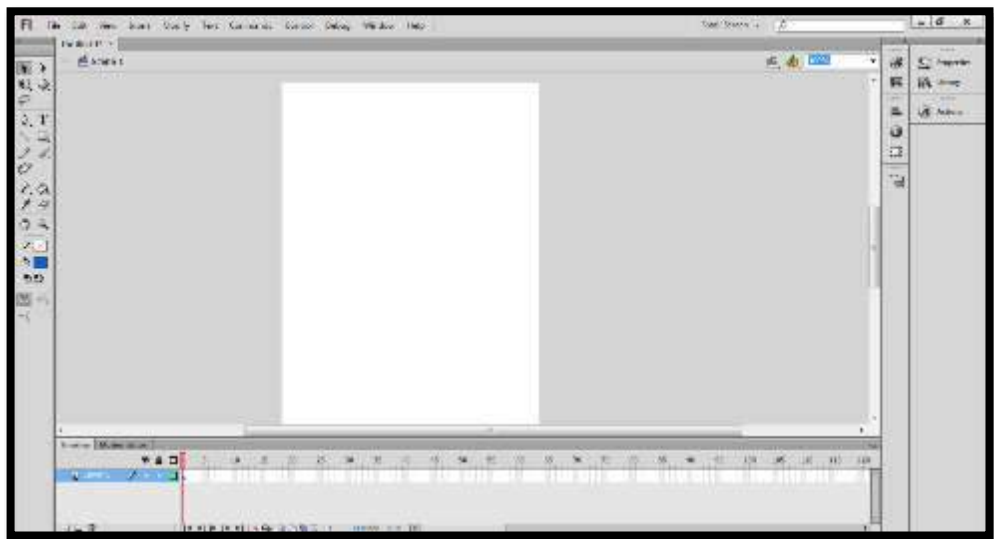
- Dalam tampilan tab **General**. Akan akan muncul tampilan sebagai berikut. langkah berikutnya atur **width** dan **height** pada sisi kanan.



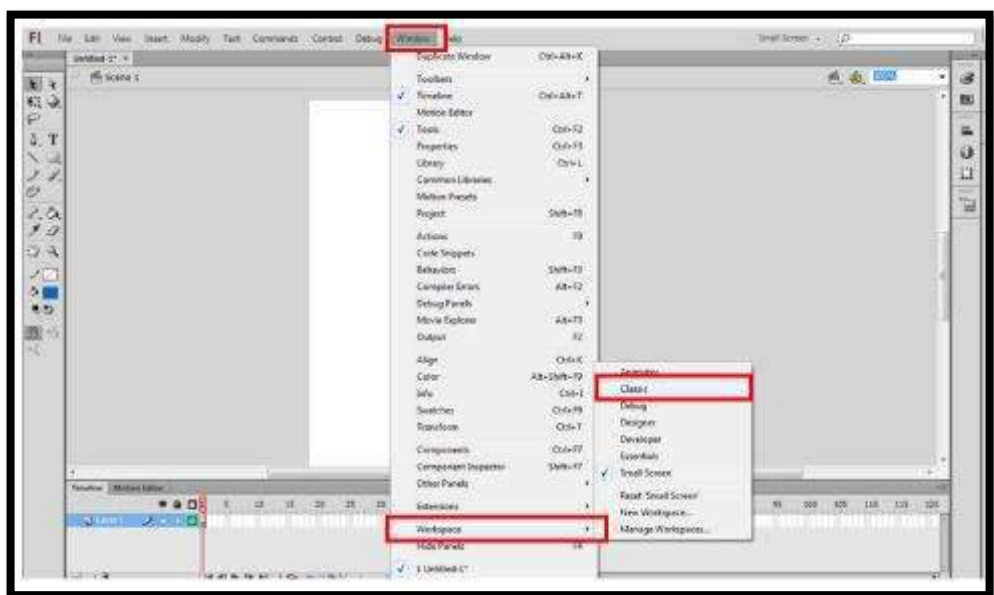
- Ubahlah satuan width : 360 px dan heightnya : 480 px.



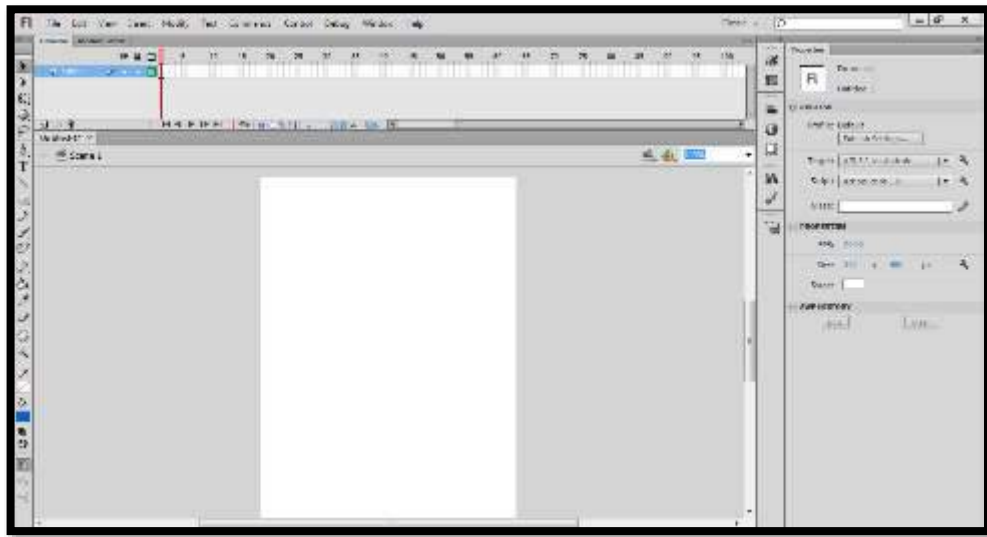
- Kemudian klik Ok. Selanjutnya akan muncul tampilan sebagai berikut.



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



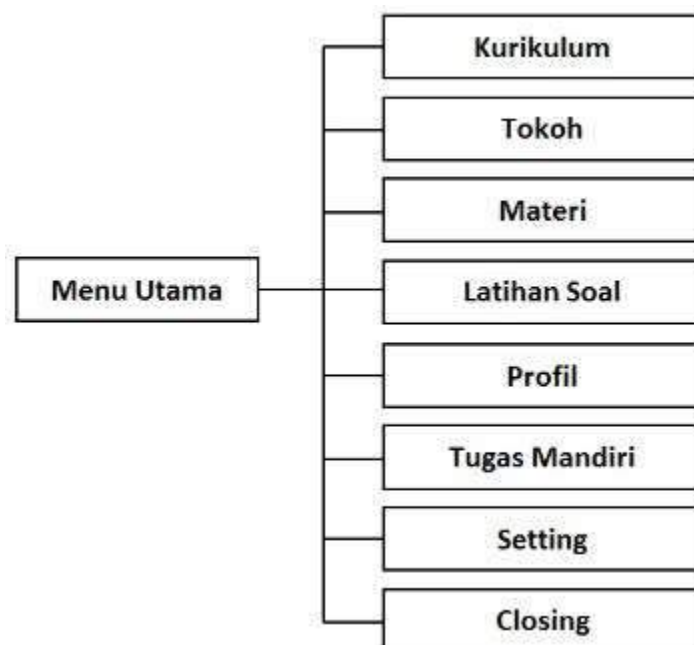
- Selanjutnya tampilan akan menjadi seperti di bawah ini.



Materi III : Membuat Scene Menu

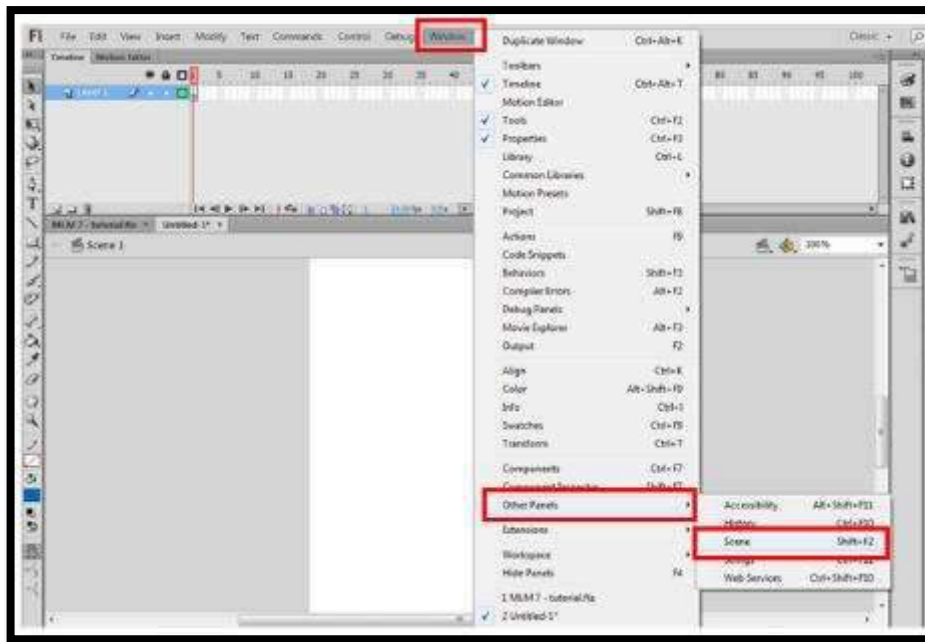
Pemateri : Dr. Moch. Arief Soeleman, M.Kom

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

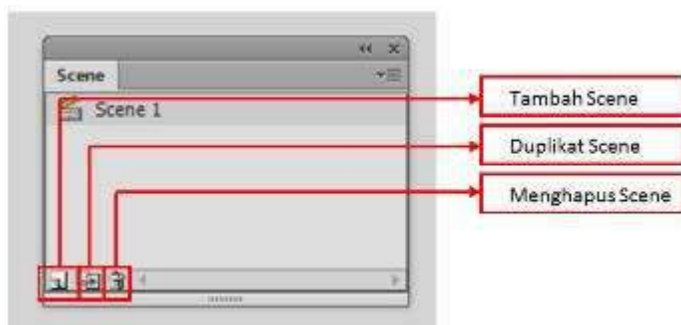


Adapun cara membuat scene adalah sebagai berikut :

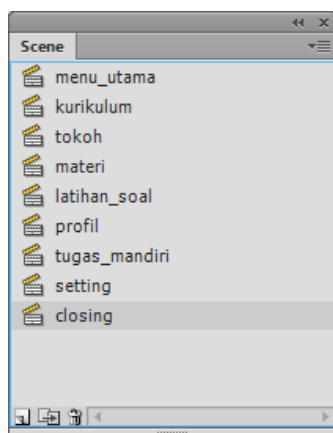
- Klik menu **Window - Other Panels - Scene**



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.



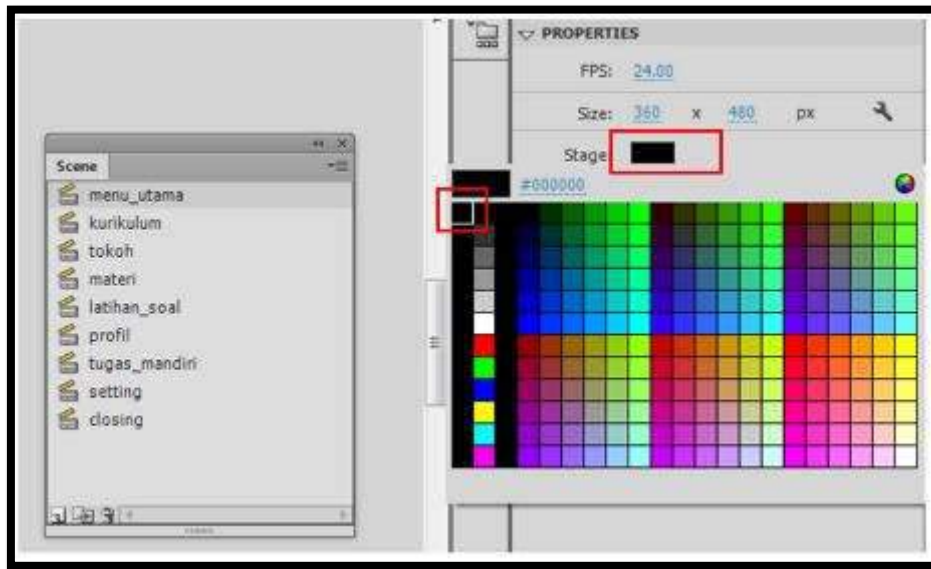
Tips : Buatlah scene dengan huruf kecil supaya mudah diingat ketika memasukkannya dalam proses coding selanjutnya.

Materi IV : Mengisi Konten Scene Menu Utama

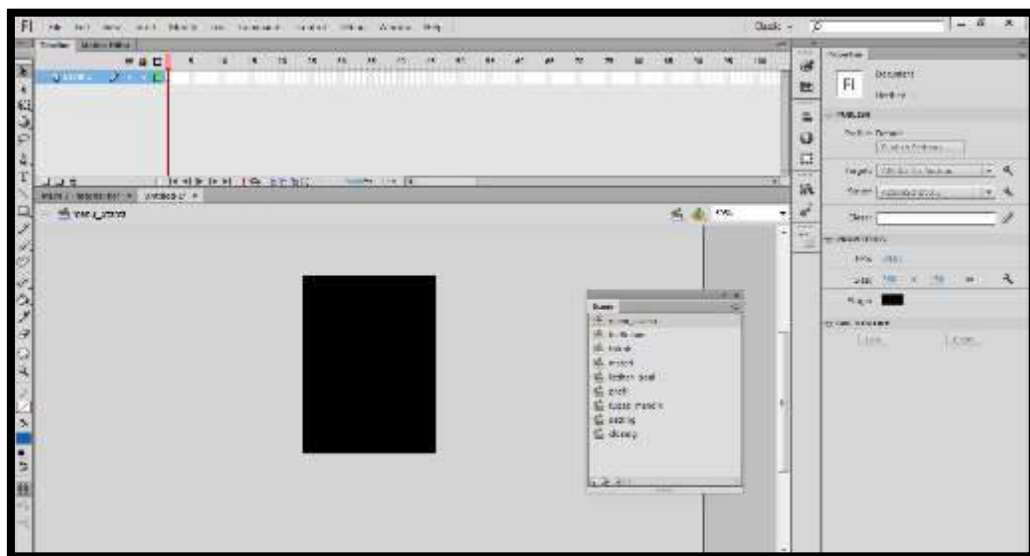
Pemateri : Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom

1. Membuat Opening

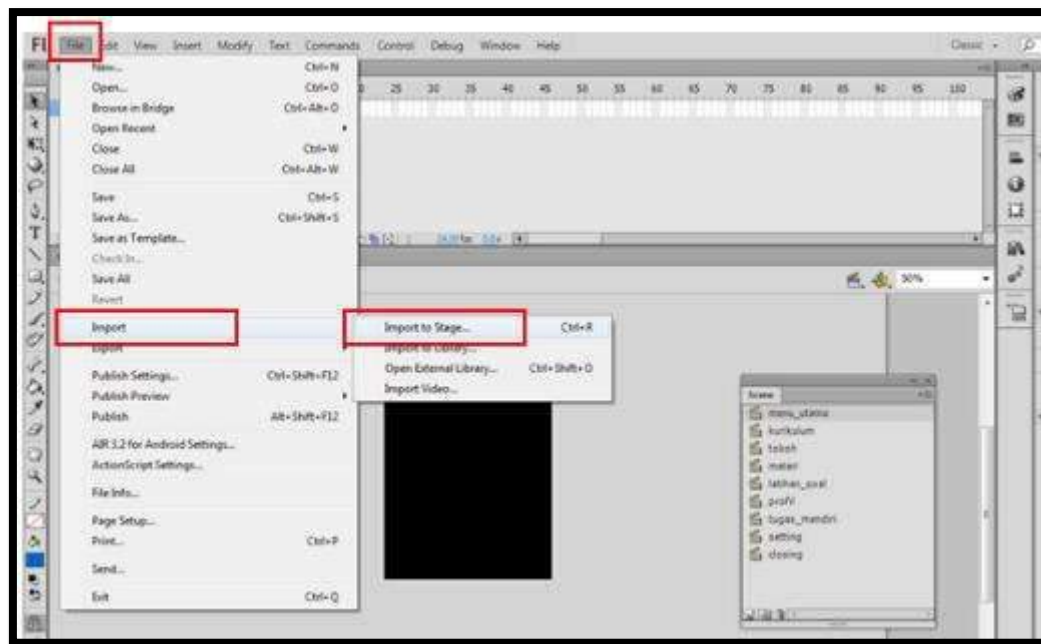
Pada halaman scene menu utama terdapat opening berisi logo dan teks. Sebelum membuat opening terlebih dahulu kita ubah warna stage menjadi warna hitam, dengan cara seperti berikut.



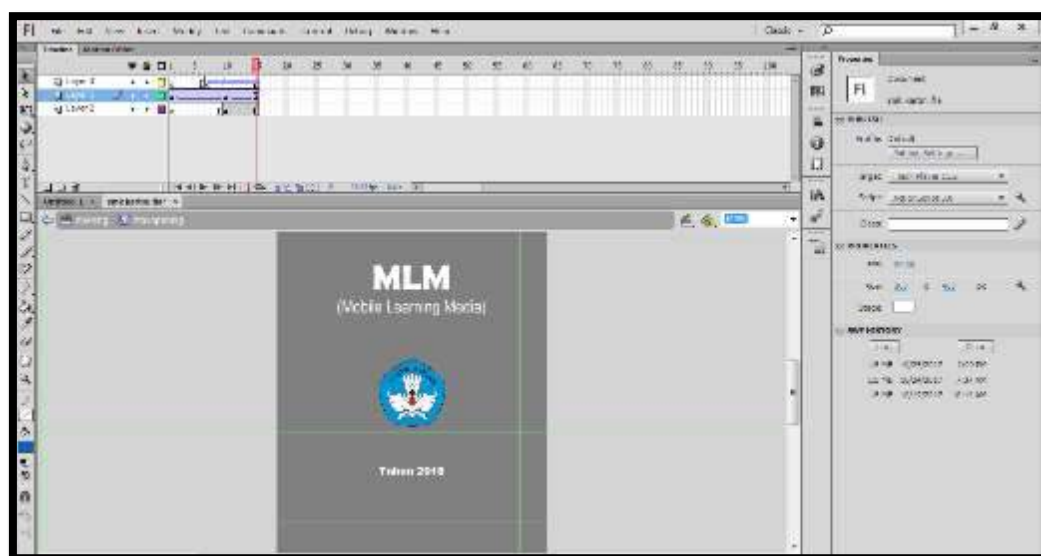
sehingga tampilannya menjadi sebagai berikut.



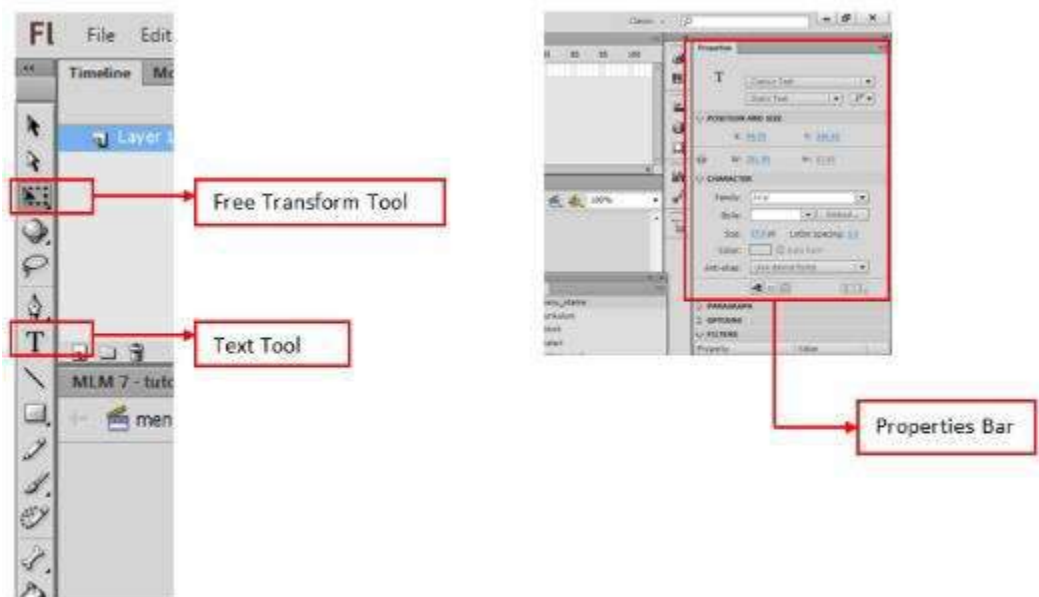
- Langkah berikutnya kita import gambar logo yang kita inginkan dengan cara klik Menu **File - Import To Stage**
- Kemudian pilih gambar dimana kita menyimpannya.



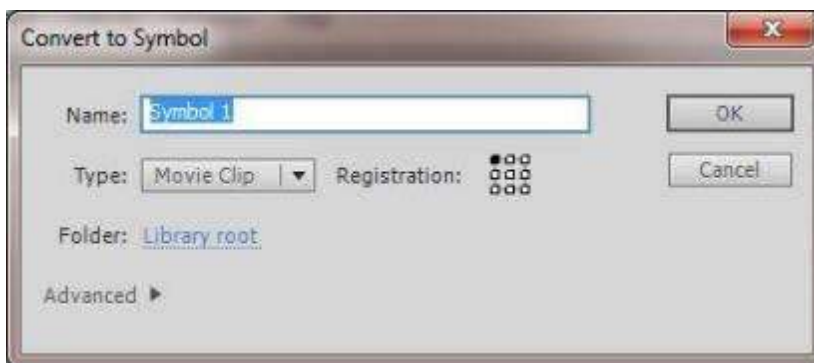
- Kemudian akan muncul gambar sebagai berikut sesuai yang kita import.



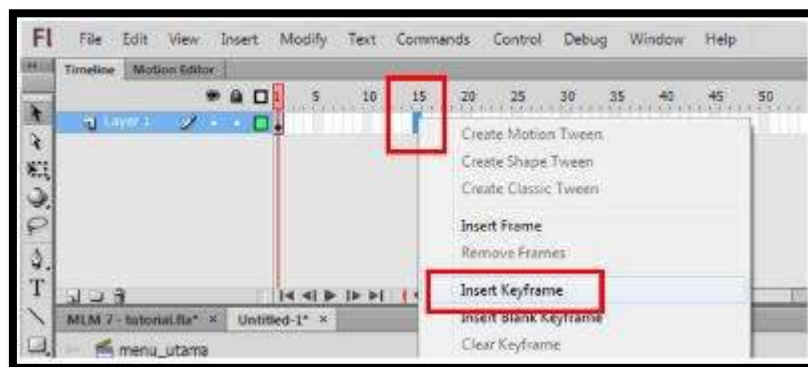
- Selanjutnya lengkapi dengan teks seperti yang kita inginkan dengan cara klik icon **Text Tool**, kemudian untuk mengatur ukuran bisa dengan klik propertis disamping kanan. Sedangkan untuk mengatur ukuran gambar bisa menggunakan **Free Transform Tool**.



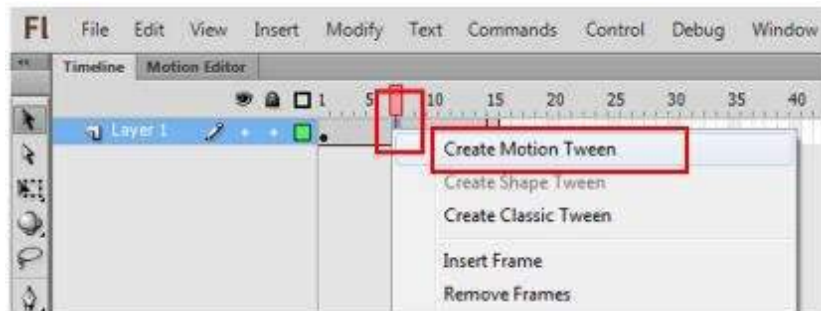
- Kemudian langkah berikutnya seleksi tulisan dan gambar dengan cara **CTRL + A**, kemudian **klik kanan - convert to symbol - movie clip - ok**



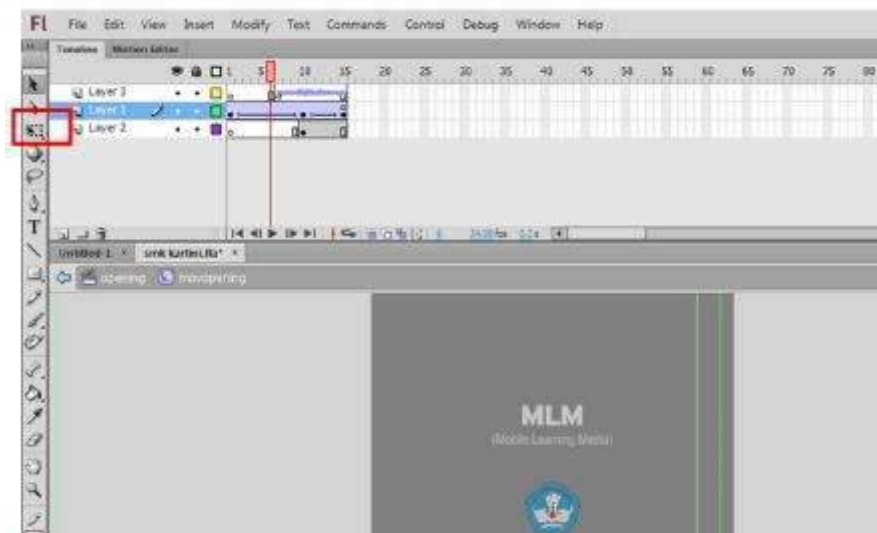
- Langkah berikutnya untuk membuat animasi, klik frame ke 15 kemudian **klik kanan insert key frame**.



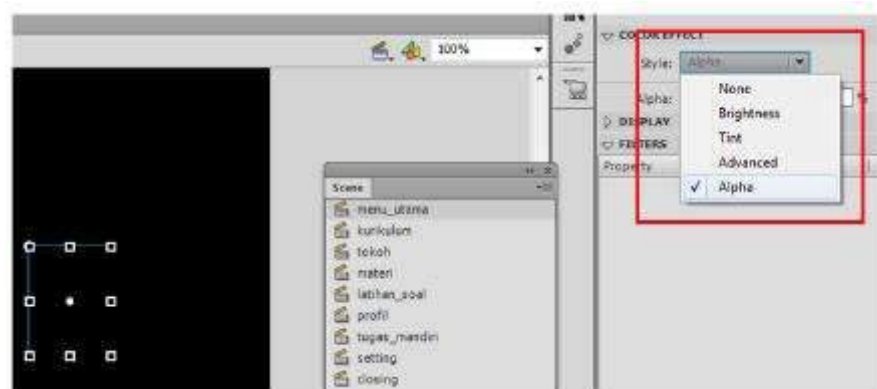
- Langkah berikutnya kita membuat **tween** diantara frame 1 dan frame 15 dengan cara **klik kanan** pada frame 8 (sebenarnya bebas antra 2 – 14) - **Create Classic Tween**.



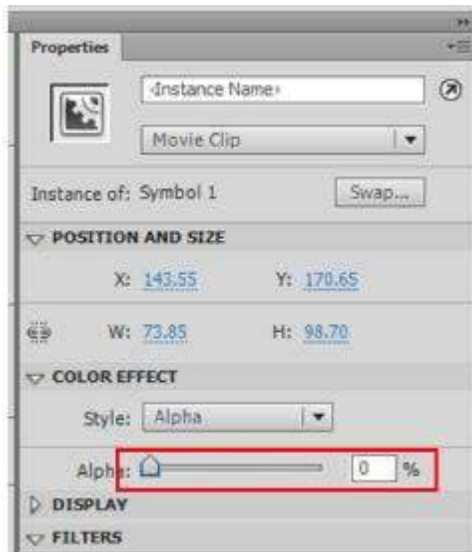
- Selanjutnya pada frame 1, klik movie clip - kita klik kemudian kita perkecil ukurannya dengan **Transform Tools**, dan kita buat transparant atau kita buat nol nilai alphanya.



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



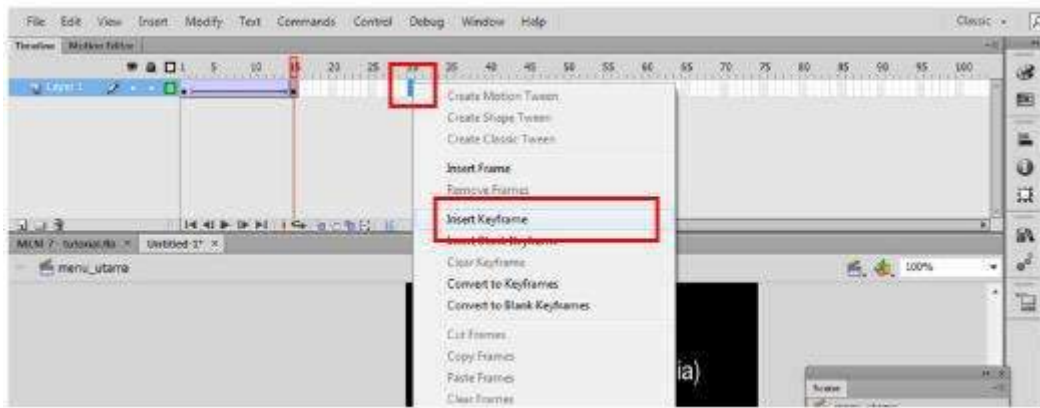
Adapun cara merubah nilai alpa dengan menggeser tombol pengaturan ke pojok kiri.



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.



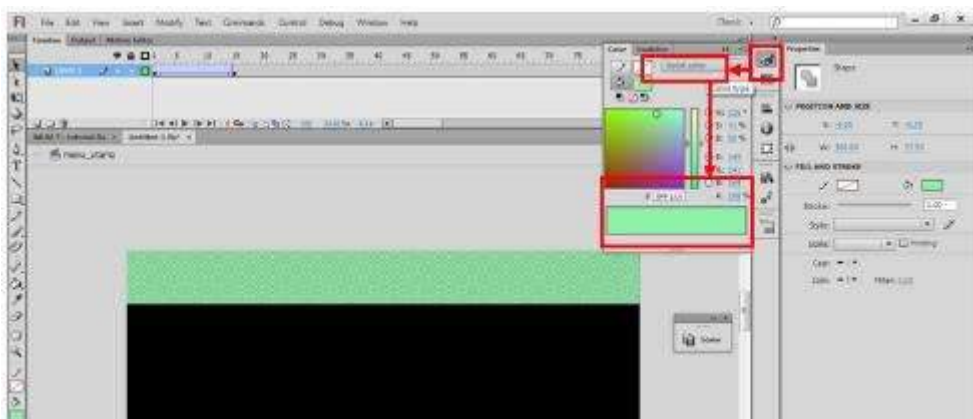


a. Membuat panel atas dan bawah

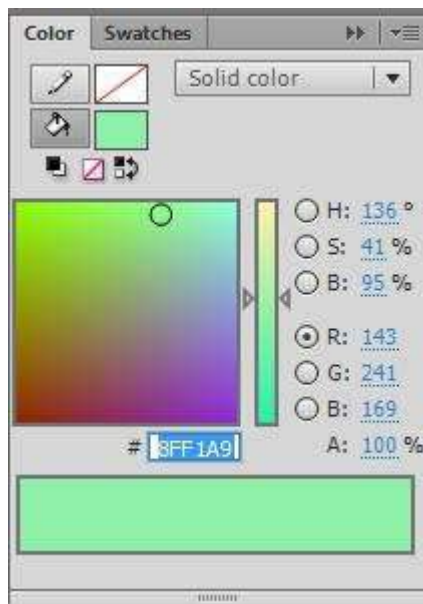
- Klik **rectangle tool**, dengan ukuran width : 360 px dan height : 37.5 px.



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



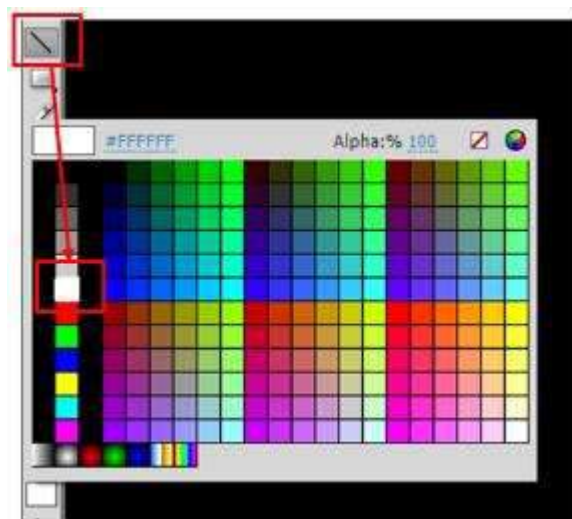
- Isi Kode warna dengan : # 8FF1A9



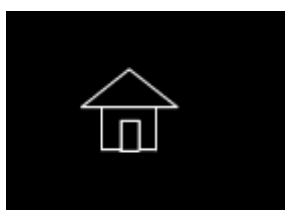
- Kemudian import gambar untuk background, susunlah sehingga menjadi seperti berikut.

b. Membuat Icon Home

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

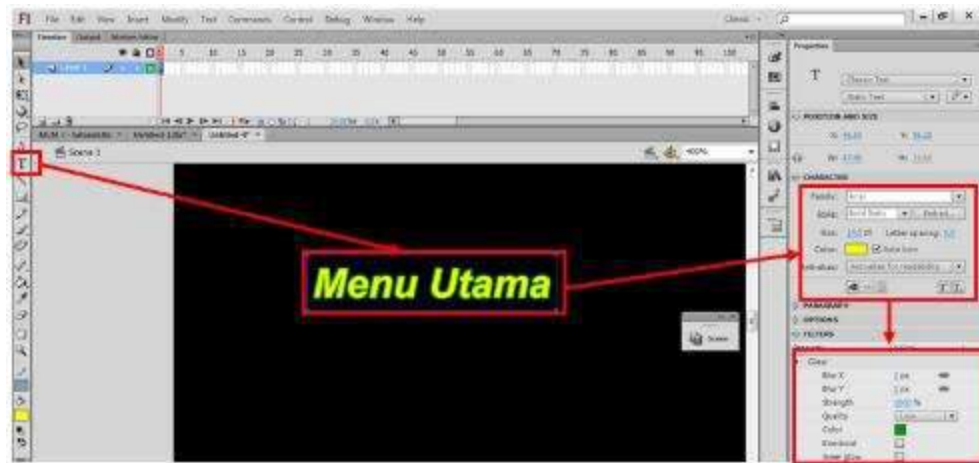


Gambarlah sehingga menjadi seperti ini :

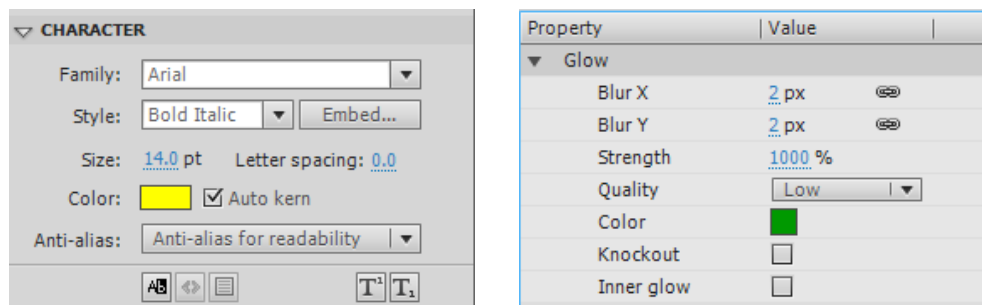


c. Membuat Text Menu Utama

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



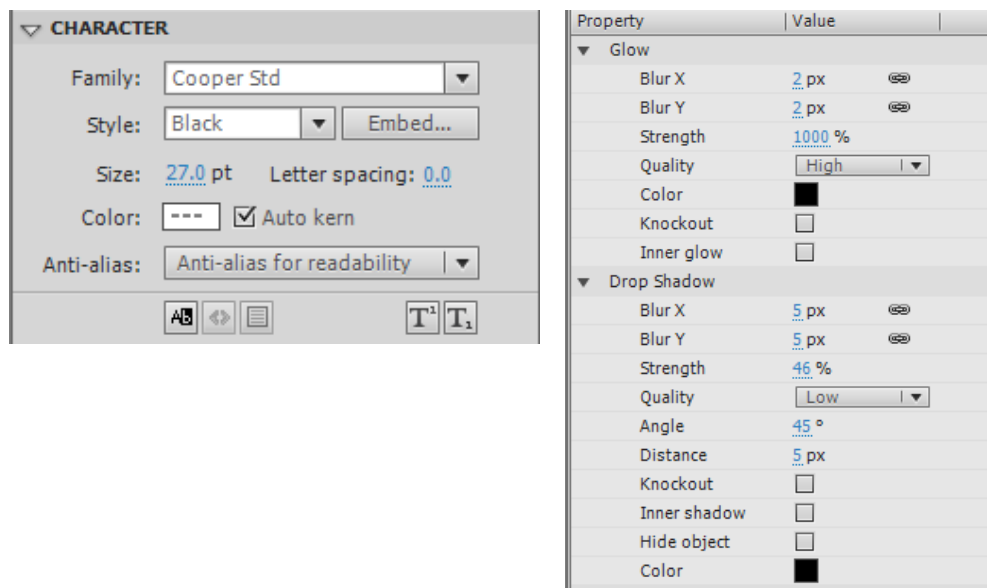
Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.



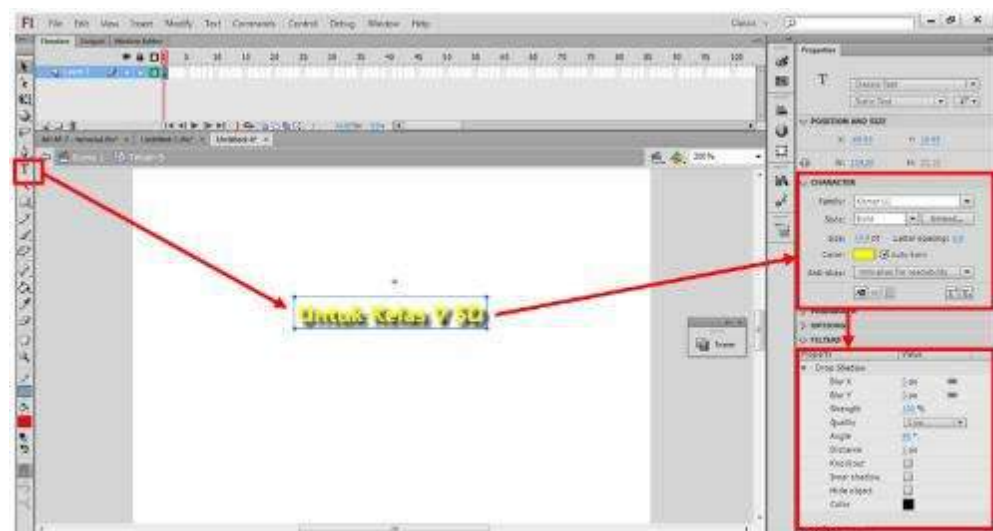
d. Membuat Text Judul Media



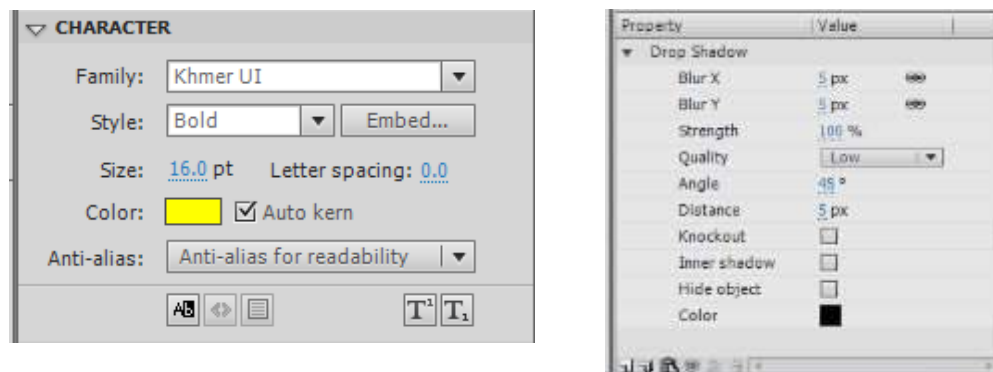
Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.



➤ Membuat Text Judul Media



Adapun setting propertiesnya secara detail adalah sebagai berikut.

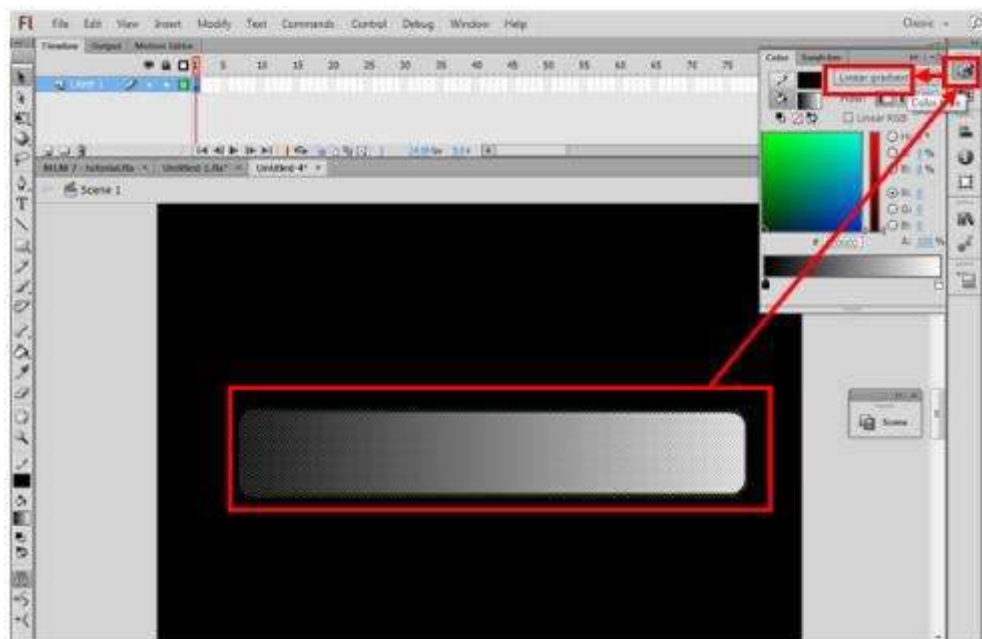


➤ Membuat Tombol

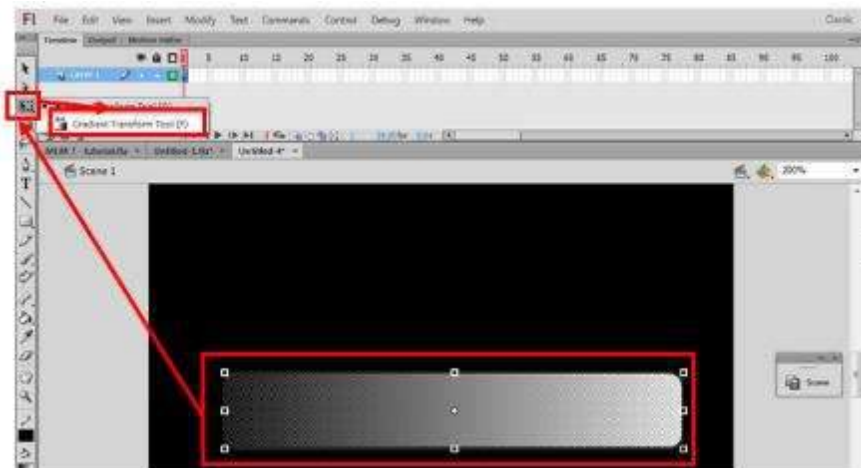
Klik **Rectangle Tool** - isi **Rectangle Option** - dengan angka 10



Langkah Berikutnya Klik Tombol Kemudian Klik Color - Linear Gradient



Kemudian atur warna dengan **Gradient Transform Tool**



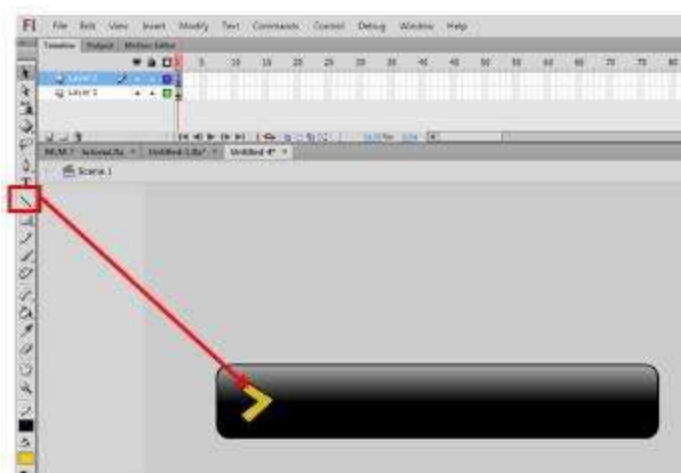
Atur dengan rotasi dan geser sesuai dengan keinginan.



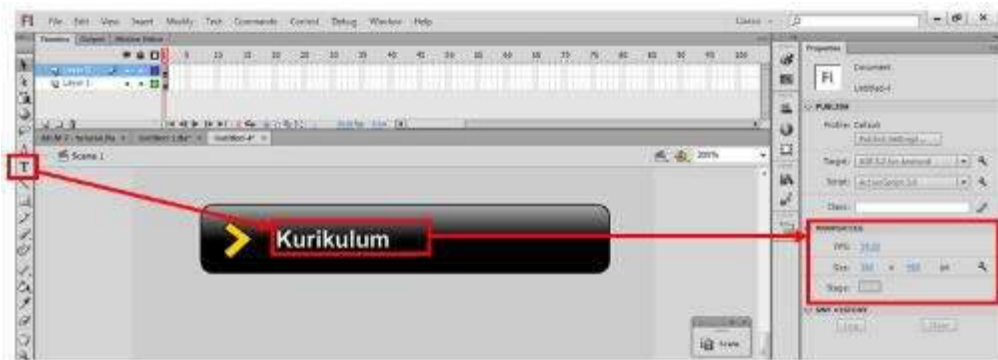
sehingga menjadi seperti ini :



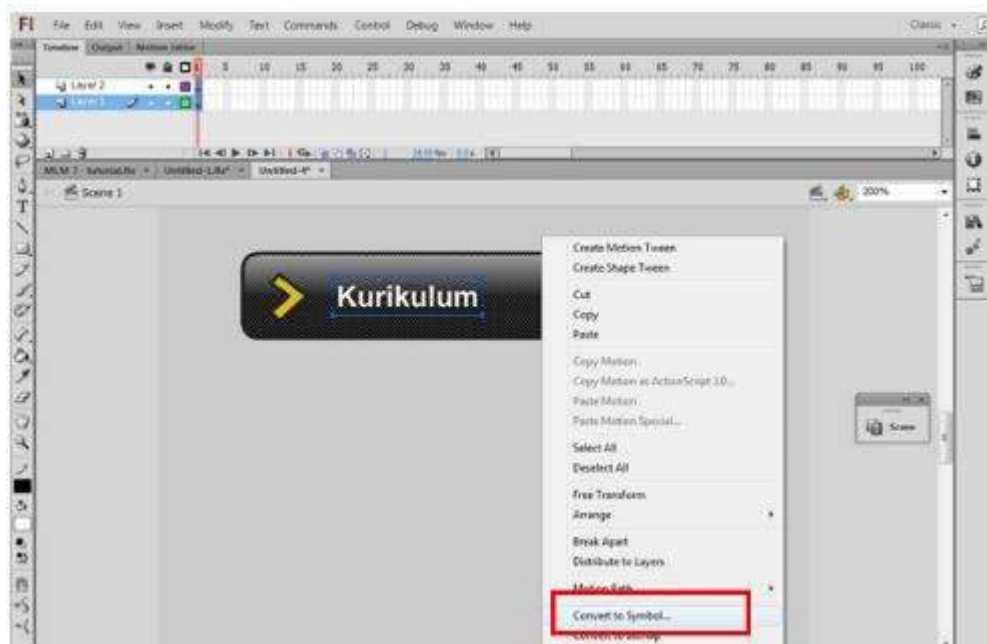
Langkah berikutnya agar lebih menarik dengan ditambahkan gambar sebagai berikut.



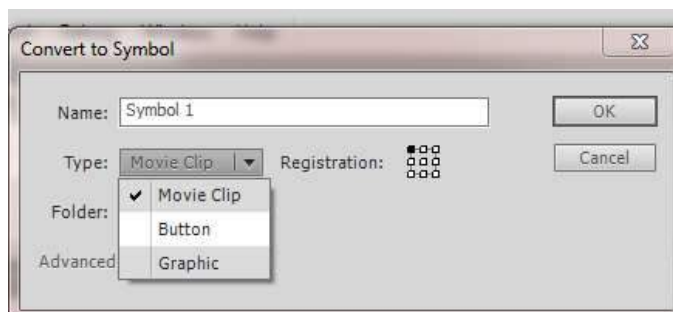
dan lengkapi text sesuai dengan kebutuhan.



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

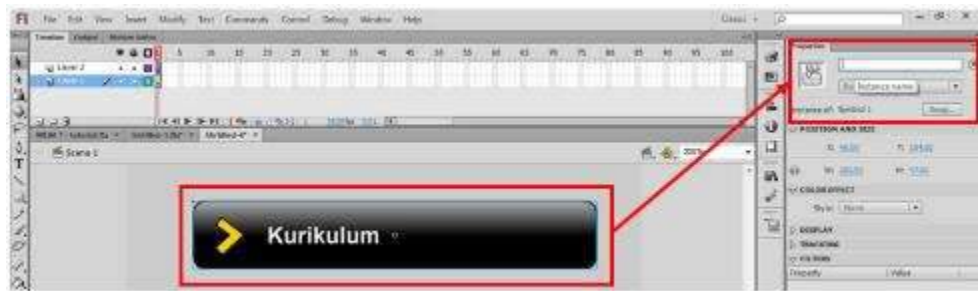


Kemudian muncul tampilan sebagai berikut, pilih **button - klik OK**.



➤ 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
```

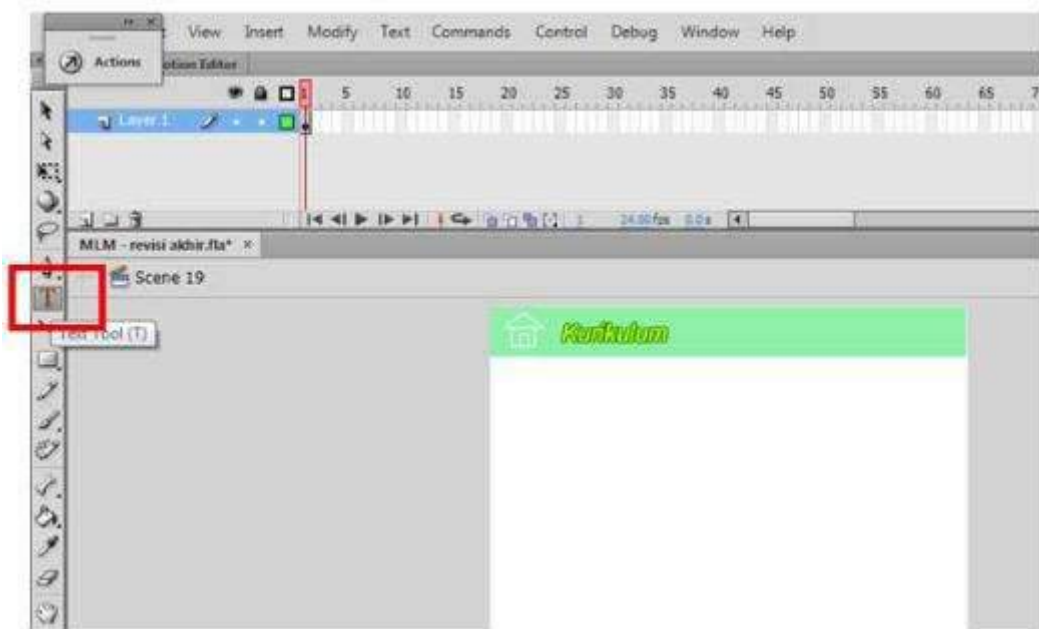
Layer 1:1
Line 47 of 50, Col 54

Materi V : Menambahkan Konten Teks, Gambar dan Scrollview

Pemateri : Novi Hendriyanto, M.Kom

1. Menambahkan Teks

- Klik Text Tool

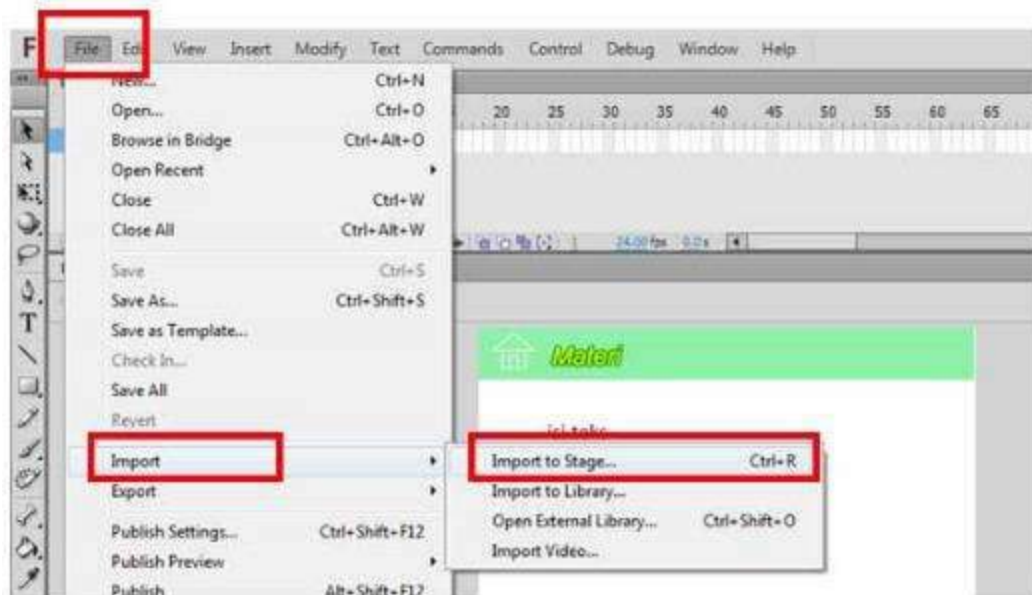


- Kemudian klik pada Stage Area, dan aturlah jenis font, style, warna dan size sesuai dengan properti dibawah ini.



2. Menyisipkan Gambar

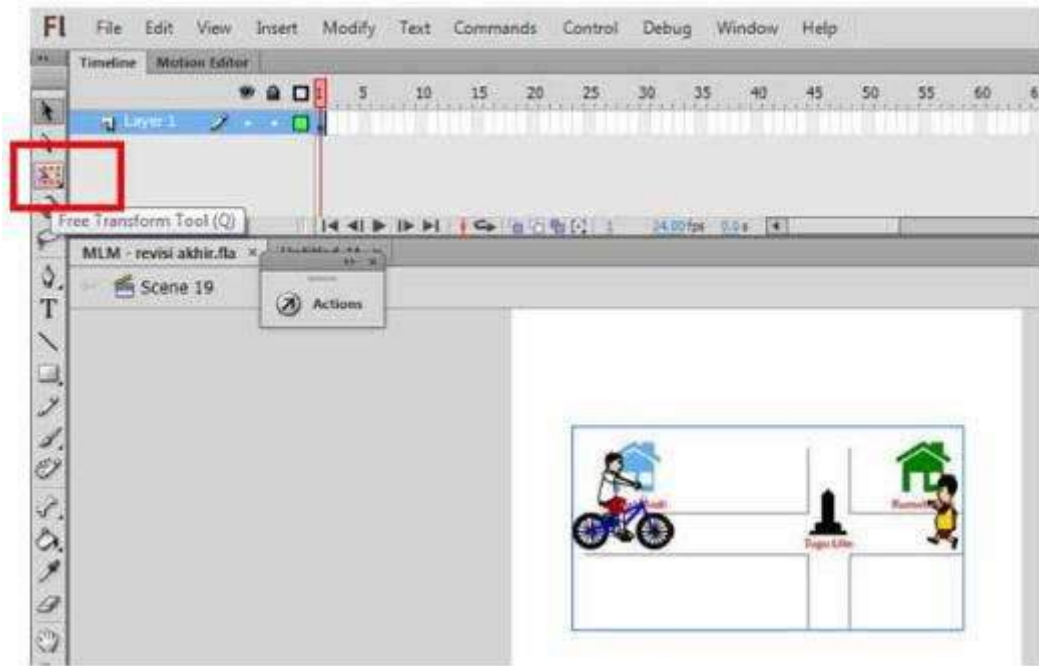
- Klik menu **File - Import - Import to Stage**



- Kemudian pilih gambar yang diinginkan

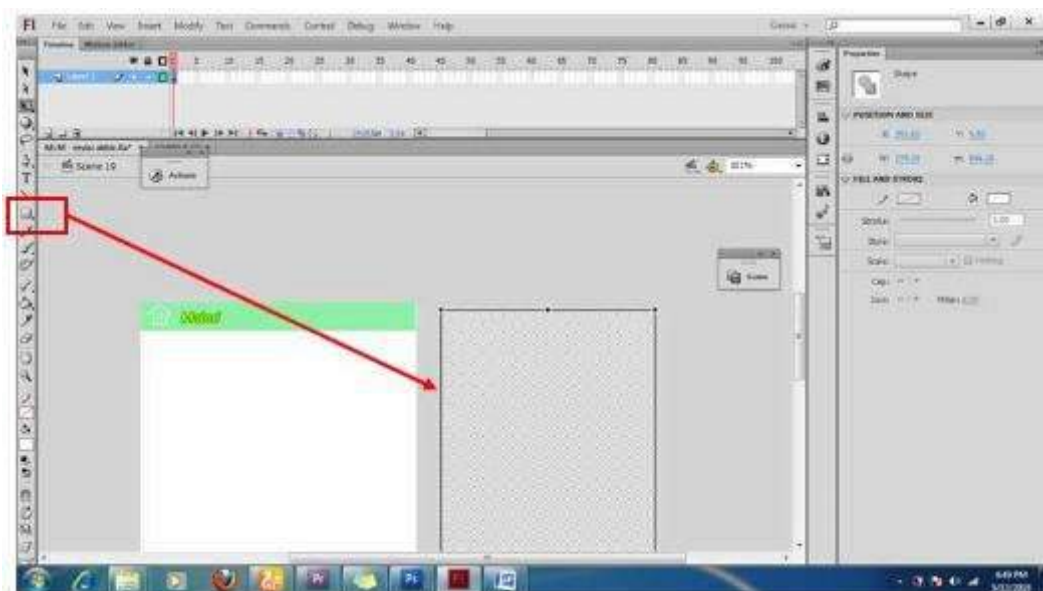


- Jika berhasil maka gambar akan masuk pada stage area, untuk mengedit ukuran anda bisa klik **Free Transform Tool**

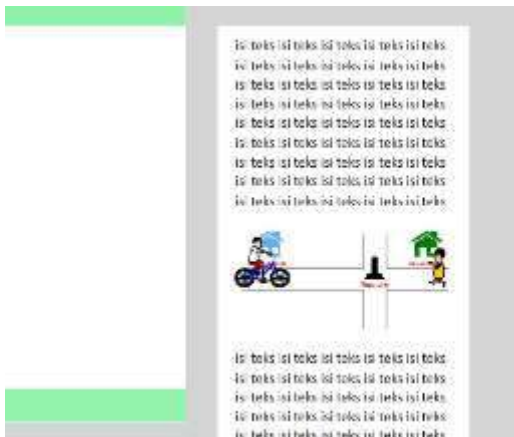


3. Membuat Scrollview

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



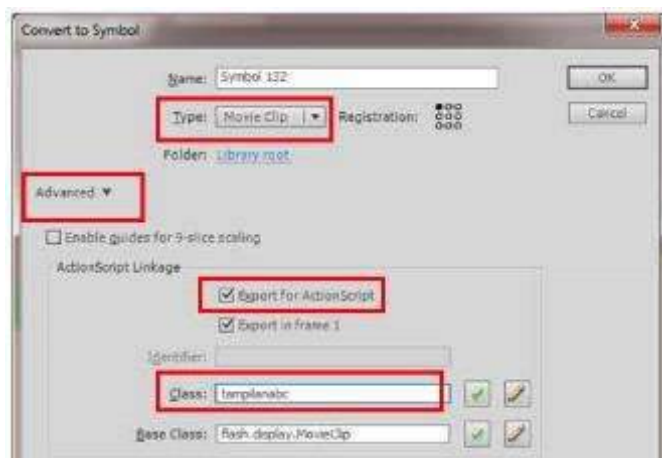
- Masukkan teks dan gambar



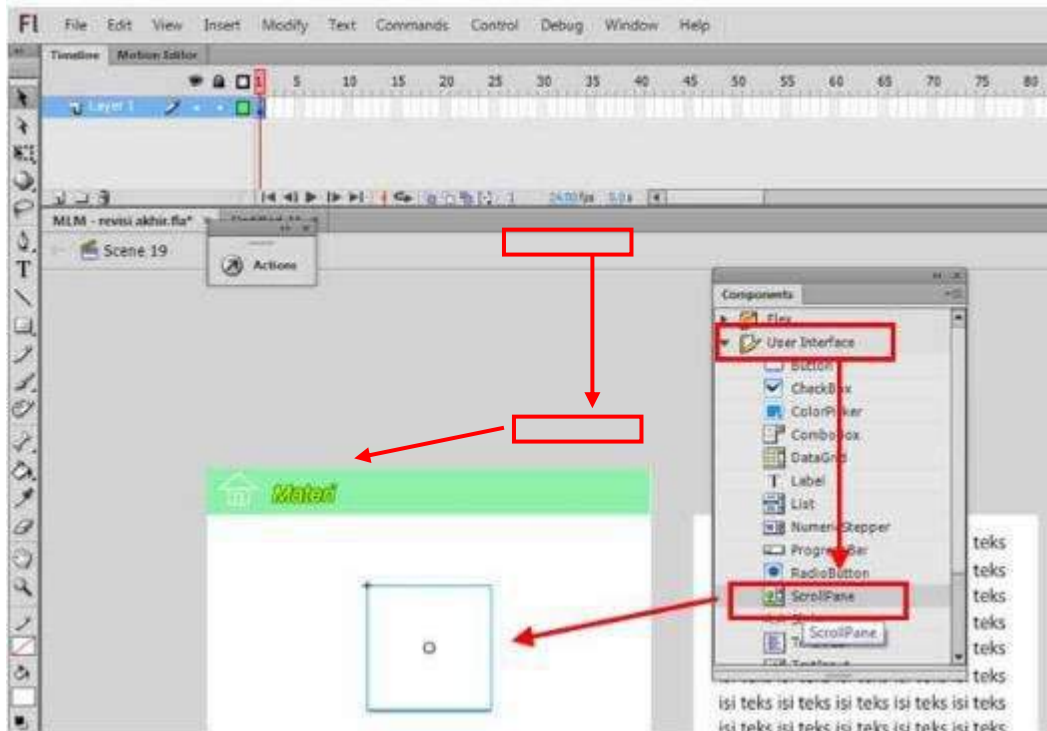
- Seleksi shape kotak, teks dan gambar dengan menggunakan Selection Tool, kemudian klik kanan - **Convert to Symbol**



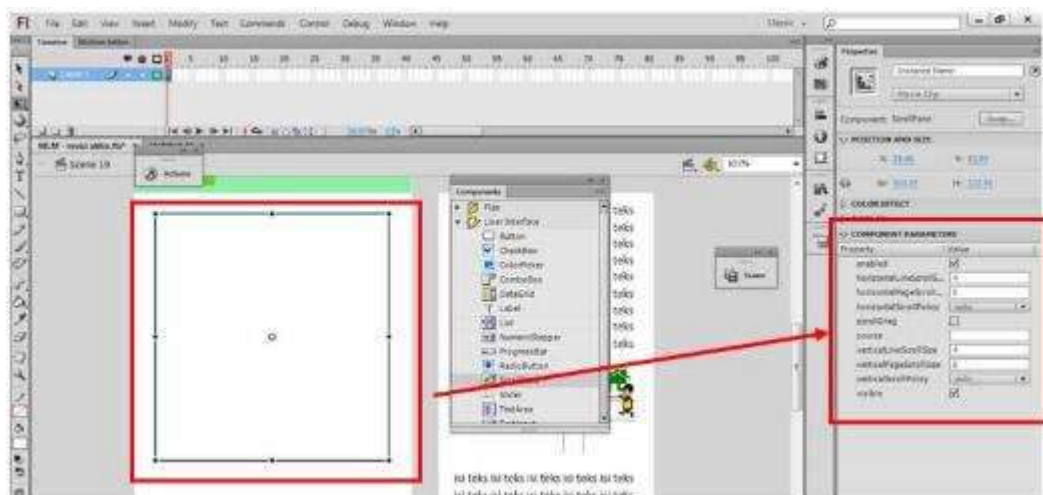
- Maka akan keluar tampilan sebagai berikut, pilih **Type : Movie Clip**, kemudian klik **advanced**, pilih **Export for Actionscript**, pada isian **Class** isilah dengan *tampilanabc*, kemudian **OK**



- 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



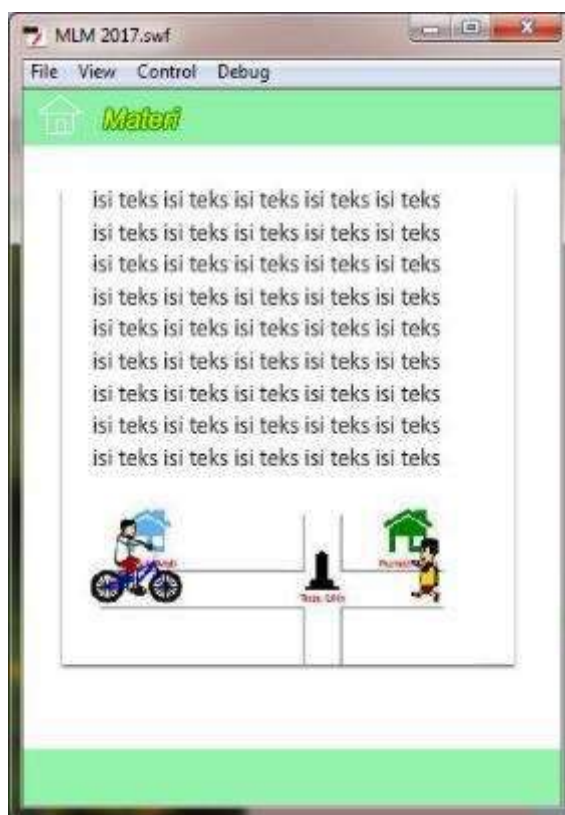
- Kemudian aturlah ukuran ScrollPane tersebut sesuai dengan kebutuhan



- 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

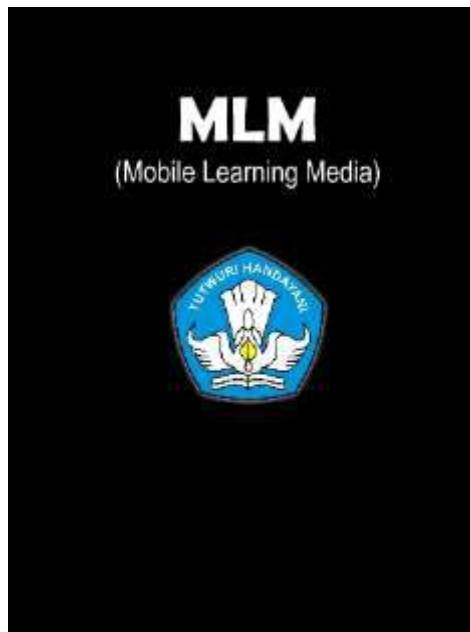


5.3. Hasil Kegiatan

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



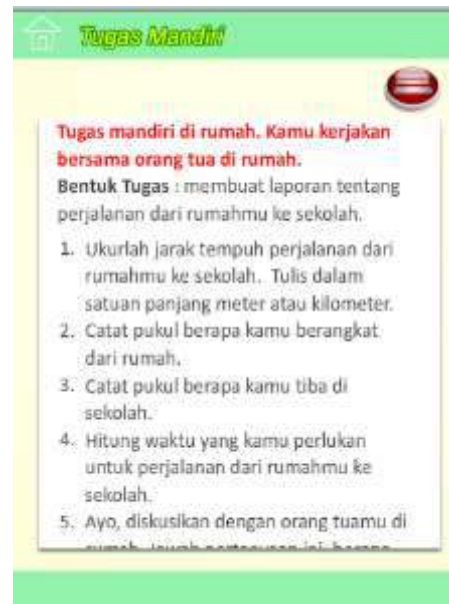
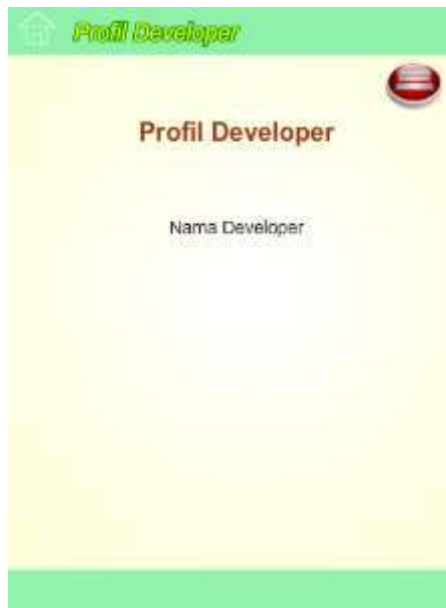
 **Materi**





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. Juliman 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 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	Heri S.	Guru	3	
4	Mufidatus S.	Guru	4	
5	Rini Kartika Sari	Guru	5	
6	Endang Ningsih	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 Andani	Guru	16	
17	Anik Supriyati	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	Fitri M. M. M.	Guru	2
3	UOT EVELYANTI	Guru	3
4	Puji Haryati	Guru	4
5	SRU RUDI HANDAJANI	Guru	5
6	OKTA PURAYAWIRAWAN	Guru	6
7	Rini Kartika Sari	Guru	7
8	Endang Nursetyaningsih	Guru	8
9	MUHLIHATU SHOLIHAN	Guru	9
10	Lusna 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	Gunar Ardi	Guru	17
18	Murfo	Guru	18
19	Ayuh W	Guru	19
20	Nasir 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 7. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan







