

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran pada era moderen seperti saat ini, sangat lah bermanfaat untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada anak didik agar tidak terkesan monoton dan membosankan. Karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat memancing daya keaktifan dan membuat motivasi belajar siswa meningkat, untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih meningkat. Pembuatan media pembelajaran sendiri biasanya dapat menggunakan sistem maupun aplikasi penunjang yang terkesan sulit untuk digunakan, namun ada aplikasi yang sekiranya mudah digunakan seperti aplikasi Macromedia Flash 8 [1].

Pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir [2].

Kebanyakan guru di SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari masih jarang menggunakan media pembelajaran untuk cara mengajar kepada siswanya, dikarenakan banyak kendala yang masih dihadapi. Seperti masih kurangnya kemampuan guru menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 untuk membuat media pembelajaran, serta kurangnya pengetahuan guru mengenai manfaat menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka perlu dilakukan sebuah pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan terutama di SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari.

**B. Urgensi Kegiatan PPM**

Kegiatan PPM yang akan diadakan ini dilandasi dengan temuan lapangan sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan di SMP Muhammadiyah se-Wonosari masih kurang efektif untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan yang ada.
2. Penyampaian materi dikelas yang masih menggunakan metode ceramah kepada siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi edukatif di kelas.
3. Kurangnya pengetahuan guru SMP Muhammadiyah se-Wonosari mengenai Macromedia Flash 8 dan penggunaanya sebagai sarana untuk media kegiatan belajar mengajar.

## **BAB II**

### **TUJUAN KEGIATAN PENGABDIAN**

#### **A. Tujuan PPM**

Tujuan dari pengerjaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman tentang penerapan teknologi bagi para guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari di bawah lingkup Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah (DIKDASMEN) Pimpinan Daerah Muhammadiyah Gunungkidul yang masih belum mengenal tentang *Macromedia Flash*.
2. Dengan adanya pelatihan dengan Macromedia Flash 8 ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan terutama di SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari.
3. Memberikan pemahaman dan pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 bagi guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari.
4. Sebagai fasilitator dan pembuatan tutorial visual pembuatan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 untuk para guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari.
5. Memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan mudah dipahami.

## **BAB III**

### **SASARAN DAN MANFAAT PPM**

#### **A. Sasaran**

Sasaran dari diadakannya pelatihan PPM ini antarlain :

1. Sebagai penambah pemahaman penerapan teknologi bagi para guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari untuk peningkatan kualitas belajar dan menunjang pembelajaran.
2. Sebagai peningkat keaktifan dan ketrampilan siswa saat guru menjelaskan materi di dalam kelas.

#### **B. Manfaat**

Manfaat dari dari diselenggarakannya acara ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan dan memperluas pemahaman guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari dalam pemanfaatan dan penggunaan Macromedia Flash 8 dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Membantu siswa dalam sarana untuk pengembangan mutu pendidikan dalam masa yang akan datang.
3. Dapat tercipta pengajar yang unggul disertai pemanfaatan TIK untuk peningkatan kualitas belajar dan menunjang pembelajaran di sekolah.
4. Dapat meningkatkan ketrampilan kami dalam berbagi ilmu tentang media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8.

## BAB IV

### PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

#### A. Tempat

Tempat pelaksanaan kerja praktik ini bertempat di SMP Muhammadiyah 1 Wonosari, Jl. Brigjend Katamso 5, Kepek, Wonosari, Gunungkidul.

#### B. Waktu

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek ini dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut :

Pertemuan ke-	Waktu pelaksanaan	Durasi
1	Rabu, 19 April 2017	11.00 – 17.00 WIB
2	Selasa, 9 Mei 2017	12.00 – 17.00 WIB
3	Rabu, 17 Mei 2017	12.00 – 17.00 WIB

Tabel 4.1. Waktu Pelaksanaan

#### C. Rincian Pelaksanaan (*Rundown Acara PPM*)

##### 1. Jadwal Pembuatan Modul

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Jam Kerja
2	Kamis, 2 Maret 2017	19.00 – 20.30 WIB	Pencarian bahan materi untuk modul	1,5 jam
3	Jumat, 3 Maret 2017	11.00 – 12.00 WIB	Pemilihan bahan materi yang akan dijadikan modul	2 jam
4	Sabtu, 11 Maret 2017	19.00 – 21.00 WIB	Penyusunan modul	2 jam
5	Senin, 13 Maret 2017	15.00 – 17.00 WIB	Rapat pemateri dan revisi modul	2 jam

6	Senin, 20 Maret 2017	15.00 – 17.00 WIB	Rapat pemateri dan revisi modul	2 jam
---	-------------------------	----------------------	------------------------------------	-------

Table 4.2. Jadwal Pembuatan Modul

## 2. Jadwal Kegiatan Pelatihan

No	Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
1	11-00 – 11.30 WIB	Pembukaan: panitia pelatihan	Ruang kelas	Pembimbing pelatihan
2	11.15 – 11.30	Pembukaan: tuan rumah		Perwakilan tuan rumah
3	11.30 – 14.30 WIB	Menyampaikan materi ke 1 dan 2		Pemateri
4	14.30 – 15.30 WIB	Istirahat dan sholat	Lingkungan SMP	-
5	15.30 – 16.50 WIB	Menyampaikan materi ke 3	Ruang kelas	Pemateri
6	16.30 – 17.00 WIB	Penutup		Pembimbing pemateri

Table 4.3. Jadwal pelaksanaan pelatihan tanggal 19 april 2017

No	Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
1	12.00 – 14.30 WIB	Menyampaikan materi ke 4	Ruang kelas	Pemateri
2	14.30 – 15.30 WIB	Istirahat dan sholat	Lingkungan SMP	-
3	15.30 – 16.50 WIB	Menyampaikan materi ke	Ruang kelas	Pemateri
4	16.50 – 17.00	Penutup		Pembimbing

	WIB			pelatihan
--	-----	--	--	-----------

Table 4.4. Jadwal pelaksanaan pelatihan tanggal 9 mei 2017

No	Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
1	12.00 – 14.30 WIB	Menyampaikan materi ke 5	Ruang kelas	Pemateri
2	14.30 – 15.30 WIB	Istirahat dan sholat	Lingkungan SMP	-
3	15.30 – 16.50 WIB	Meriview materi sebelumnya	Ruang kelas	Pemateri
4	16.50 – 17.00	Penutup		Pembimbing pelatihan

Table 4.5. Jadwal pelaksanaan pelatihan tanggal 17 mei 2017

## **BAB V**

### **METODE YANG DITERAPKAN**

#### **A. Modul Pelatihan**

Modul pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 ini digunakan sebagai panduan peserta dalam membuat media pembelajaran, dengan materi yang disampaikan penerjemah pada bagian materi pertama dan kedua yang terdapat pada modul.

##### **1. Macromedia Flash**

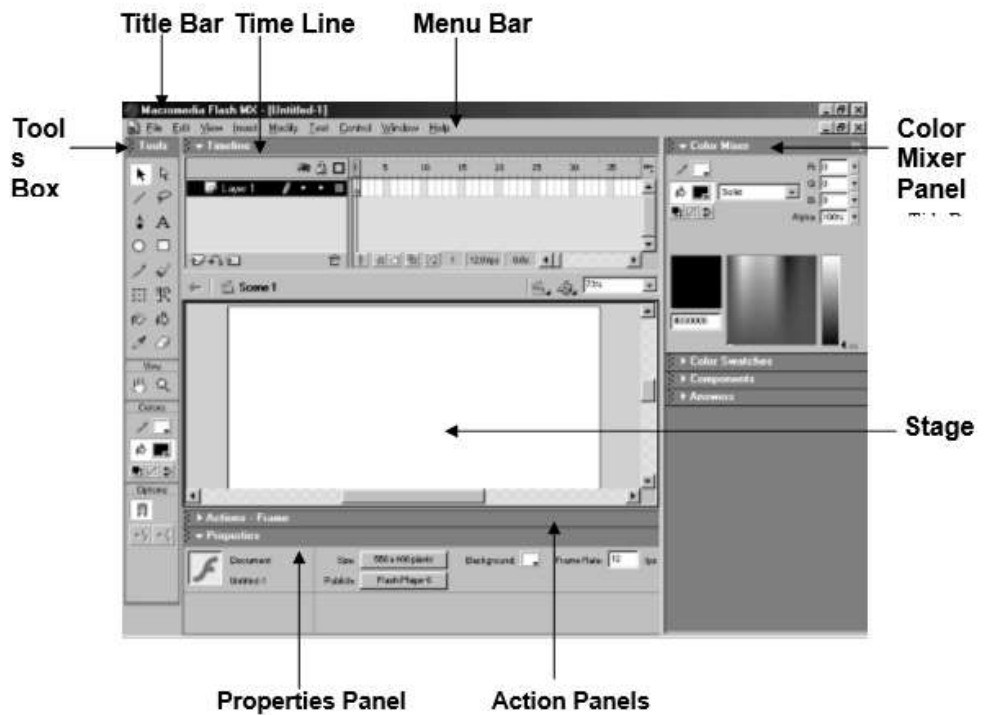
###### **A. Pengenalan Macromedia Flash**

Macromedia Flash adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*. Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran. Interaksi user dalam *movie flash* menggunakan *Actionscript*. *Actionscript* adalah suatu bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dipakai dalam *Macromedia Flash*.



## B. Area Kerja Macromedia Flash

*Macromedia Flash* mempunyai area kerja yang terdiri dari bagian pokok yaitu :



Gambar 5.1 Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8

**Menu** - Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash. Terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*.

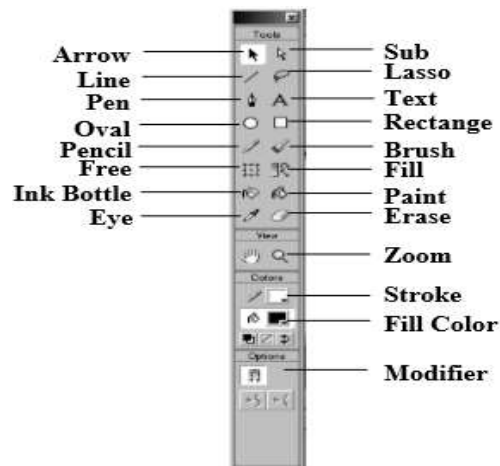
**Stage** - *Stage* adalah *layer* (*document* dalam word) yang akan digunakan meletakkan objek-objek dalam Flash.

**Timeline** - *Timeline* berisi *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat animasinya.

**Toolbox** - *Toolbox* berisi *tool-tool* atau alat yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam *stage (layer)* dan *timeline*. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah :

- **Arrow tool** : memilih dan memindahkan *object*.
- **Subselect tool** : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.
- **Line tool** : membuat garis.
- **Lasso tool** : memilih sebagian dari *object*
- **Pen tool** : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva.
- **Text tool** : menulis teks.
- **Oval tool** : membuat lingkaran.
- **Rectangle tool** : membuat persegi maupun persegi panjang
- **Pencil tool** : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.
- **Brush tool** : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu *object*.
- **Fill Transform tool**: mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.
- **Free Transform tool** : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat bisa berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.
- **Ink Bottle tool**: menambah, memberi dan mengubah warna pada garis di pinggir suatu objek (*Stroke*).

- **Paint bucket tool** : menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.
- **Eyedropper tool** : mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.
- **Eraser tool** : menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.



Gambar 5.2 Tampilan Tools Box

## 2. TAHAP PENGGUNAAN FLASH

### A. Cara Membuka Flash Player

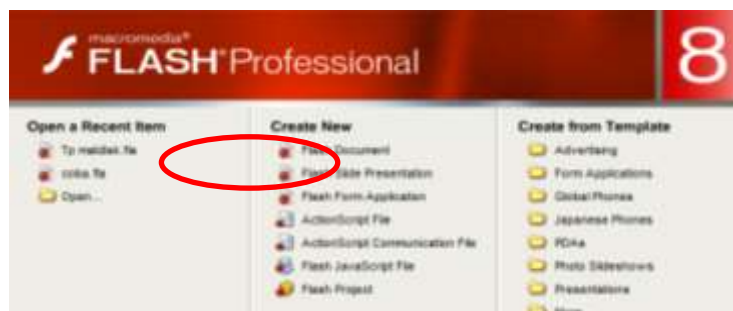
Ikuti langkah-langkah berikut untuk dapat membuka flash player :

1. Pada icon *macromedia flash* klik 2 kali atau dapat dengan menggunakan cara lain : klik kanan pada icon *macromedia flash* dan pilih *open*. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah.

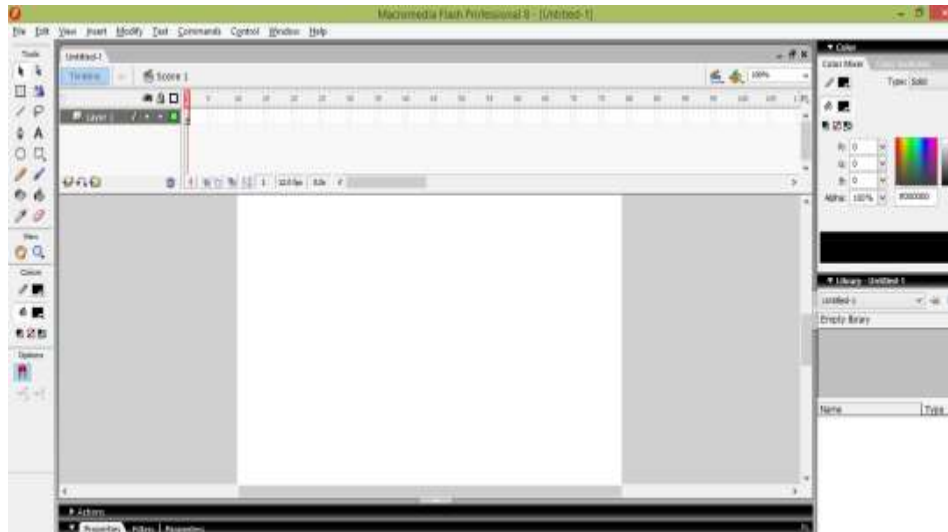


Gambar 5.3 Tampilan Halaman Awal Macromedia Flash 8

2. Ketika muncul seperti diatas pada *Create New* pilih *Flash Document* dan akan muncul tampilan seperti di bawah.



Gambar 5.4 Tampilan Hasil Create New

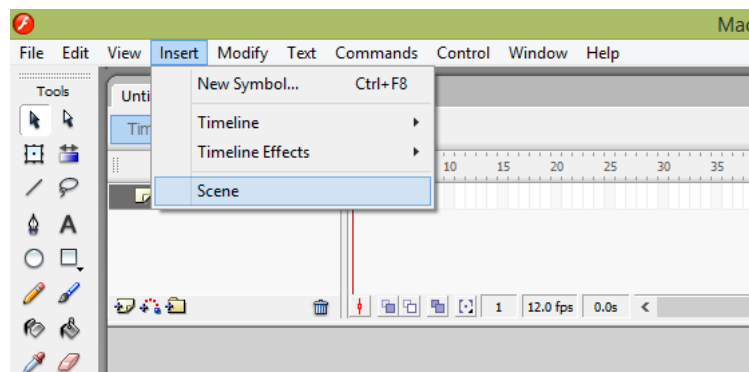


Gambar 5.5 Tampilan Lembar Kerja

### B. Cara Membuat Scene dan Mengganti Nama Scene

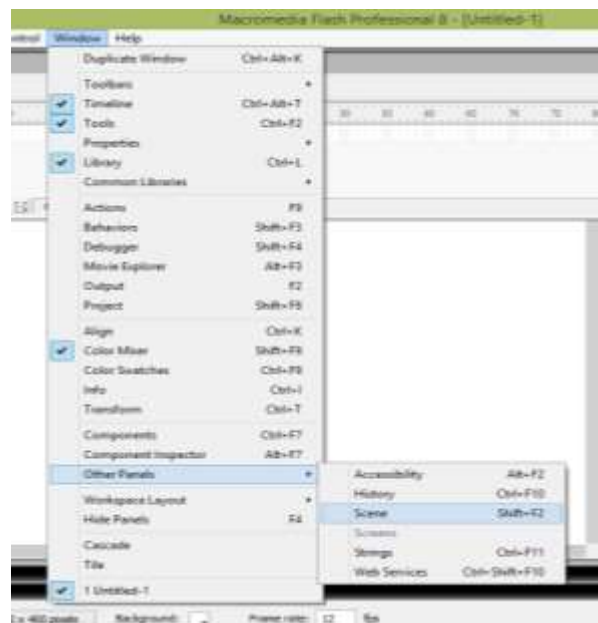
Cukup mudah untuk membuat *scene* baru ikuti langkah berikut ini:

1. Langkah pertama klik pada *insert* pilih *Scene* untuk dapat menampilkan *scene* baru. Ketika *scene* telah di klik maka *scene* telah selesai di tambahkan



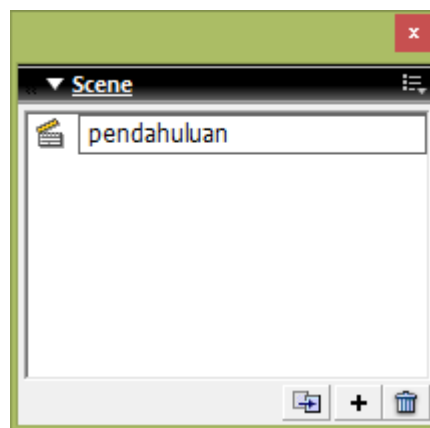
Gambar 5.6 Menu Bar

2. Mengganti nama pada *scene*. Klik *window->other panels -> scene(shift+f2)*.



Gambar 5.7 Menu Pengganti Nama Scene

3. Akan muncul jendela seperti dibawah ini, klik 2x pada *scene* yang akan di ganti namanya kemudian ganti nama.



Gambar 5.8

Tampilan Nama

Scene

## BAB VI

## **KENDALA PELAKSANAAN PPM**

### **A. Kendala Selama Pelaksanaan PPM**

1. Kendala dalam pelaksanaan pelatihan banyak laptop peserta yang belum terinstal aplikasi Macromedia Flash 8, sehingga harus menginstal terlebih dahulu.
2. Kendala dalam pelaksanaan pelatihan hari pertama peserta dari SMP Muhammadiyah gabungan tidak dapat mengikuti, dikarenakan takziah.
3. Kendala dalam pelatihan yaitu kurangnya waktu dalam penyampaian materi, sehingga penyelenggaraan kurang maksimal.
4. Kendala dalam pelatihan berikutnya, kurangnya fasilitas yang memadai untuk melaksanakan pelatihan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8.

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kerja praktik yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan :

1. Telah dilaksanakan pelatihan media pembelajaran dengan Macromedia Flash 8 selama tiga kali pertemuan.
2. Telah dihasilkan modul pelatihan sebagai acuan peserta dalam membuat media pembelajaran.
3. Telah dihasilkan tutorial pembuatan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 untuk guru-guru SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari.
4. Telah dilaksanakan pelatihan untuk membuat objek menggunakan Macromedia Flash 8.

#### **B. Saran**

Saran yang dapat disimpulkan dari kegiatan kerja praktik yang telah dilaksanakan antara lain :

1. Kerja praktik pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8, alangkah baiknya jika waktu yang dipergunakan untuk pelatihan ditambah lagi sehingga peserta dapat memahami lebih dalam tentang materi yang diberikan.
2. Perlunya perubahan jadwal waktu pelaksanaan pelatihan dari siang hari menjadi pagi hari.
3. Perlu adanya peningkatan fasilitas yang mendukung pelatihan
4. pembuatan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8.




## DAFTAR PUSTAKA

- M.S, R. (2016, Maret 13). *I*. Retrieved Agustus 7, 2017, from Pengertian Macromedia Flash 8 (Media Animasi Flash):  
<http://teknologims.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-macromedia-flash-8-media.html>
- Wedan, M. (2016, Oktober 08). *I*. Retrieved Agustus 23, 2017, from Pengertian Pendidikan dan Tujuan Pendidikan Secara Umum:  
<http://silabus.org/pengertian-pendidikan/>
- I*. (2015, Oktober 16). Retrieved Agustus 16, 2017, from Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli: <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html>
- rizkymaulana14. (2015, Agustus 9). *I*. Retrieved Agustus 16, 2017, from Pengertian Dari Macromedia Flash Dan Multimedia Serta Fungsi-Fungsi Penjelasan Tollbarnya:  
<https://rizky4082.wordpress.com/2015/08/09/pengertian-dari-macromedia-flash-dan-multimedia-serta-fungsi-fungsi-penjelasan-tollbarnya/>

## LAMPIRAN

### 1. SURAT PERMOHONAN PPM

**MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**  
**SMP MUHAMMADIYAH 1 WONOSARI**  
**TERAKREDITASI "A"**  
Jl. Boyan Kabupaten 2, Wonosari 56113, Telp. 03741 501330  
e-mail: smpmuh1wonosari@gmail.com

No. Surat: E-1/032/J.1/II/2017  
Lampiran: 1  
Hal: 1  
Tanggal: 28 Februari 2017  
Perihal: Permohonan Pelatihan

Kepada Yth.  
Ketua Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
Jl. Yogyakarta

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Guna menunjang Peningkatan Mutu dan Kualitas Pendidikan di SMP Muhammadiyah 1 Wonosari Kabupaten Gunungkidul diperlukan kompetensi Guru yang memadai khususnya dalam menyusun media pembelajaran.

Selubungan dengan hal diatas dan keterbatasan kemampuan guru di sekolah, kami dalam menyusun pembelajaran berbasis IT, kami mohon untuk diadakan Pelatihan Pembuatan Teknologi Informasi untuk pembuatan media pembelajaran. Adapun daftar peserta pelatihan berasal dari:

1. SMP Muhammadiyah 1 Wonosari
2. SMP Muhammadiyah 2 Wonosari
3. SMP Muhammadiyah Playen
4. SMP Muhammadiyah 2 Paliyan


Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Sekolah,  
  
  
**HERWANTI, S.Pd., M.Psi.**  
NIP. 19610818 198303 1 016

## LAMPIRAN

### 2. SURAT UCAPAN TERIMA KASIH


**MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**  
**SMP MUHAMMADIYAH 1 WONOSARI**  
**TERAKREDITASI "A"**  
Jl. Briges, Kutansari 5, Wonosari 55813, Telp. (0274) 391330  
e-mail : smpmuh1wonosari.gk@gmail.com

---

Nomor : E-1/056/d.1/V/2017  
Lamp. :  
Hal : 1  
17 Mei 2017

**Ucapan terimakasih**


Kepada Yth.  
Lembaga Pengabdian Masyarakat UAD  
Dan Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri UAD  
di Yogyakarta




Segala puji hanya milik Allah SWT, Robb sekalian alam. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat dan seluruh pengikut setia risalahnya.

Saya selaku kepala SMP Muhammadiyah 1 Wonosari Kabupaten Gunungkidul mengucapkan terimakasih atas terselenggaranya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK (animasi flash) yang diadakan selama 3 hari pada bulan April dan Mei 2017 yang diwakti oleh Tim Dosen Teknik Informatika atas nama Murrin Miksa Mardhia, S.T., M.T. dan Dwi Normawati, S.T., M.Eng. Semoga ilmu yang telah dibagikan dapat bermanfaat dan semoga kegiatan ini dapat menjadi awal dari pelatihan-pelatihan berikutnya di SMP Muhammadiyah 1 Wonosari.


Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Kepala Sekolah,  
  
HEGWANTI, S.Pd., M.Psi.  
NIP. 19610101 198303 2 017

## LAMPIRAN

### 3. DAFTAR HADIR PESERTA

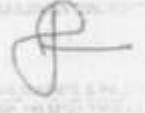


**LEMBAR PRESENSI**  
**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
 SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari dan sekitarnya  
 Wonosari, 19 April 2017


Sesi 1 / 2017  
 Hari, Tanggal Rabu, 19 April 2017

No	Nama Peserta	Jabatan/Mata Pelajaran	Tanda Tangan
1	Dr. Hestian Wondarso, S.Pd	Guru Biologi / IPA	1
2	Solih Miskandari, S.Pd	- / - / B. Indonesia	2
3	Prasetyo Hartono Nugroho, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah	3
4			4
5	Drs. Nurhidayah, S.Pd	Guru B. Jawa	5
6	Sehmawati, S.Pd	Guru PKN	6
7	Nurul Fatahah M, S.Pd	Guru IPS	7
8	Endang Nurhidayah, S.Pd	Guru B. Indonesia	8
9	Eka Fatmahan, S.Pd	Guru Matematika	9
10	Nurani Hidayatuningsih, S.Pd	Guru BP/PA	10
11	Endang Nurhidayah, S.Pd	Guru PAI	11
12	Endang Nurhidayah, S.Pd	Guru PAI	12
13	Kusnandar Supriyanto, S.Pd	Guru B. Indonesia	13
14	Gustav, S.Pd	Guru B. Indonesia	14
15	Gunawan, S.Pd	Guru PAI	15
16			16
17			17
18			18
19	Dian, S.Pd	Guru B. Indonesia	19
20	Herwanth	Guru B. Indonesia	20
21	Sawidarto	Guru B. Indonesia	21
22			22
23			23
24			24
25			25
26			26
27			27
28			28
29			29
30			30
31			31

KELOMPOK 1



KELOMPOK 2



19/4/17

(Em PRM)



**LEMBAR PRESENSI**  
**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
 SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari dan sekitarnya  
 Wonosari, 9 Mei 2017

Sesi 1  
 Hari, Tanggal Selasa, 9 Mei 2017 (Hari Kedua)

No	Nama Peserta	Jabatan/Mata Pelajaran	Tanda Tangan	
1	Alvin	IPA	1.	
2	Alvin	IPA	2.	
3	Alvin	IPA	3.	
4	Alvin	IPA	4.	
5	Alvin	IPA	5.	
6	Alvin	IPA	6.	
7	Alvin	IPA	7.	
8	Alvin	IPA	8.	
9	Alvin	IPA	9.	
10	Alvin	IPA	10.	
11	Alvin	IPA	11.	
12	Alvin	IPA	12.	
13	Alvin	IPA	13.	
14	Alvin	IPA	14.	
15	Alvin	IPA	15.	
16	Alvin	IPA	16.	
17	Alvin	IPA	17.	
18	Alvin	IPA	18.	
19	Alvin	IPA	19.	
20	Alvin	IPA	20.	
21	Alvin	IPA	21.	
22			22.	
23			23.	
24			24.	
25			25.	
26			26.	
27			27.	
28			28.	
29			29.	
30			30.	
31			31.	

Mengetahui  
 Kepala Sekolah  
 (Tanda Tangan)  
 9 Mei 2017

Wonosari, 9 Mei 2017  
 (Tanda Tangan)



**LEMBAR PRESENSI PESERTA**  
**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
 SMP Muhammadiyah Se-Kota Wonosari dan sekitarnya  
 Wonosari, 17 Mei 2017

Seri : 1  
 Hari, Tanggal : Rabu, 17 Mei 2017 (Hari Ketiga)

No	Nama Peserta	Jabatan/Mata Pelajaran	Tanda Tangan	
1.	Nurul Fikmah H.I.Ra	Guru IPS	1.	2.
2.	Dea Laila Handayani, S.Pd	Guru IPA	3.	4.
3.	Eka Permana, S.Pd	Guru Matematika	5.	6.
4.	Sari Laila Handayani, S.Pd	Guru Matematika	7.	8.
5.	Erang Mathungga, S.Pd, M.Pd	Guru Mat	9.	10.
6.	Deli Nurvitajar, S.Pd	Guru B. Jawa	11.	12.
7.			13.	14.
8.	Hurwanti, M.A., S.Pd	Guru IPS	15.	16.
9.	Endang Mathungga, S.Pd, M.Pd	Guru Mat	17.	18.
10.			19.	20.
11.	BOJIMAN, S.Pd	GERU SENI BUDAYA	21.	22.
12.	Muh Sufu Azzah, S.Pd	Guru KEMUDA	23.	24.
13.	YOSI KIRI, S.Pd	Guru MATHUNGA	25.	26.
14.	KION HIDAYATULLAH, S.Pd	Guru Bahasa	27.	28.
15.			29.	30.
16.	Endang Mathungga, S.Pd, M.Pd	Guru Mat	31.	32.
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				








KELOMPOK  
 KEMUDA  
  
 KION HIDAYATULLAH, S.Pd

Wono, 17 Mei 2017

(Kion Hidayatullah, S.Pd)

## LAMPIRAN


### 4. DAFTAR HADIR DOSEN DAN MAHASISWA


No	Nama	Tanda tangan
1.	Murni Miksa Marthia	1. 
2.	Rani Nurminawati	2. 
3.	Rahmatulhikmah Nurrahman	3. 
4.	Rizky Yagatama	4. 
5.	M. SAIFUL HADI	5. 
6.	Helmy Triandaryana	6. 
7.	Ahmad Syamamah Fajrin	7. 

Hari, tanggal : Rabu, 19 April 2017 (Hari Pertama)

Sesi : 1 2

Wonosari, 19 April 2017  
Tim Pelaksana PPM



  
Murni Miksa Marthia



LEMBAR PRESENSI PENGAJAR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN  
Untuk Guru SMP Muhammadiyah  
se-Kota Wonosari  
Wonosari, 9 Mei 2017

Hari tanggal ~~Senin~~ <sup>Selasa</sup> 9 Mei 2017 (hari kedua)

Sesi : 1 2

No	Nama	Tanda tangan	
1	Muhammad Miko Mardhi	1.	2.
2	Dwi Nurwanati	3.	4.
3	Rohadhian Dinar Rahman	5.	6.
4	Henny Triana	7.	
5	Risky Yogyakarta		
6	M. Jaifur Hadi		
7	Ati Hidayah F.		

WONOREJO, 9 Mei 2017  
Tim Pelaksana PPM

Wonosari, 9 Mei 2017  
Tim Pelaksana PPM





LEMBAR PRESENSI PENGAJAR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN  
Untuk Guru SMP Muhammadiyah  
se-Kota Wonosari  
Wonosari, 17 Mei 2017

Hari, tanggal : Rabu, 17 Mei 2017 (hari ketiga)

Sesi : 1 2

No	Nama	Tanda tangan	
1	Dai Normawati	1.	
2	Muhammad Mardhi	2.	
3	Sahadiah Dinar Rahma	3.	
4	Melani Triana	4.	
5	Rizky Yudianto	5.	
6	M. SAIFUL HADI	6.	
7		7.	

BENGO TALLI  
KEPALA DINAS KEMAHASISWAAN  
KABUPATEN WONOSARI

Wonosari, 17 Mei 2017  
Tim Pelaksana RPM

## LAMPIRAN

### 5. MATERI PELATIHAN

#### MATERI I

##### PENDAHULUAN

###### A. Pengenalan Macromedia Flash

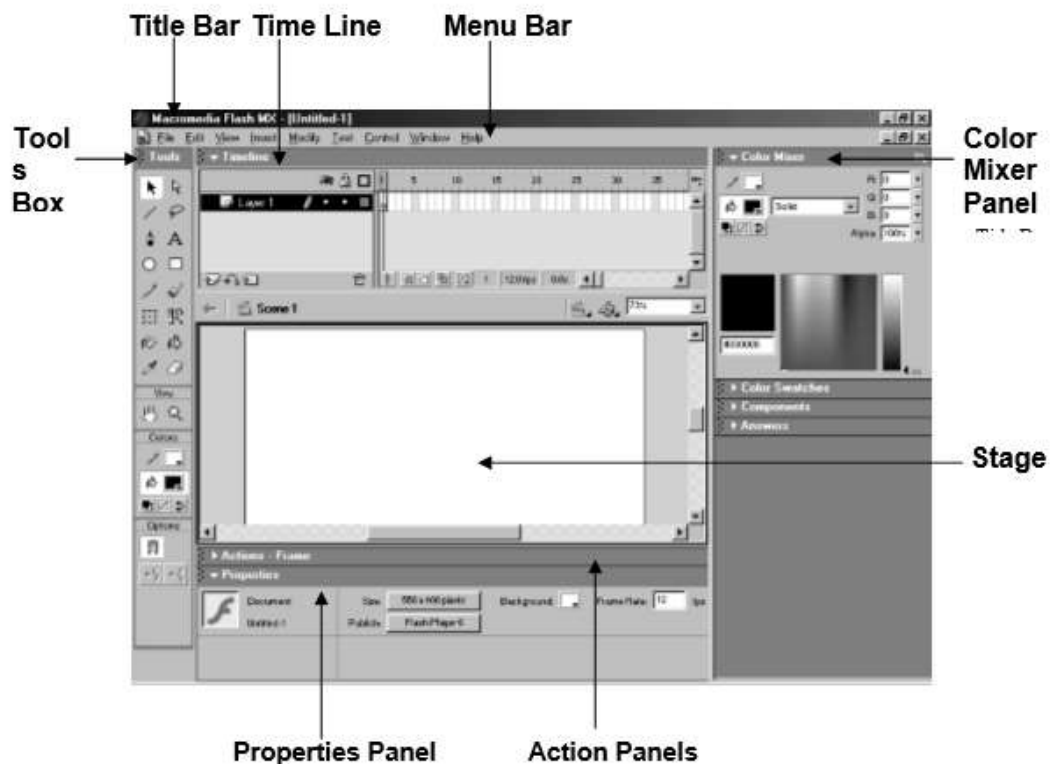
Macromedia Flash adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*. Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran. Interaksi user dalam *movie flash* menggunakan *Actionscript*. *Actionscript* adalah suatu bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dipakai dalam *Macromedia Flash*.

###### B. Area Kerja Macromedia Flash

*Macromedia Flash* mempunyai area kerja yang terdiri dari enam bagian pokok yaitu :

**Menu** - Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash. Terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*.

**Stage** - *Stage* adalah *layer (document dalam word)* yang akan digunakan meletakkan objek-objek dalam Flash.



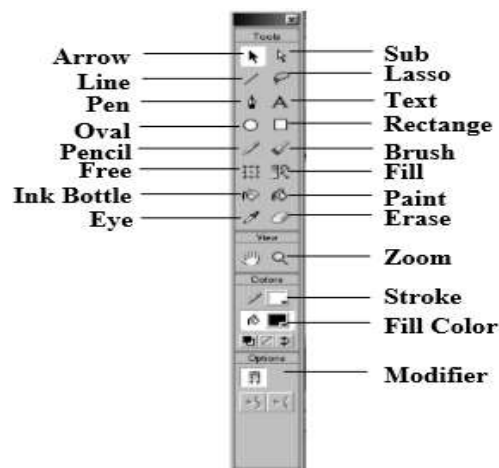
Gambar 1.1

**Timeline** - *Timeline* berisi *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat animasinya.

**Toolbox** - *Toolbox* berisi *tool-tool* atau alat yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam *stage (layer)* dan *timeline*. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah :

- **Arrow tool** : memilih dan memindahkan *object*.
- **Subselect tool** : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.
- **Line tool** : membuat garis.
- **Lasso tool** : memilih sebagian dari *object* atau bagian tertentu dari *object*.
- **Pen tool** : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva.

- **Text tool** : menulis teks.
- **Oval tool** : membuat lingkaran.
- **Rectangle tool** : membuat persegi maupun persegi panjang
- **Pencil tool** : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.
- **Brush tool** : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu *object*.
- **Fill Transform tool** : mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.
- **Free Transform tool** : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat bisa berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.
- **Ink Bottle tool**: menambah, memberi dan mengubah warna pada garis di pinggir suatu objek (*Stroke*).
- **Paint bucket tool** : menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.
- **Eyedropper tool** : mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.
- **Eraser tool** : menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.



Gambar 1.2

## MATERI 2

## CARA PENGGUNAAN FLASH

### A. Cara Membuka Flash Player

Ikuti langkah-langkah berikut untuk dapat membuka flash player :

1. Pada icon *macromedia flash* klik 2 kali atau dapat dengan menggunakan cara lain : klik kanan pada icon *macromedia flash* dan pilih *open*. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah

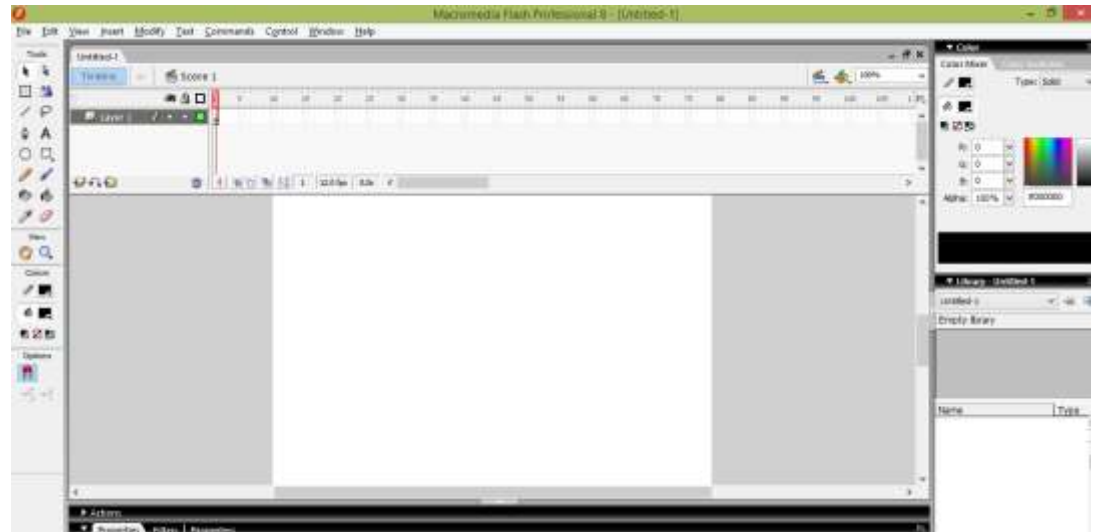


Gambar 2.1

2. Ketika muncul seperti diatas pada *Create New* pilih *Flash Document* dan akan muncul tampilan seperti di bawah.



Gambar 2.2

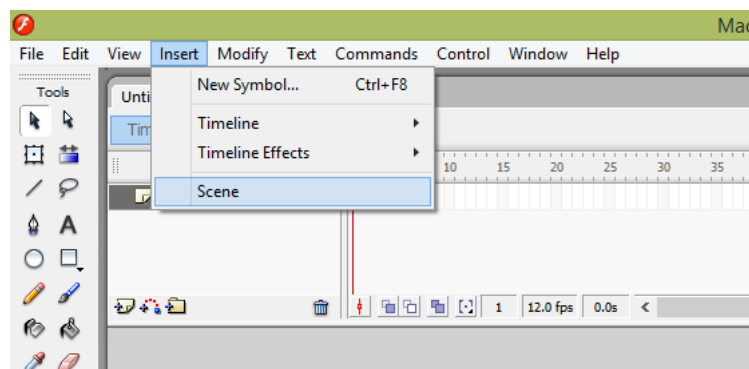


Gambar 2.3

## B. Cara Membuat Scene dan Mengganti Nama Scene

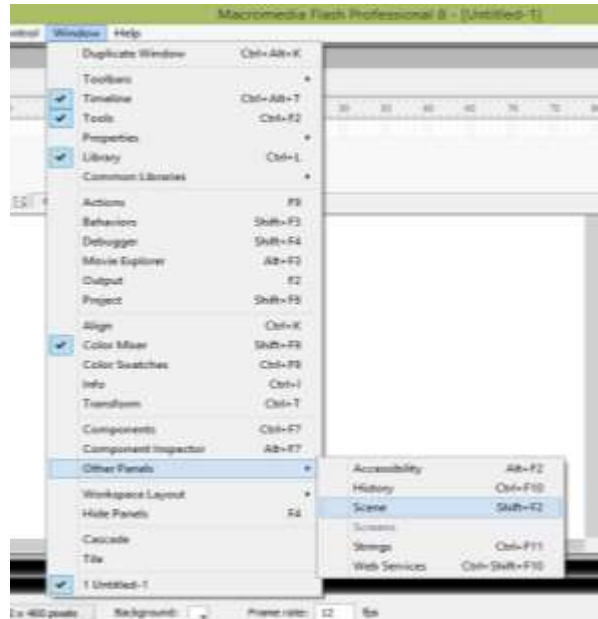
Cukup mudah untuk membuat *scene* baru ikuti langkah berikut ini:

1. Langkah pertama klik pada *insert* pilih *Scene* untuk dapat menampilkan *scene* baru. Ketika *scene* telah di klik maka *scene* telah selesai di tambahkan



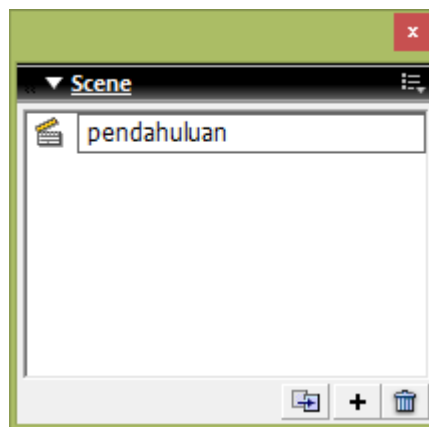
Gambar 2.4

2. Mengganti nama pada *scene*. Klik *window->other panels -> scene(shift+f2)*.



Gambar 2.5

3. Akan muncul jendela seperti dibawah ini, klik 2x pada *scene* yang akan di ganti namanya kemudian ganti nama.



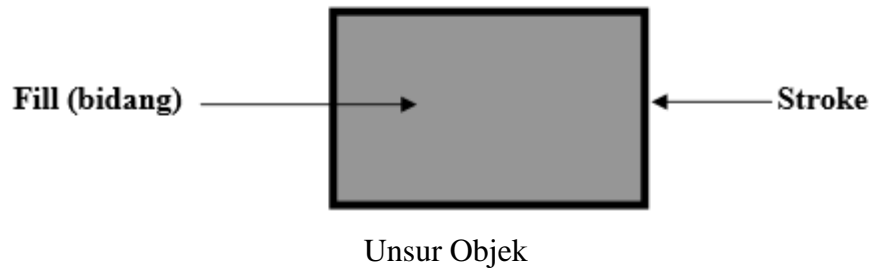
Gambar 2.6

## MATERI 3

### OBJEK DALAM FLASH

#### A. Dasar Objek

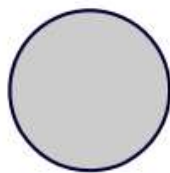
Ketika menggambar objek dalam *Flash* seperti objek lingkaran, kotak, oval dll, secara otomatis *Flash* akan menyediakan dua unsur objek, yaitu *Fill* (bidang objek) dan *Stroke* (bingkai/pinggir objek).



Gambar 3.1

### B. Memilih atau Menyeleksi Objek

Objek dalam *Flash* terbagi dalam dua unsur yaitu *Fill* objek dan *stroke* objek.



Gambar 2.2



Gambar 2.3



Gambar 2.4



Gambar 2.5

Keterangan :

Gambar 2.2 Objek Belum Diseleksi	Gambar 2.4 Stroke Objek Terseleksi
Gambar 2.3 Fill Objek Terseleksi	Gambar 2.5 Fill dan Stroke Objek Terseleksi

Gambar 3.2

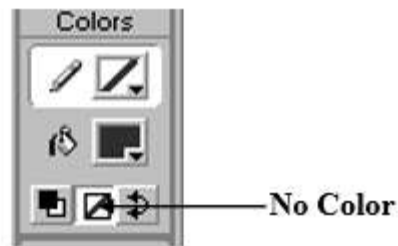
Untuk melakukan penyeleksian objek, dilakukan dengan menggunakan *Arrow Tool* yang terdapat dalam *Tools Box*, kemudian tinggal di klik *fill* atau *stroke* dari objek yang akan diseleksi. Untuk menyeleksi seluruh objek (*fill dan stroke*) *double* klik pada *fill* objek tersebut.

### C. Pengaturan Stroke dan Fill dalam Menggambar Objek



Objek dalam Flash dapat digambarkan dalam satu unsur saja, yaitu *fill* saja ataupun *stroke* saja.

1. Klik *Rectangle tool*.
2. Atur warna dari *fill* dan *stroke*nya melalui *Color* pada *Toolbox* .
3. Klik tombol *Stroke Color*, lalu klik tombol *No Color*. *No Color* ditandai dengan garis merah melintang pada tombol *Stroke Color*.



**Option Color ToolBox**

*Gambar 3.3*

4. Buat objek segi empat di *stage*.



**Stroke** **Objek Tanpa**

*Gambar 3.4*

5. Kebalikan dari langkah diatas, gambar objek segiempat tanpa *fill*, dengan klik tombol *Fill Color* pada *toolbox* dan pilih *No Color*.

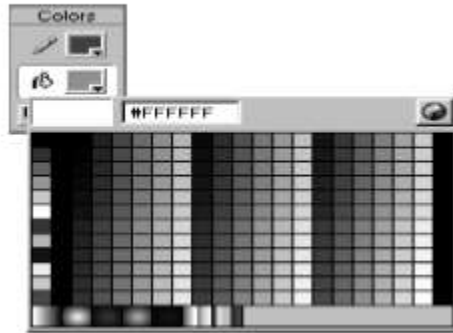


**Objek Tanpa Fill**

*Gambar 3.5*

6. Dengan menggunakan *Paint Bucket tool* ubahlah warna dari objek yang anda buat. Klik *Paint Bucket Tool*.
7. Atur warna melalui *Toolbox* bagian *Color*.

8. Pilih warna pada tombol *Fill Color* dengan klik tanda segitiga hitam. Pilih salah satu warna yang ada.
9. Klik pada objek segiempat yang akan diganti warnanya.



**Pallet Warna pada Fill Color**

*Gambar 3.6*

#### **D. Membuat Gradasi Warna**

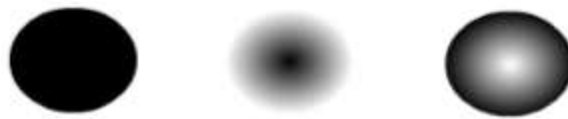
Untuk membuat contoh suatu gradasi warna ikuti langkah berikut :

1. Buatlah sebuah objek lingkaran pada stage.
2. Buatlah lingkaran tersebut tanpa stroke.
3. Seleksi objek lingkaran tersebut.
4. Klik tanda segitiga pada *Panel Color Mixer*. Jika *Panel Color Mixer* belum ada klik menu *Window > Color Mixer* kemudian tempatkan di bagian panel (bagian kanan *stage*).
5. Klik *Fill Color*, pilih warna hitam.
6. Klik *Fill Style* pilih *Radial*. Lingkaran akan berubah menjadi gradasi putih-hitam
7. Ubahlah gradasi putih-hitam menjadi gradasi hitam-putih. Klik *Pointer Gradasi* bagian kiri di *Bar Gradasi* kemudian klik *Fill Color* dan ganti warnanya menjadi hitam.
8. Klik *Pointer Gradasi* bagian kanan lalu klik *Fill Color* ganti warnanya menjadi putih.



*Panel Color Mixer dengan Gradasi Radial Putih-Hitam*

*Gambar 3.7*



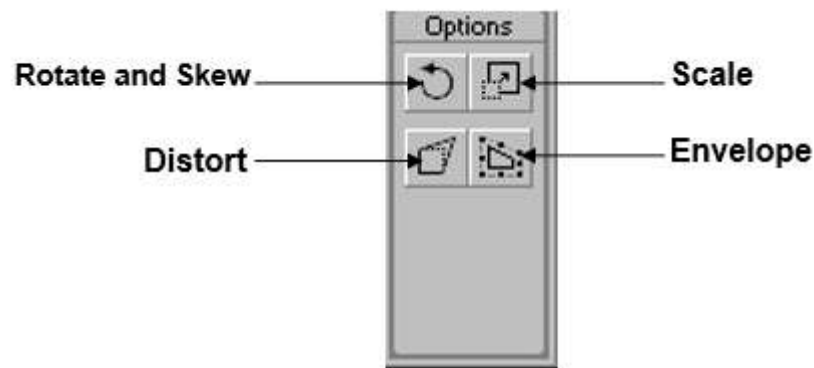
*Hasil Gradasi Warna*

*Gambar 3.8*

#### **E. Memutar dan Memiringkan Objek**

1. Seleksi seluruh objek
2. Klik *Free Transform Tool* pada *toolbox*
3. Klik *option Rotate and Skew* pada *toolbox*
4. Drag salah satu titik sudut dari objek untuk memutar objek.
5. Klik *option Distort* dan *drag* salah satu titik sudut untuk memiringkan objek
6. Dengan menggunakan *Transform Panel*. Klik *Rotate* dan isikan nilainya untuk memutar objek. (Objek dapat diputar dengan ***Modify > Transform***

> *Rotate 90°CW* atau *90° CCW* untuk memutar objek sebesar 90° searah jarum jam (CW) atau berlawanan jarum jam (CCW).



Option Free Transform Tool

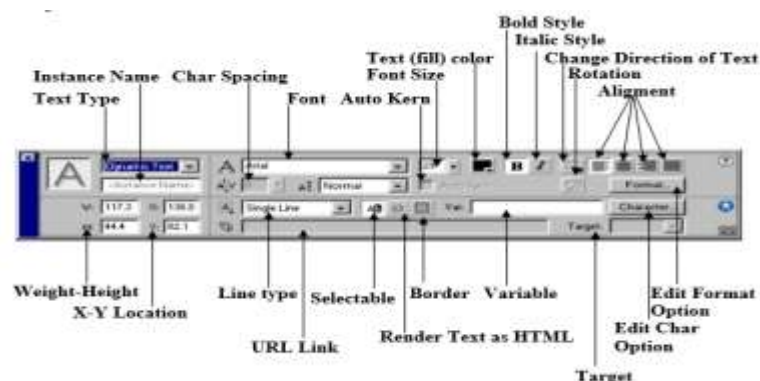
Gambar 3.9

7. Klik *Distort* pada *Transform Panel* dan isikan nilainya untuk memiringkan objek.

## F. Pengolahan Text

Teks digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan sesuatu dalam bentuk tulisan, pembuatan judul, komponen animasi, keterangan-keterangan untuk *movie* interaktif. Teks merupakan bagian yang mempunyai perananl cukup besar dalam pembuatan animasi. Teks dapat dimanipulasi atau dimodifikasi seperti halnya objek dalam flash. Sesuai dengan kebutuhan sehingga teks yang dihasilkan mempunyai banyak variasi.

Teks dalam flash ditulis dengan menggunakan bantuan *Text Tool* pada *Toolbox*. Teks yang dihasilkan dapat di *setting* dengan menggunakan *Propeties Panel*. *Propeties Panels* untuk teks berisi menu atau atribut-atribut untuk membuat dan mengedit suatu teks.



## Properties Panel

*Gambar 3.10*

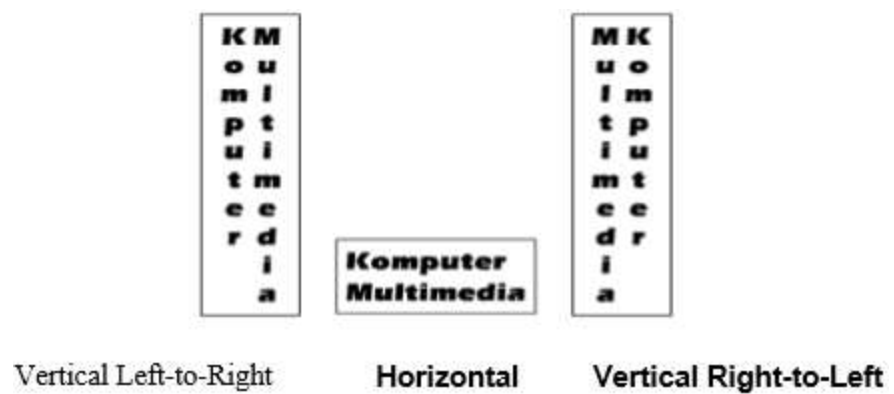
Flash mempunyai tiga tipe teks yang masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Tipe teks tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Static Text** adalah jenis teks yang mempunyai karakter-karakter seperti teks biasa pada umumnya.
2. **Dynamic Text** adalah jenis teks yang dapat menampilkan sifat teks yang dinamis dan bisa dikontrol, contohnya skor pertandingan olah raga yang dapat berganti sesuai dengan perolehan nilai dari pertandingan, nilai kurs mata uang dalam bursa efek, dll.
3. **Input Text** adalah jenis teks yang dapat diisi oleh pengguna atau *user* dalam sebuah *form* isian atau *Input Text* digunakan untuk menerima berbagai input dari *user*. Teks yang ditulis atau dibuat dalam Flash orientasi dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Orientasi teks dalam flash ada tiga macam, yaitu :
  - a. **Horizontal**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir dari kiri ke kanan secara horisontal seperti penulisan teks pada umumnya ( *setting default*).
  - b. **Vertical Left-to-Right**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir ke bawah secara vertikal dari kiri ke kanan.
  - c. **Vertical Right-to-Left**, digunakan untuk membuat teks yang mengalir ke bawah dari kanan ke kiri.

**Ikuti langkah-langkah berikut untuk membuat sebuah teks :**

1. Buka file flash baru.

2. Klik *Text Tool* pada *Toolbox*.
3. Klik di sembarang tempat pada *stage*, tuliskan kalimat “Komputer Multimedia” dengan ketentuan jenis huruf *Arial*, ukuran 16, *bold*.
4. Aturlah orientasi teksnya menjadi, *Horizontal*, *Vertical Left – to – Right*, *Vertical Right-to – Left*.



### Orientasi Text

*Gambar 3.1*

## MATERI 4

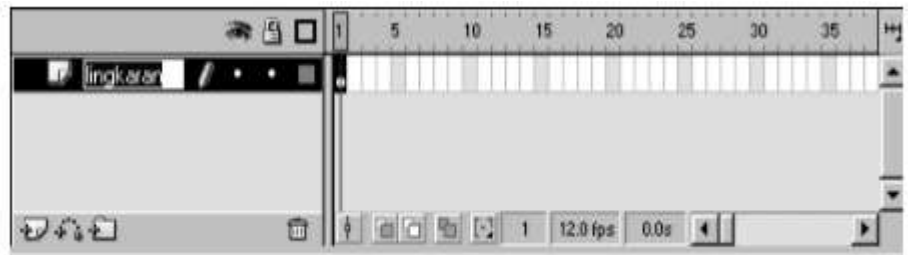
### ANIMASI

#### A. Membuat Animasi Motion Tween

*Animasi Motion Tween* adalah animasi yang paling banyak digunakan dalam membuat suatu animasi *Tween*.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Buka sebuah movie flash baru.
2. Klik **Oval tool** pada *toolbox* untuk mengambar sebuah lingkaran tanpa stroke, beri warna lingkaran tersebut.
3. Ganti nama **Layer 1** menjadi Lingkaran dengan **double klik layer 1** kemudian ketikkan nama *layer*.



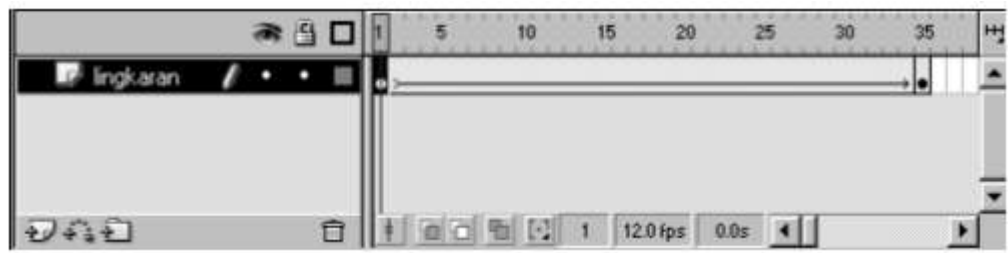
Gambar 4.1

4. Klik *frame 35* di kotak *Timeline*.
5. Klik menu *Insert > Keyframe* atau klik kanan tombol *mouse* kemudian pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 4.2

10. Masih di *frame 35*, klik **Arrow tool** pada *Toolbox* kemudian pilih lingkaran dan pindahkan ke bagian kanan layar ( tempat animasi berakhir).
11. Klik *frame 1* di *Timeline*, kemudian klik *Properties panel* pada bagian bawah layar. Pilihlah bagian *Tween* dan klik *Motion* atau klik *frame 1* kemudian klik kanan tombol *mouse* dan pilih *Create Motion Tween*.

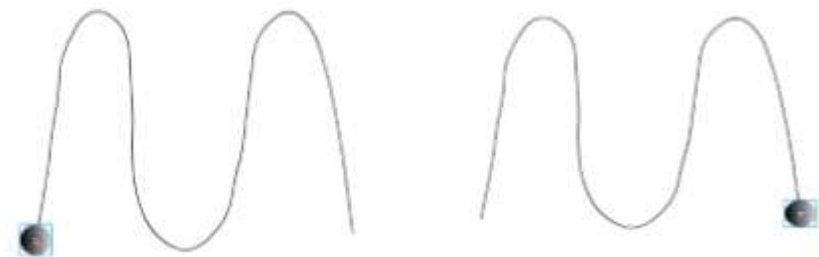


Gambar 4.1

12. Klik *Frame 35*, pindahkan lingkaran ke bagian kanan layar.
13. Lakukan *Test Movie* dengan menekan **Ctrl+Enter** pada *keyboard*.

#### B. Membuat Animasi Motion Tween dengan Objek Mengikuti Alur (Path)

1. Buat sebuah *movie flash* baru.
2. Ganti nama layer menjadi objek.
3. Buatlah sebuah objek lingkaran atau kotak dengan menggunakan *Oval Tool* atau *Rectangle Tool* pada *Toollbox*.
4. Klik *frame 35* pada *Timeline* dan berilah sebuah *Keyframe*.
5. Buat sebuah layer baru, beri nama layer ini dengan nama **Lintasan**, letakkan di bawah layer objek.
6. Buatlah sebuah lintasan pada layer ini dengan menggunakan *Pencil Tool* pada *Toolbox*.
7. Klik *frame 1* Layer objek, dan pindahkan objek pada awal lintasan.

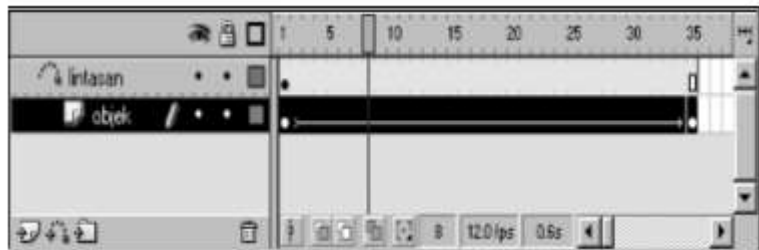


Posisi Awal dan Akhir Objek

Gambar 4.3



8. Klik *frame 35* Layer Objek dan pindahkan objek pada akhir lintasan yang telah dibuat.
9. Kembali ke *frame 1*, klik menu *Insert > Create Motion Tween* atau klik kanan mouse dan pilih *Create Motion Tween*.
10. Klik kanan *Layer Lintasan* dan klik *Guide*, terdapat gambar palu pada *Layer lintasan*.
11. Klik *Layer Objek*, tahan dan *drag*/geser layer objek sehingga berada di bawah *Layer lintasan*, gambar palu berubah pada *Layer lintasan*.



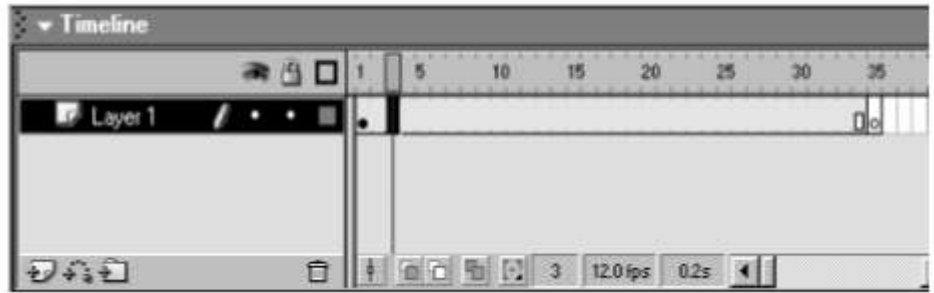
*Gambar 4.4*

12. Lakukan *test movie*.

### **C. Membuat Animasi Motion Shape**

Animasi *motion shape* untuk membuat animasi perubahan bentuk satu ke bentuk lainnya, misalnya bentuk kotak ke bentuk lingkaran, teks menjadi lingkaran, manusia menjadi binatang, dll.

1. Buatlah sebuah *movie flash* baru.
2. Buatlah objek kotak di stage dengan *Rectangle tool*.
3. Klik *Frame 35*, lalu klik menu *Insert > Blank Keyframe*.
4. Klik *Text Tool*, dan ketikkan kalimat MULTIMEDIA.



Gambar 4.5

5. Klik *Modify > Break A Part* sebanyak 2x
6. Klik *frame 1*, klik *Properties Panel* dan pilih *Shape* pada bagian *Tween*.



Gambar 4.6

7. Lakukan *test movie*.

#### D. Membuat Animasi Masking

Animasi *masking* animasi yang berfungsi seperti topeng yang menutupi wajah. Animasi masking berguna untuk menutupi objek satu dengan objek lainnya, sehingga objek yang menutupi terlihat transparan. Misalkan kita ingin membuat objek tulisan yang akan terlihat jika tertutup oleh objek lain.

1. Buat sebuah *movie flash* baru.
2. Buat tulisan MULTIMEDIA dengan menggunakan *Text Tool*.
3. Klik **frame 50** lalu klik menu *Insert > Keyframe*.
4. Klik menu *Insert > Layer* untuk membuat *layer* baru sehingga terdapat dua *layer* dalam *timeline*.
5. Klik *Layer 2* untuk berpindah dari *Layer 1*.

6. Buat persegi panjang dengan **Rectangle Tool**, persegi panjang dibuat di atas tulisan MULTIMEDIA.



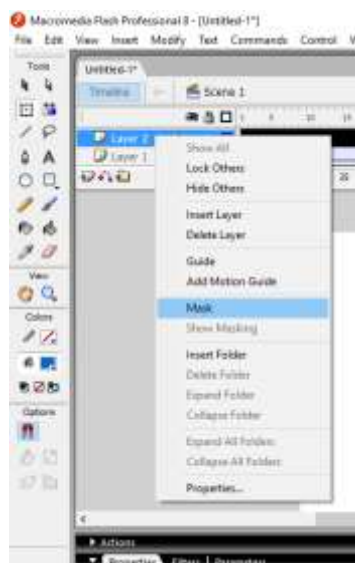
Gambar 4.7

7. Klik *frame 25* Layer 2, kemudian klik *Insert > Keyframe* dan pindahkan persegi panjang di bawah tulisan.



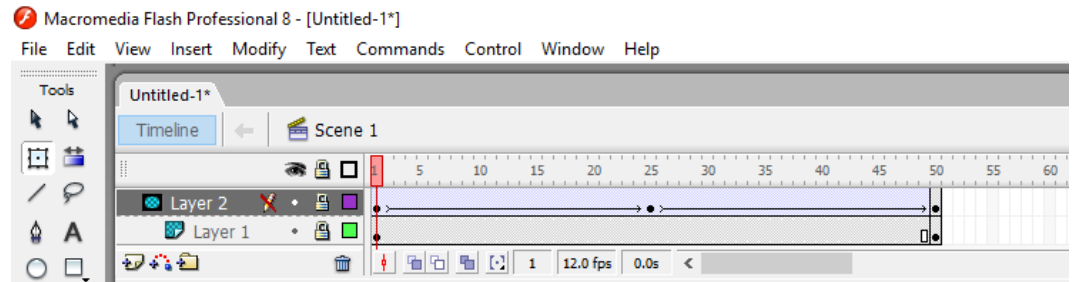
Gambar 4.8

8. Klik *Frame 50* dan pindahkan persegi panjang kembali di atas tulisan.
9. Klik *frame 1* pada *Layer 2*, kemudian klik *Insert > Create Motion Tween* atau klik kanan *mouse* dan pilih *Create Motion Tween* atau klik *Properties* dan pada bagian *Tween* pilih *Motion*.
10. Lakukan langkah 9 pada *frame 25*.
11. Klik kanan *Layer 2* dan pilih *Mask*.



*Gambar 4.9*

12. Test movie dengan menekan *Ctrl+Enter*.



*Gambar 4.10*

#### A. Evaluasi

1. Buatlah objek berupa teks dan bidang seperti pada gambar di bawah ini:

**Kompetensi**



#### B. Tugas

1. Buatlah animasi objek sesuai dengan gambar di bawah ini!

**MEDIA PEMBELAJARAN**  
**MATA PELAJARAN**

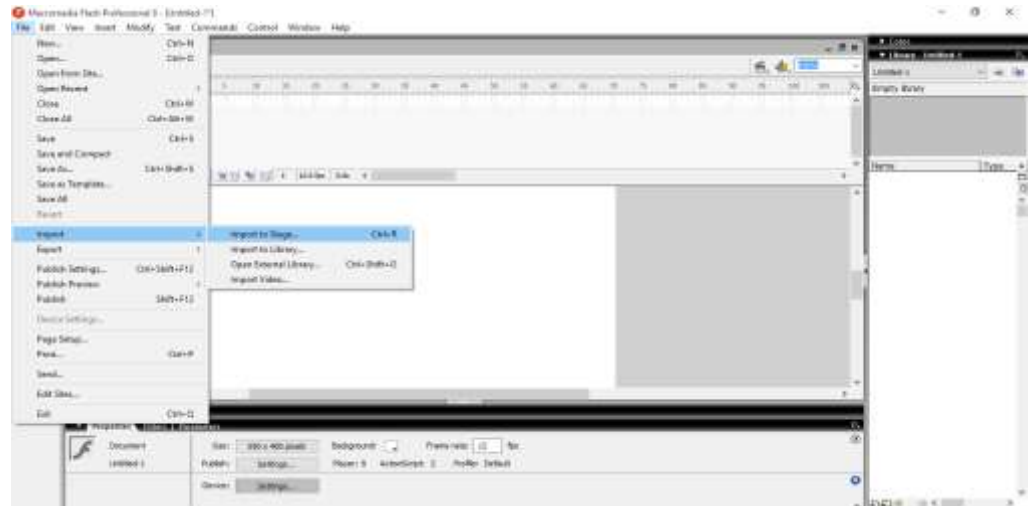


**MATERI 5**

**IMPORT**

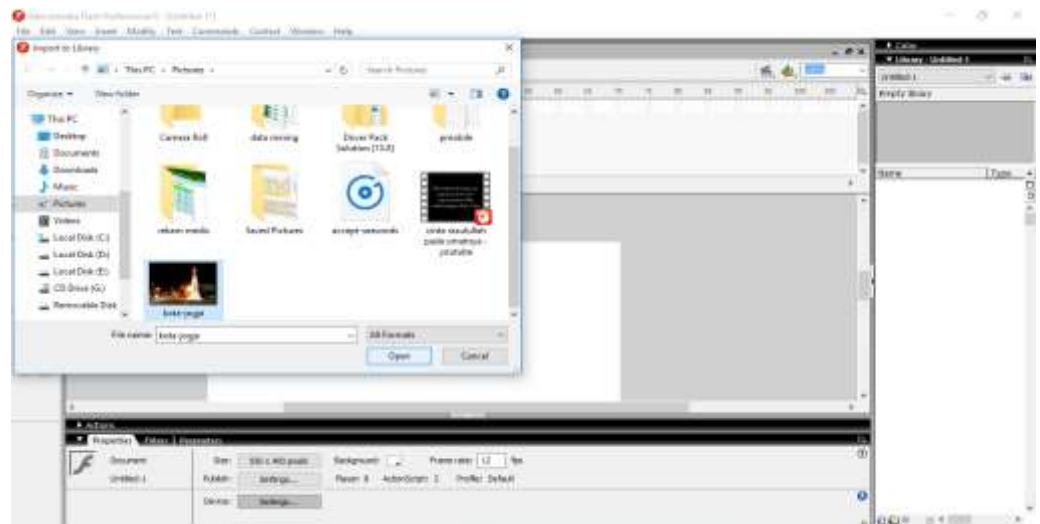
## A. Mengimport atau Memasukkan Gambar Ke Flash

1. Seperti biasa silahkan anda buka macromedia flash dan pilih *Create new, flash document.*
2. Kemudian pilih menu *File > Import > Import To Stage* atau bisa juga dengan *Ctrl + R.*



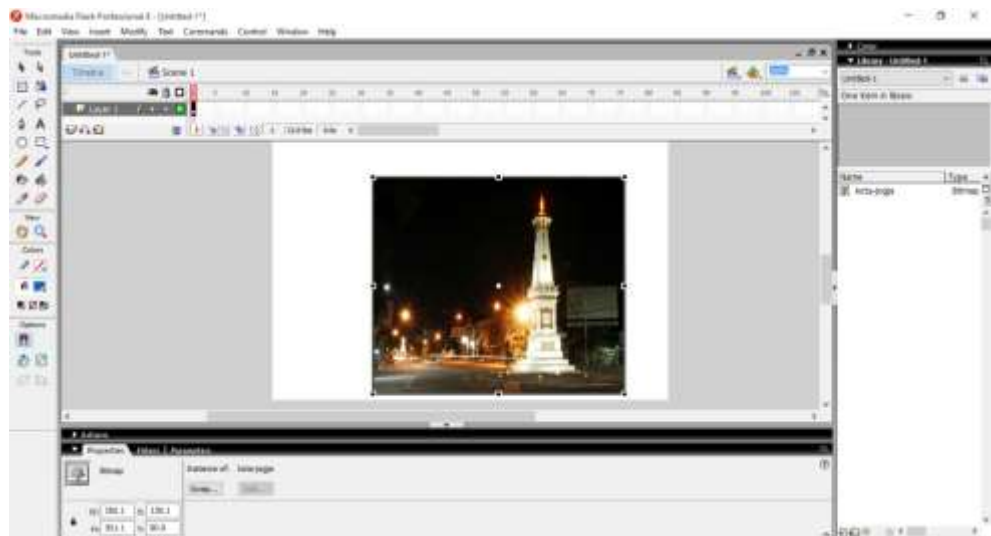
Gambar 5.1

3. Kemudian anda pilih gambar dan klik *open.*



Gambar 5.2

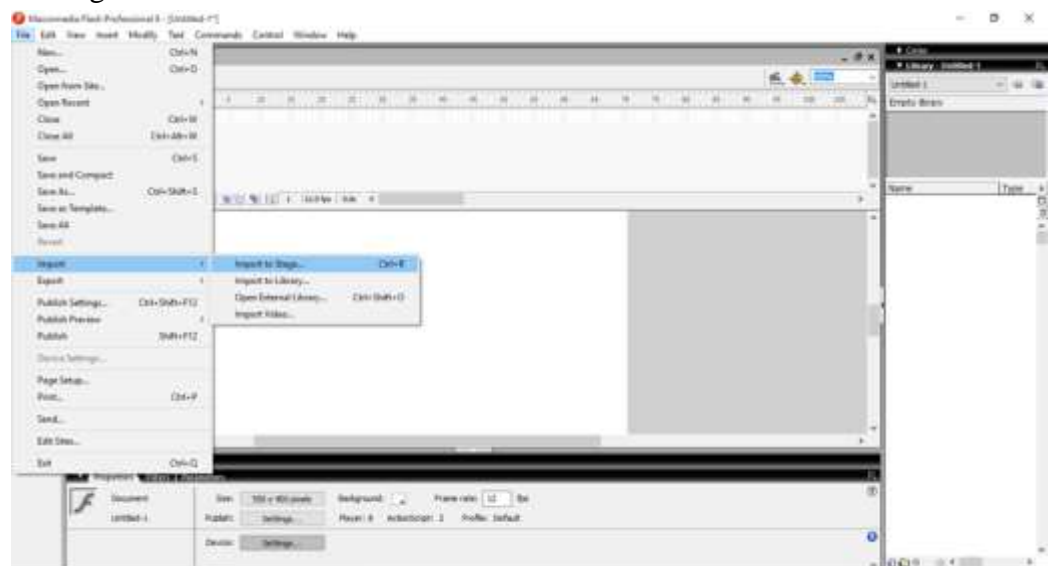
4. Setelah itu akan muncul tampilan seperti gambar dibawah



Gambar 5.3

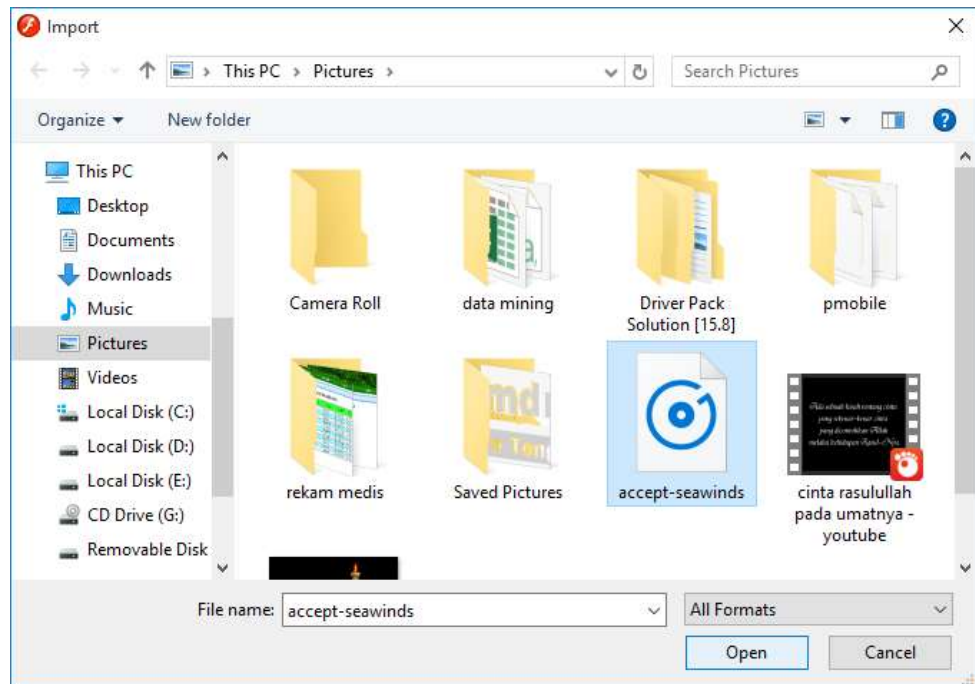
## B. Mengimport atau Memasukkan Audio ke Flash

1. Seperti biasa silahkan anda buka *macromedia flash* dan pilih *Create new, flash document*.
2. Kemudian pilih menu *File > Import > Import To Stage* atau bisa juga dengan *Ctrl + R*.



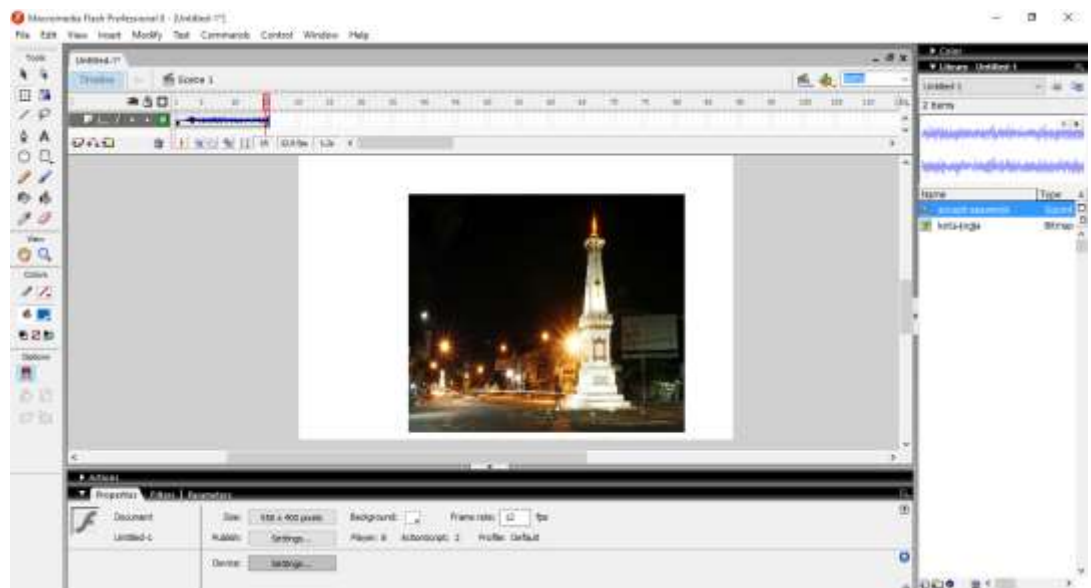
Gambar 5.4

3. Kemudian Pilih *Audio* dan klik *open*.



Gambar 5.5

4. *Drag/seret audio ke gambar dan play.*

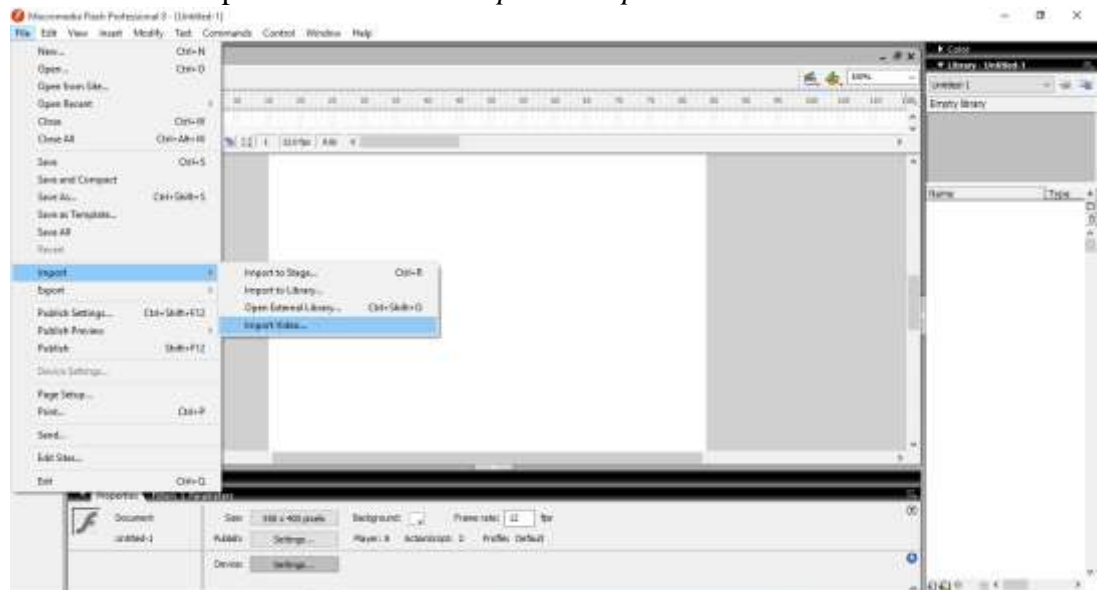


Gambar 5.5

### C. import atau Memasukkan Video ke Flash

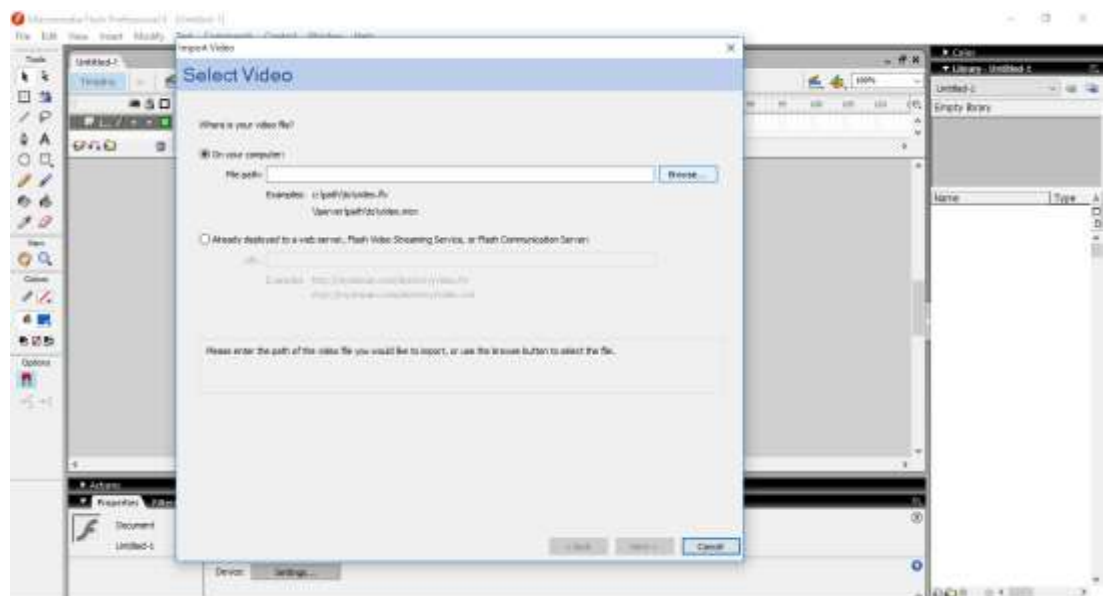


1. Seperti biasa silahkan anda buka *macromedia flash* dan pilih *Create new, flash document*.
2. Kemudian pilih menu *File > Import > Import video*



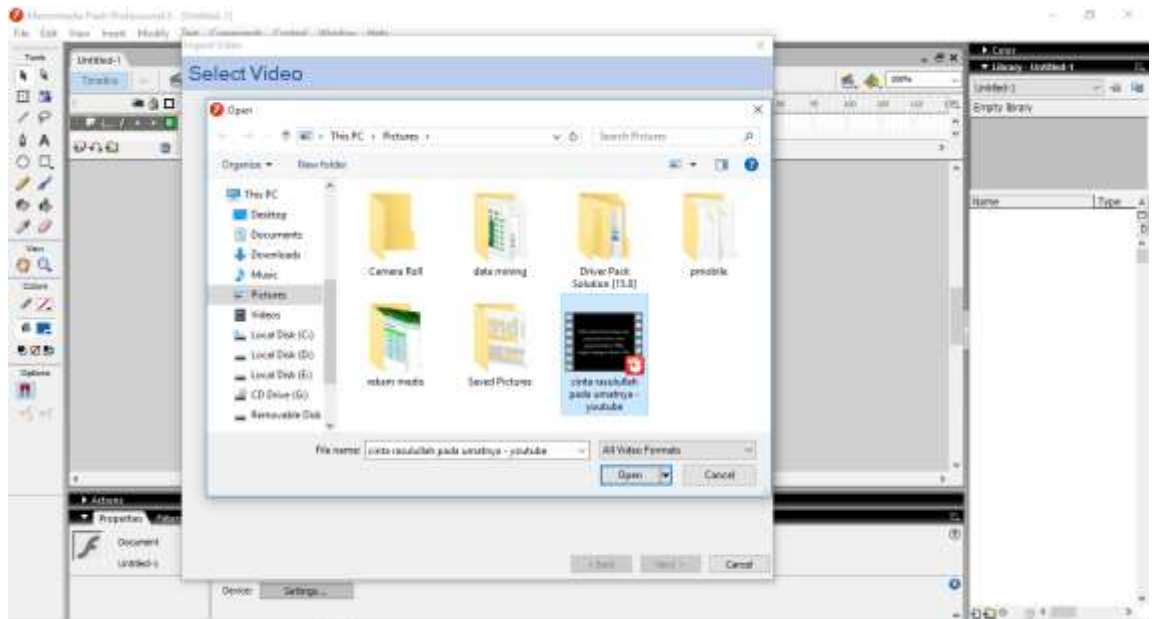
Gambar 5.6

3. Pilih *browser* untuk mencari *video* yang akan di *import*.



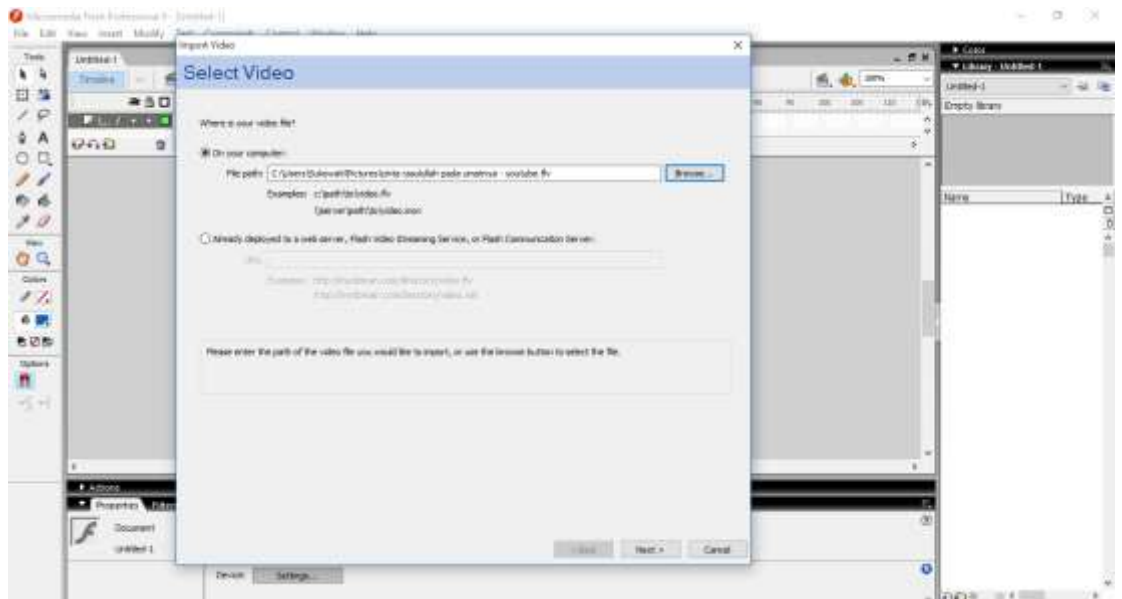
Gambar 5.7

4. Pilih *video* dan klik *open*



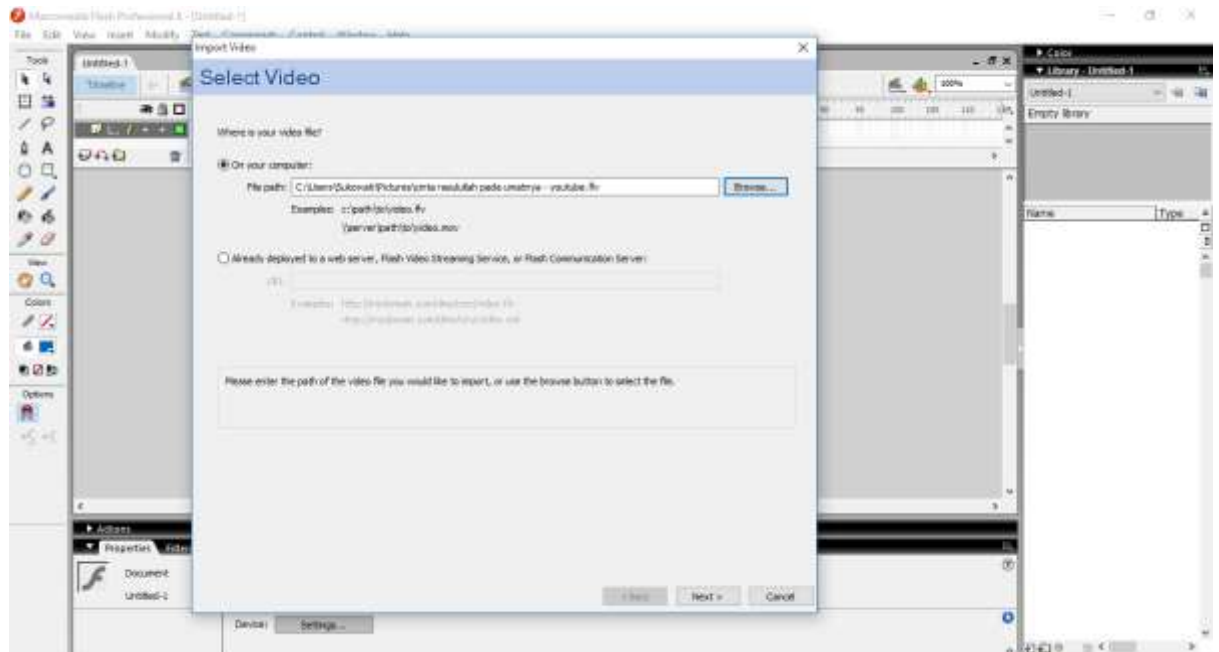
Gambar 5.8

5. Kemudian klik *next*.



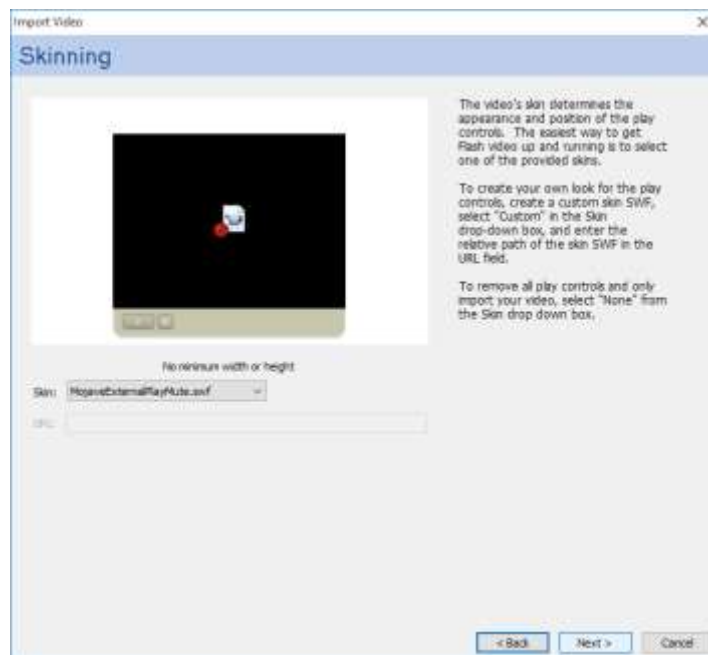
Gambar 5.9

6. Klik *next* lagi



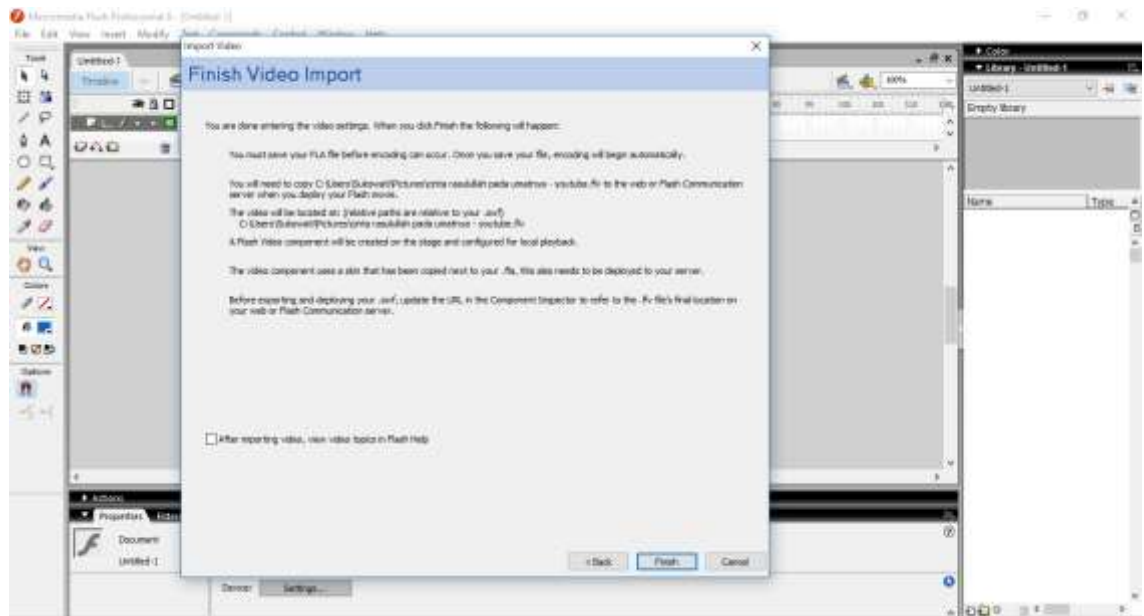
Gambar 5.10

7. Kemudian kita pilih *design* video, misalkan: *MojaveOverPlayMute.swf* lalu klik *Next*.



Gambar 5.11

8. Klik *finish*.



Gambar 5.12

9. Proses peng-*import-an* video ke Macromedia Flash telah berhasil.

#### A. Evaluasi

1. Pada kotak foto profil masukan gambar sesuai dengan materi yang telah di sampaikan sesuai gambar dibawah!

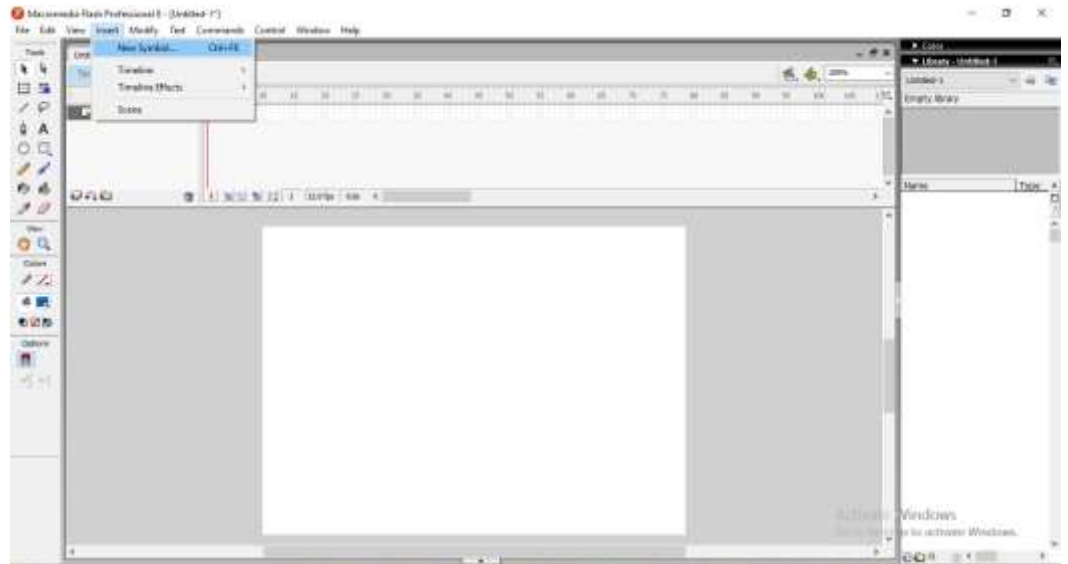
PROFIL		
<b>Kompetensi</b>	<div style="text-align: center;"> <b>FOTO PROFIL</b>   </div> <p><b>Nama</b> :</p> <p><b>NIP</b> :</p> <p><b>Alamat</b> :</p> <p><b>No. Tlpn</b> :</p> <p><b>Email</b> :</p> <p><b>Guru Pengampu</b> :</p>	<b>Latihan</b>
<b>Materi</b>		<b>Evaluasi</b>
<b>Profil</b>		<b>Petunjuk</b>

#### MATERI 6

# BUTTON

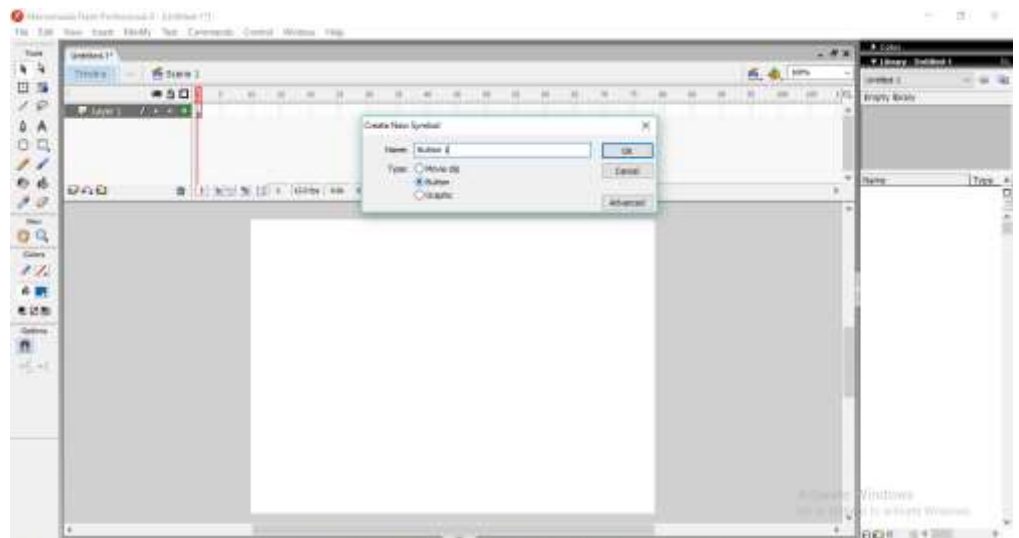
## A. Membuat Button

1. Pada *Menu Bar* pilih *Insert* lalu pilih *New Symbol*.



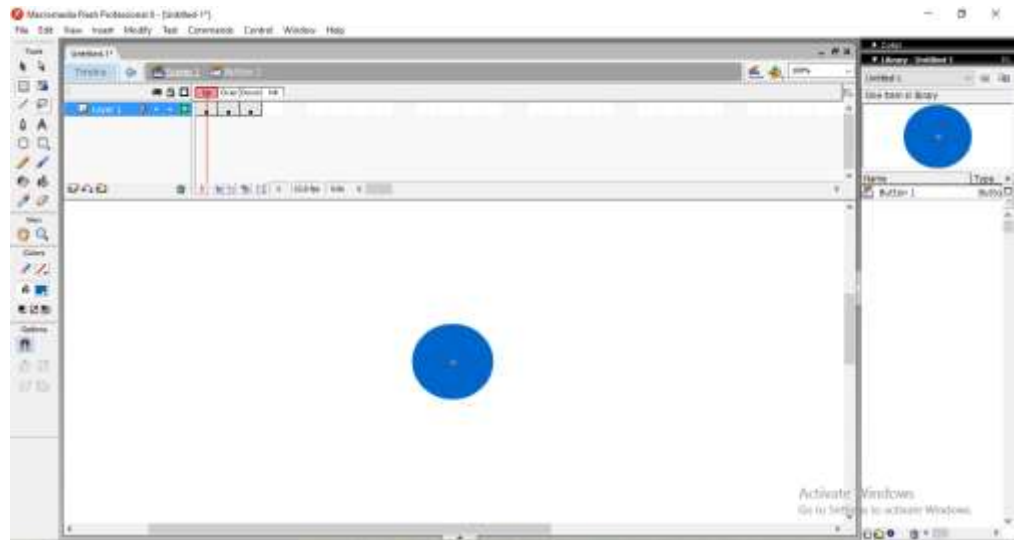
Gambar 6.1

2. Setelah memilih *New Symbol*, maka akan muncul tampilan dan pada tampilan tersebut pilih *Button* klik *OK*.

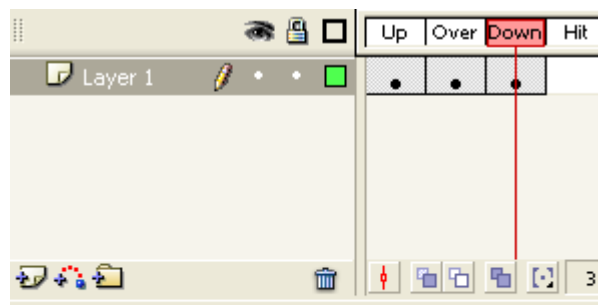


Gambar 6.2

3. Gambar objek *Button* sesuai yang kita inginkan pada *frame UP* kemudian kita pilih *insert keyframe* pada *frame OVER* dan *DOWN*.



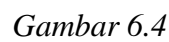
Gambar 6.3



Gambar 6.3

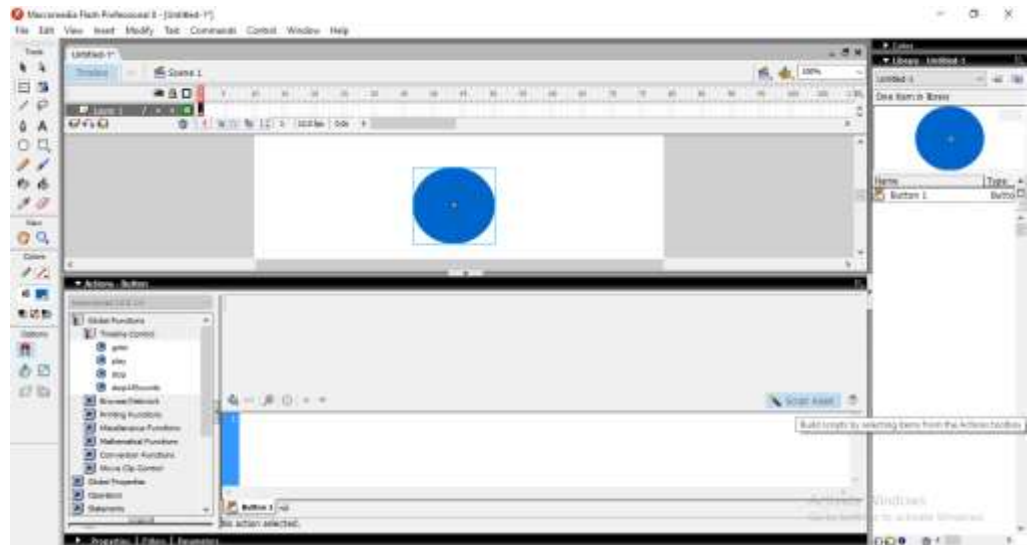
4. Kemudian kita kembali ke dalam *stage*.
5. Jadilah sebuah *button*. Di dalam *stage button* yang kita buat tidak muncul. Itu karena tombol nya masih berada di dalam *library*.
6. Bagaimana cara kita memindahkannya ke dalam *stage*?  
kita *drag* (klik dan geser tanpa dilepaskan kliknya) saja tombolnya kedalam *stage*.

1. Pastikan *Button* yang sudah dibuat sudah dipindahkan pada *stage*.
2. Pada *Action Panel* pilih *Global Function*.



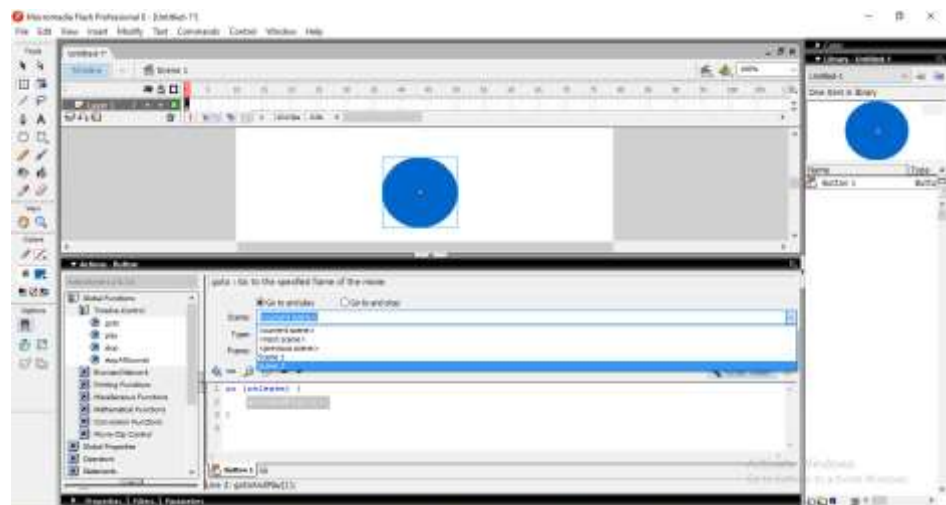
- 

- Namun sebelum memilih, klik pada bagian *Script Assist* yang terletak di kanan atas. Dan akan muncul tampilan seperti berikut.



Gambar 6.6

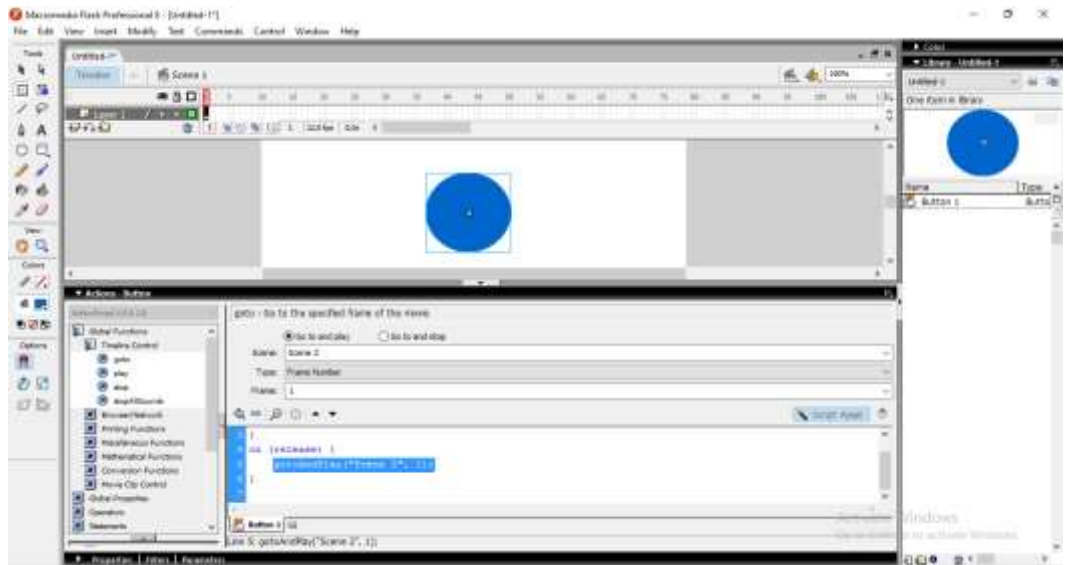
5. Setelah berhasil muncul tampilan diatas. Pada menu *Timeline Control* pilih *goto*. Selanjutnya pilih *Go to and Play* dan atur pada bagian *Scene* dengan memilih *Scene* selanjutnya mana yang akan dituju. Pada bagian *Scene* ini berfungsi untuk mengarahkan tujuan kita dari mengeklik *button* yang sudah kita buat.



Gambar 6.7

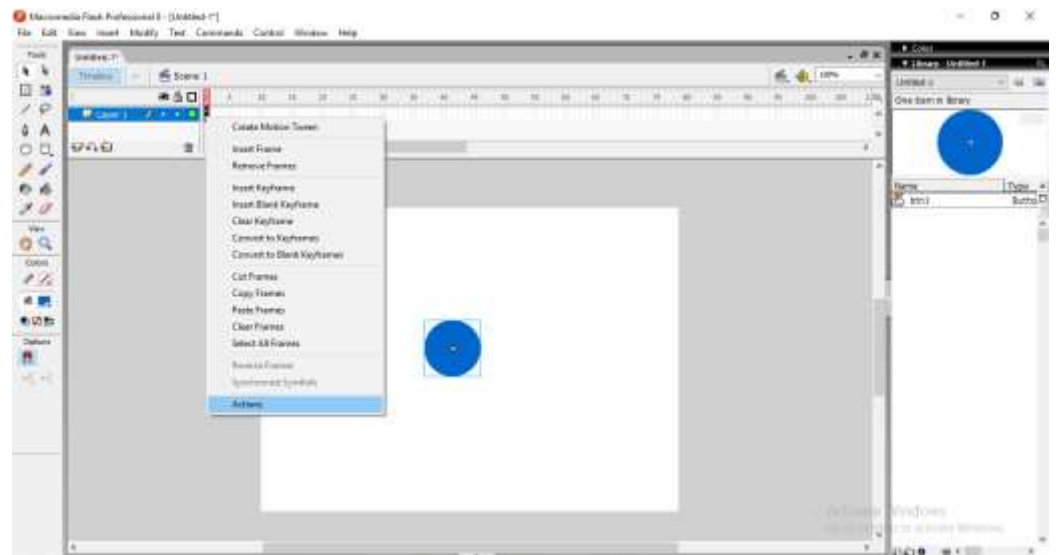


6. Maka tampilannya akan seperti ini

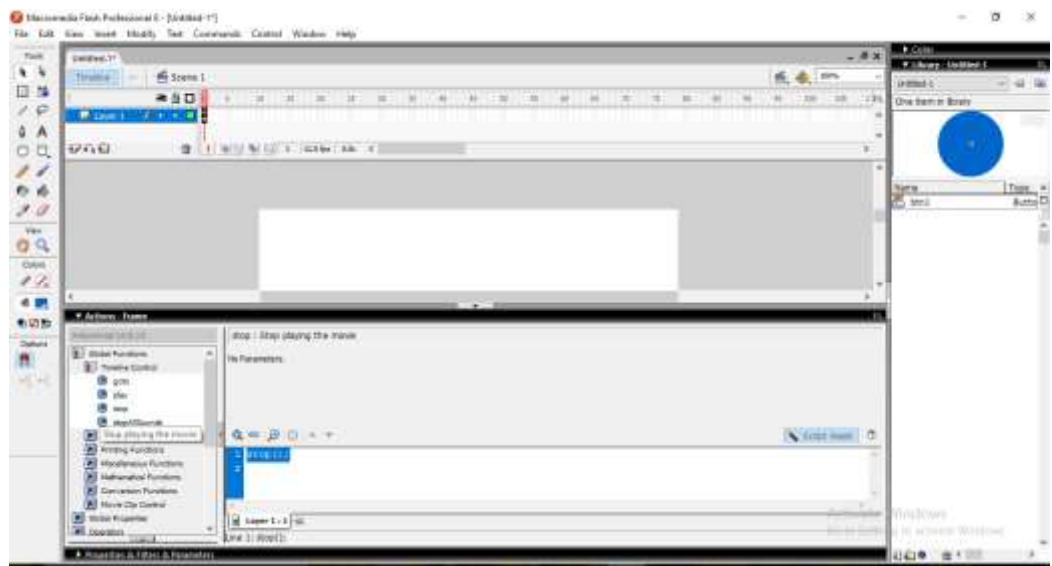


Gambar 6.8

7. Tutup kembali *Action Panel*. Sebelum dijalankan, pada *frame* terakhir diberi *Action Stop*. Caranya dengan klik kanan pada *frame* terakhir pilih *Action*, maka akan muncul kembali *Action Panel* lalu pilih *Timeline Control > Stop*. *Action stop* ini berfungsi agar ketika dijalankan, objek tidak berkedip-kedip.



Gambar 6.9

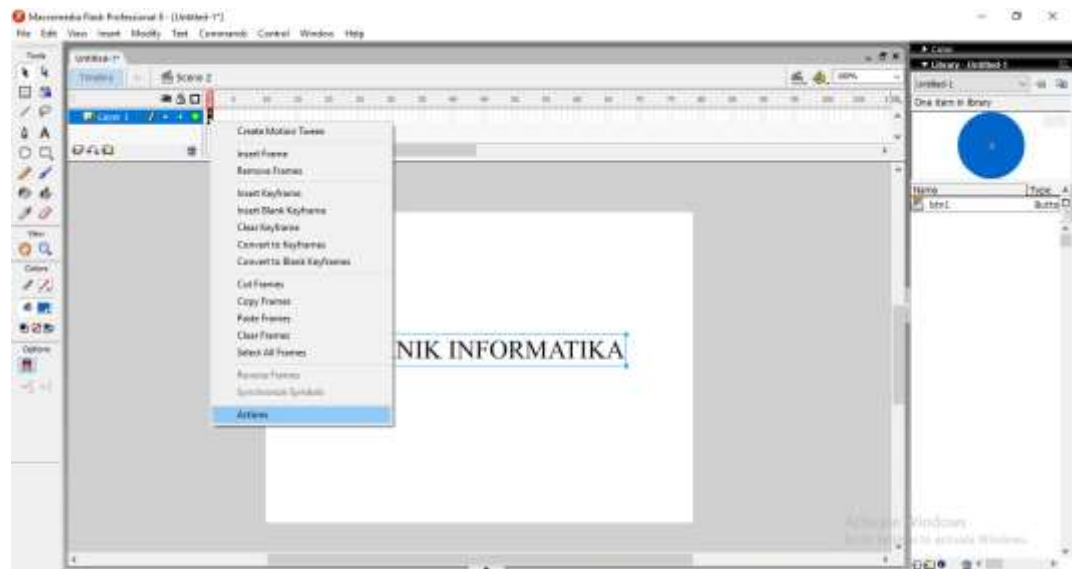


Gambar 6.10

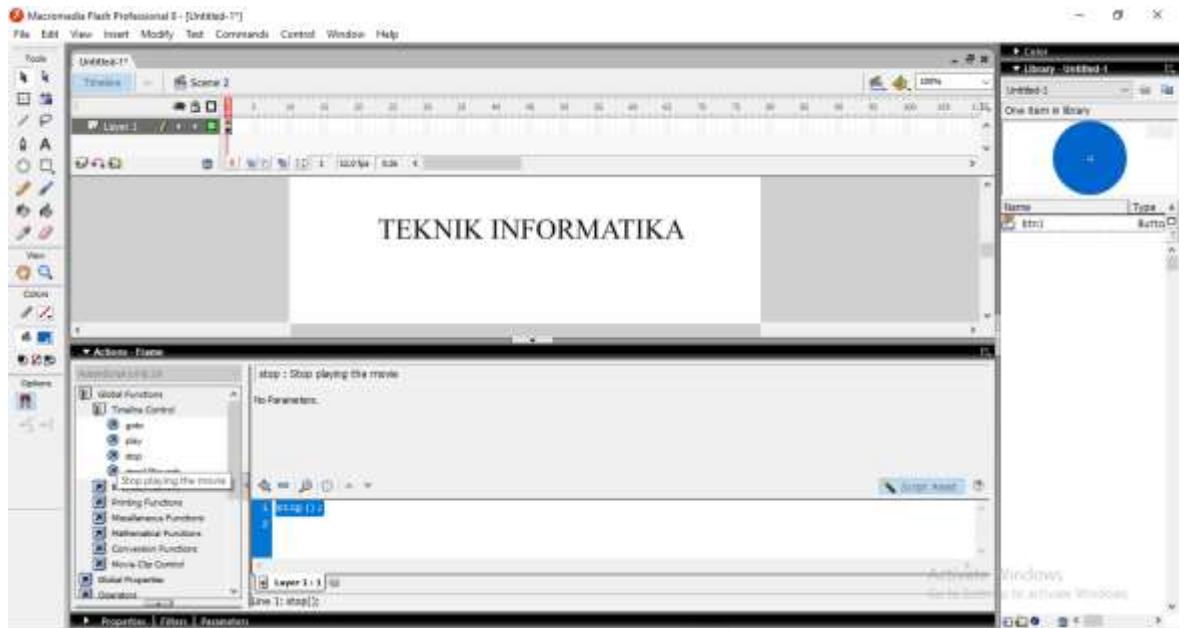


Gambar 6.11

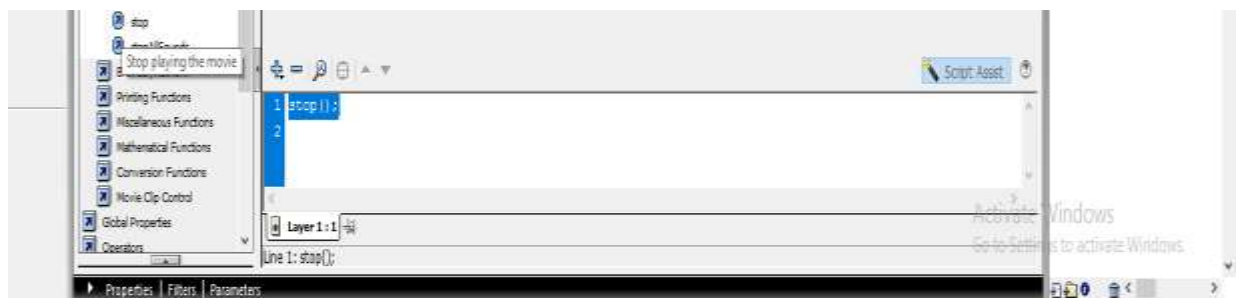
8. Pada *Scene* yang dituju, berikan *Action Stop* pada *frame* terakhir. Caranya sama dengan cara memberi *Action stop* pada objek *button*. dengan klik kanan pada *frame* terakhir pilih *Action*, maka akan muncul kembali *Action Panel* lalu pilih *Timeline Control* > *Stop*.



Gambar 6.12



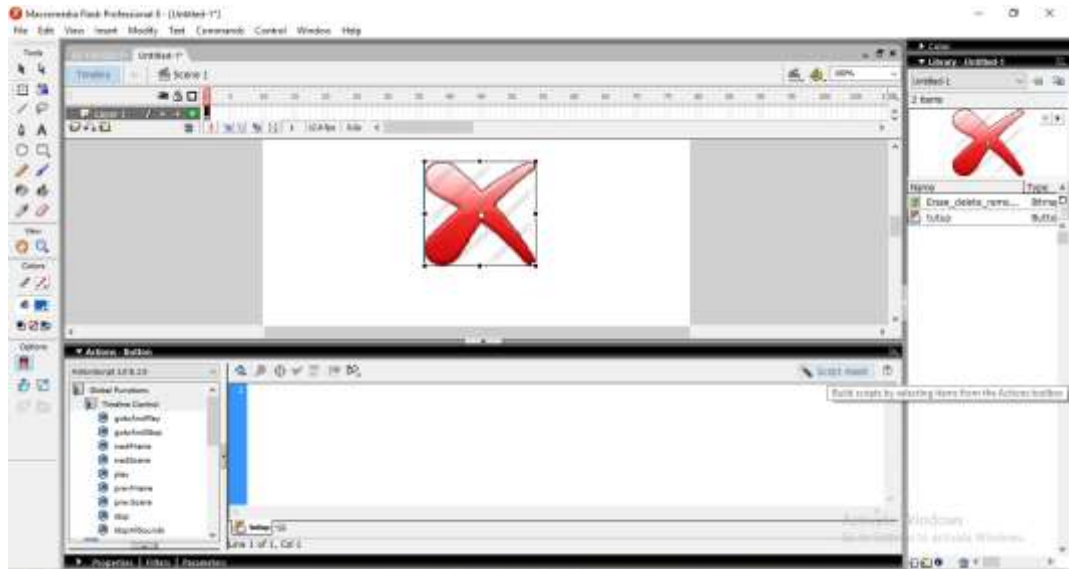
Gambar 6.13



Gambar 6.14

### C. Membuat Button Tutup (Close).

1. Pastikan *Button* yang sudah dibuat sudah dipindahkan pada *stage*.
2. Pada *Action Panel* pilih *Global Function*. Atau dengan klik kanan *button* pilih *Action*.



Gambar 6.15

3. Pada kolom yang telah di sediakan tuliskan *script*  
>`fscommand("quit",true);`



Gambar 6.16

4. Lakukan *test movie* dengan cara membuka *file .swf* dari program yang telah dibuka.

### A. Evaluasi

1. Buatlah function button untuk melinkkan dari scene satu ke scene lain.

Tampilan Hasil

## MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN



Pada kolom kompetensi dibuat buat button, ketika di tekan pada kolom tersebut sehingga menampilkan layar seperti di contoh

**Kompetensi**



Button pada tombol mat

**MATERI**

Kompetensi

Materi

Profil

Judul Materi

Gambar

Latihan

Evaluasi

Petunjuk

Button pada tombol Profil

**Profil**

**PROFIL**

Kompetensi

Materi

Profil

FOTO PROFIL

Nama :

NIP :

Alamat :

No. Tlpn :

Email :

Guru Pengampu :

Latihan

Evaluasi

Petunjuk

## MATERI 7

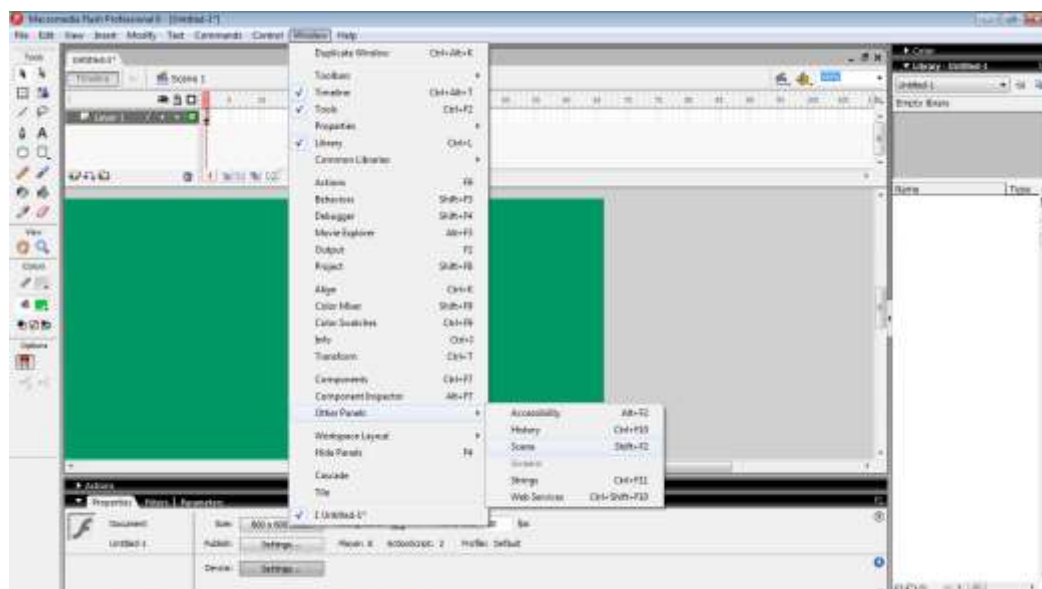
### SOAL DAN EVALUASI

1. Buka program *Flash*, ubah ukuran *stage* dengan mengklik *properties* dan pada *document properties* ubah menjadi 800 dan 600 dan warna *background* #FFCCFF.



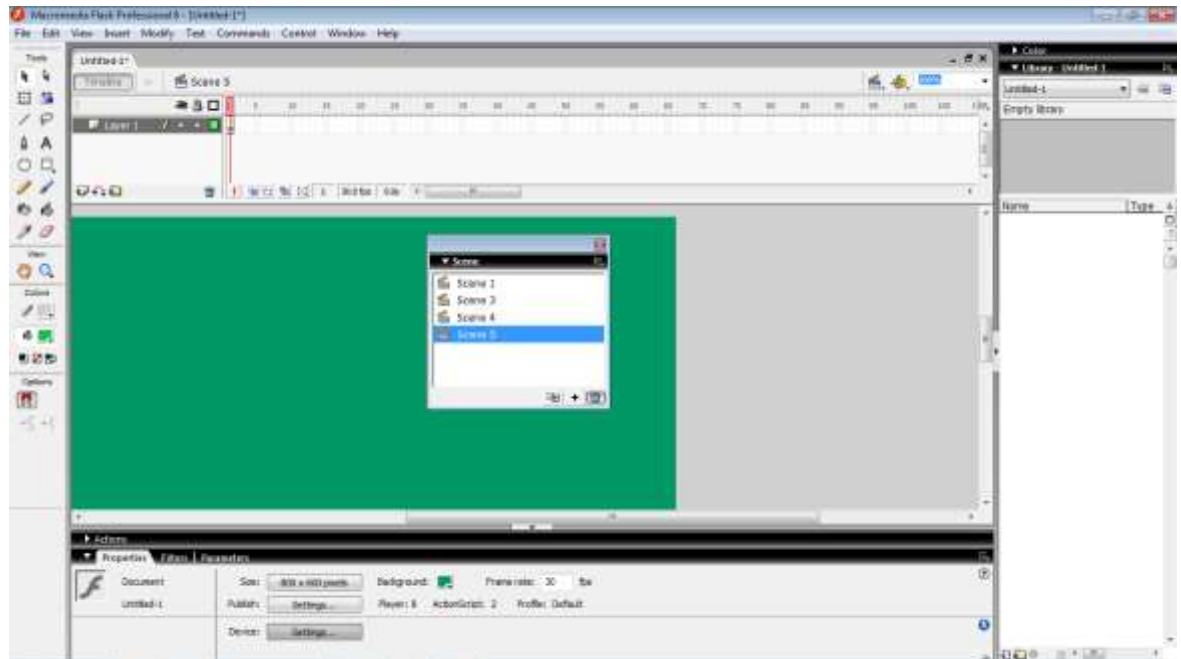
Gambar 7.1

2. Buat *scene* baru dengan cara klik menu *window* → *other panel* → *scene* , maka otomatis *scene* baru akan terbuat .



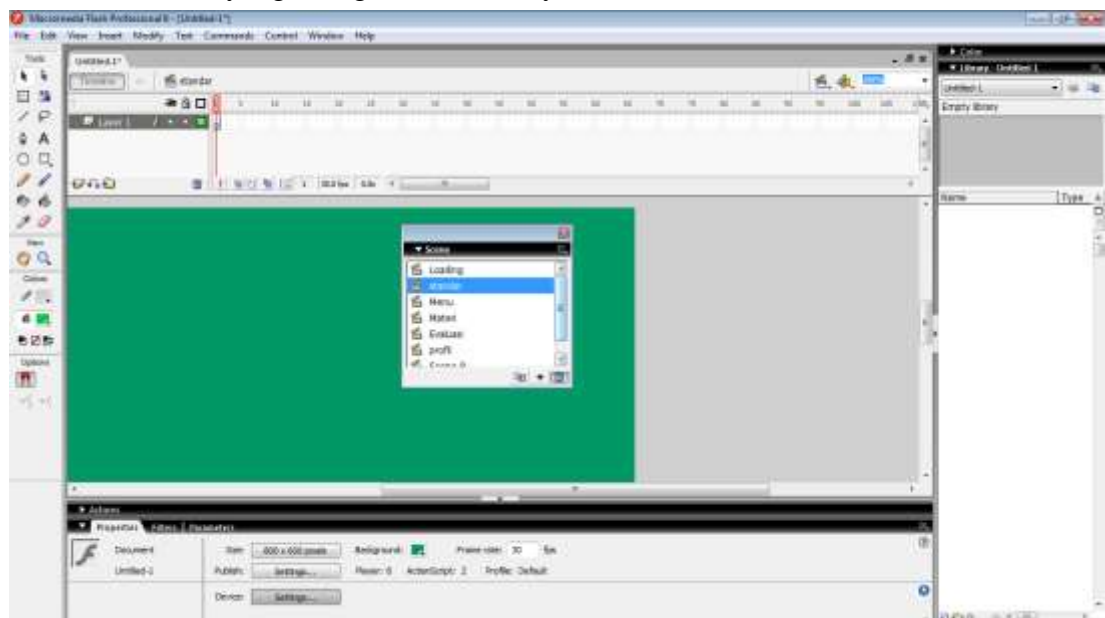
Gambar 7.2

Scene akan terbuat dan tambahkan sampai 5 scene (sesuai kebutuhan pembuatan scene)



Gambar 7.3

3. Ubah nama scene dengan cara *double* klik pada scene yang terblok kemudian *rename* sesuai yang di inginkan, misalnya :

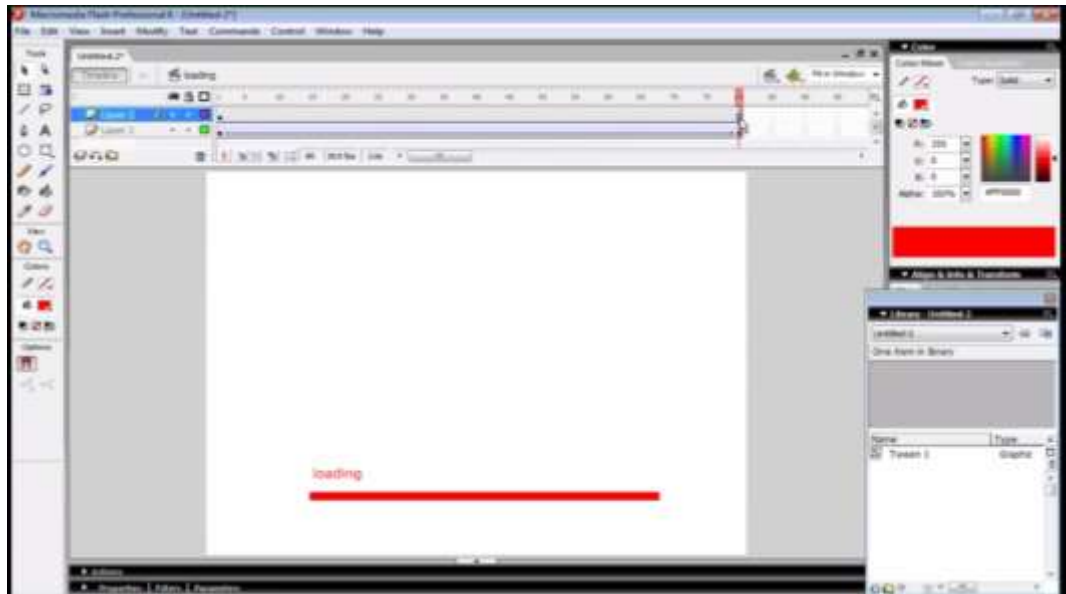


Gambar 7.4

4. Kemudian kita buat masing masing scene :

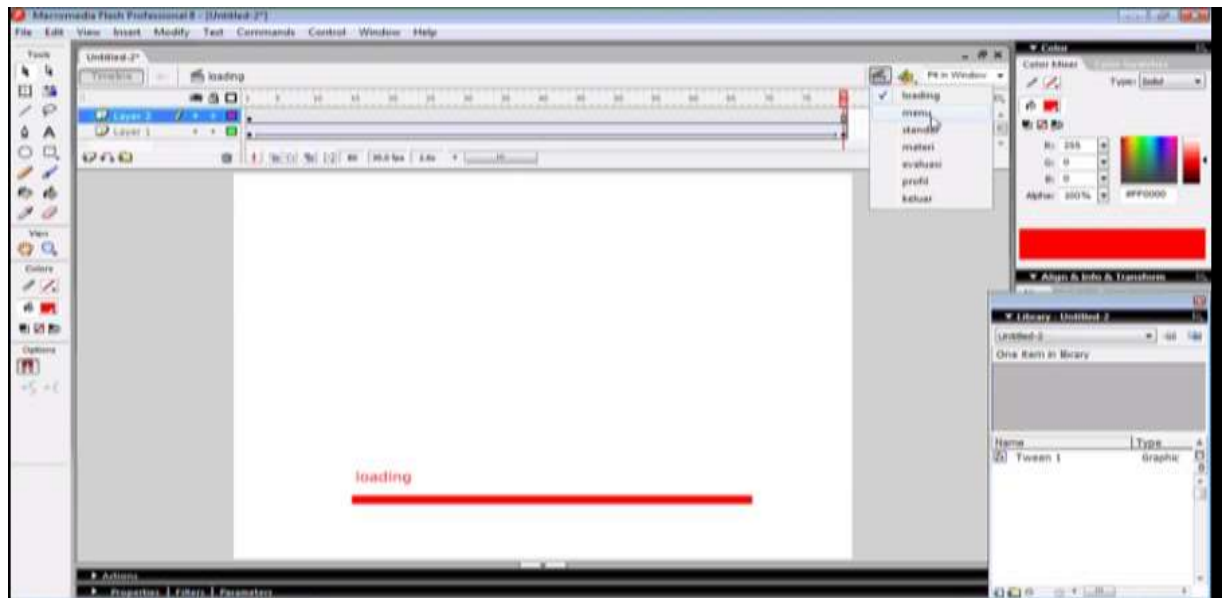


Scene yang pertama *loading*



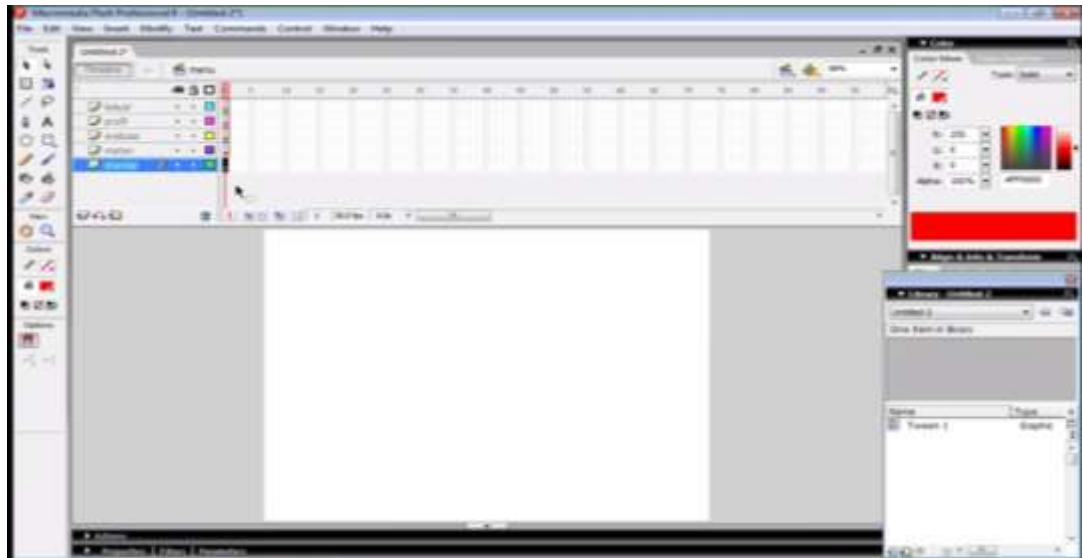
Gambar 7.5

Kemudian masuk ke bagian *menu* :

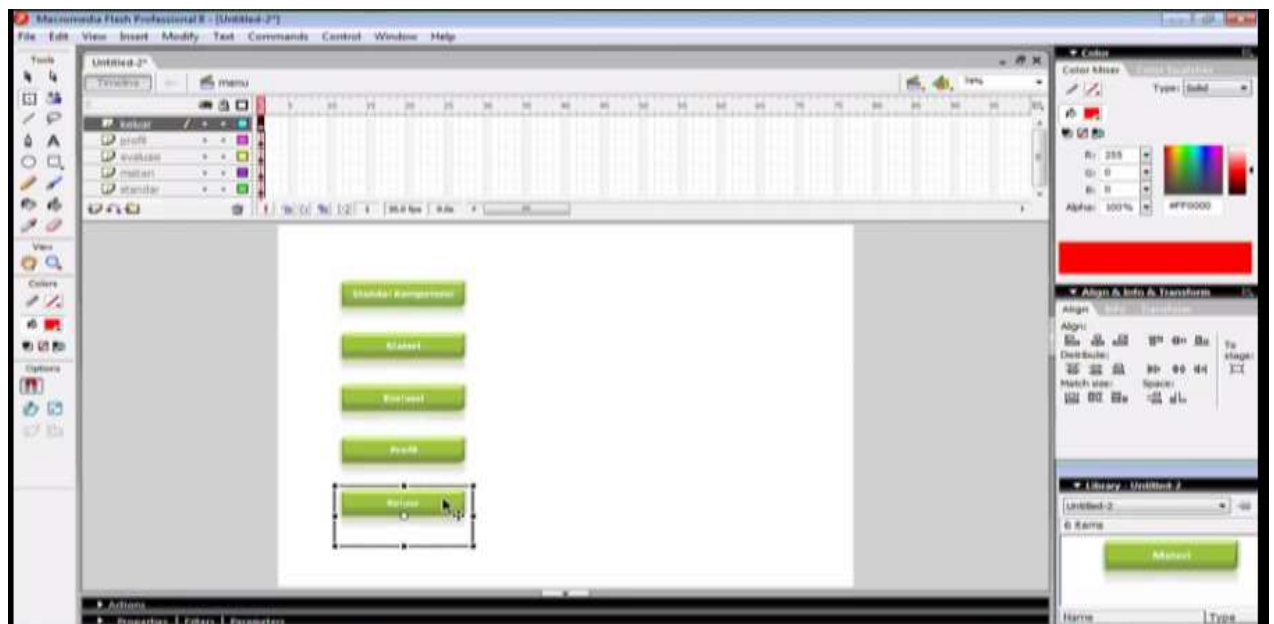


Gambar 7.6

Tambahkan *layer* standar, materi, evaluasi, profil, keluar sesuai dengan *scene* yang dibuat

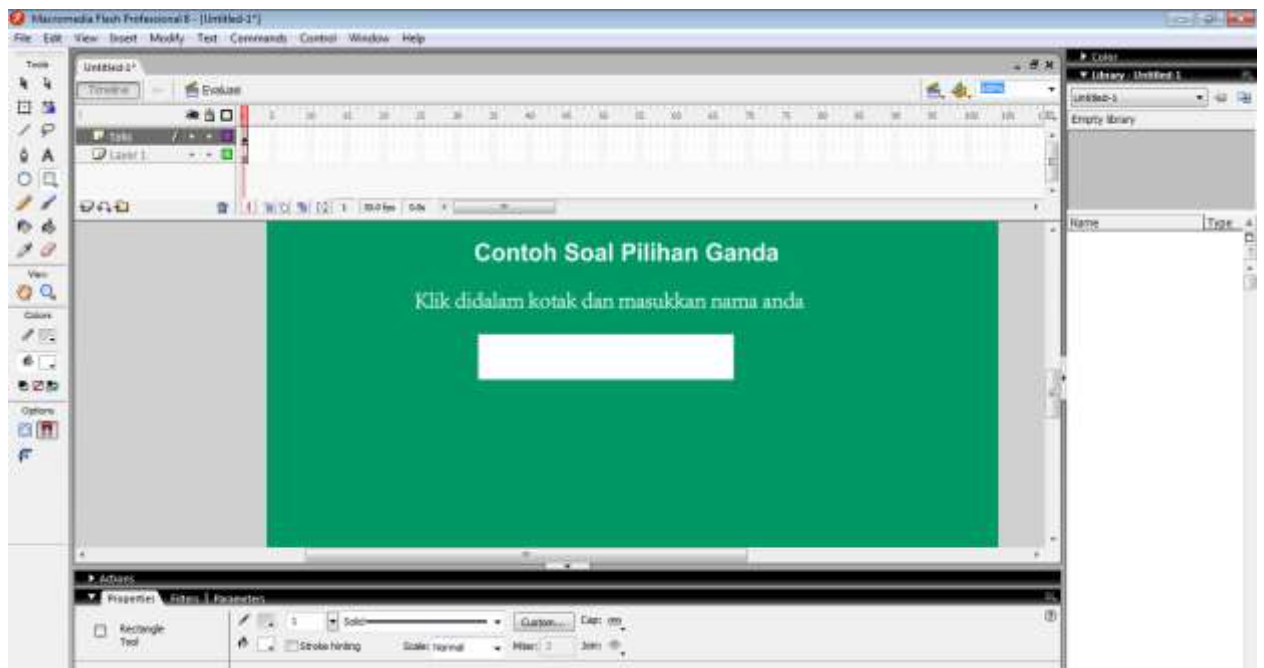


Gambar 7.7



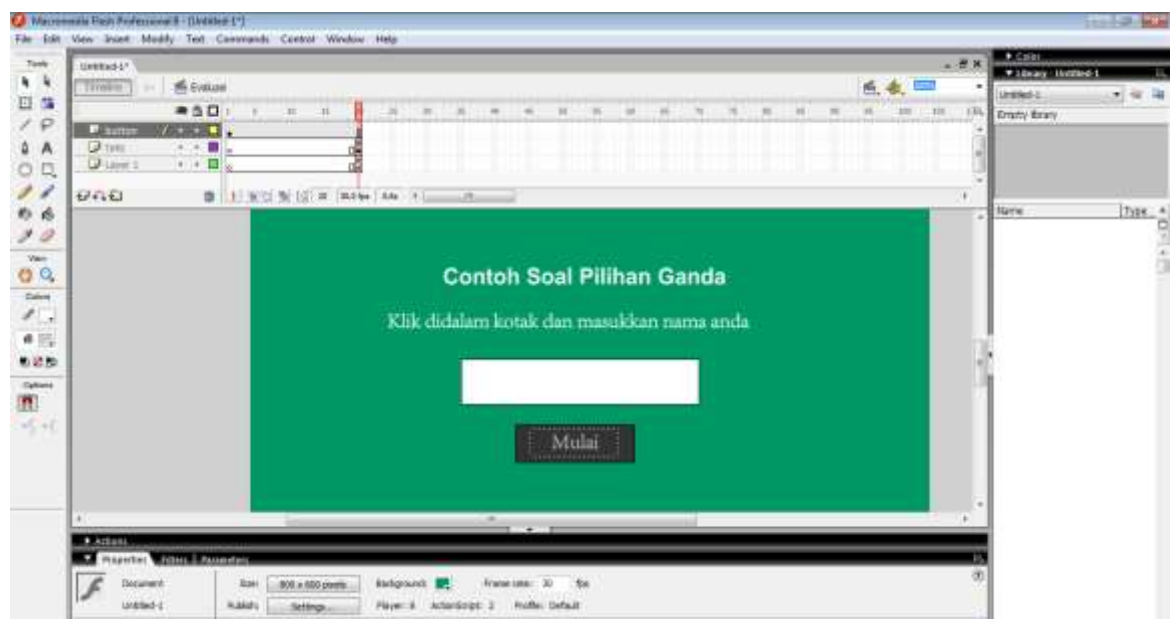
Gambar 7.8

5. Menuju ke *scene* evaluasi , buat *text* dan *rectangle* pada *scene* evaluasi seperti gambar dibawah :



Gambar 7.9

Tambahkan tombol mulai dibagian bawah dengan klik *rectangle* → *text*



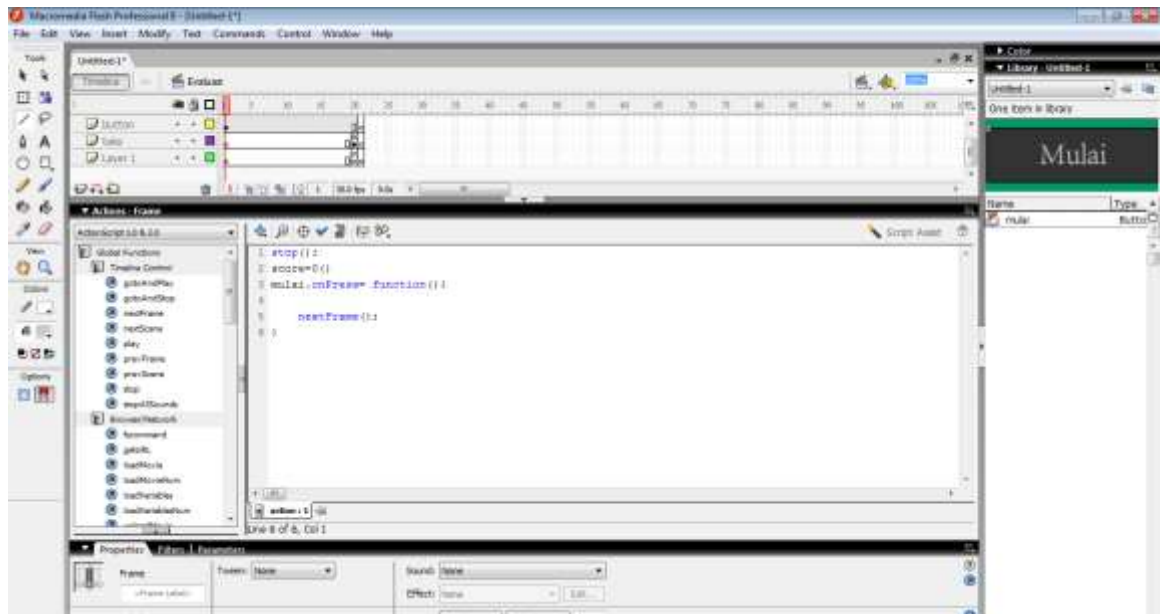
*Gambar 7.10*

Buat *button* pada bagian mulai dengan blok mulai kemudian klik kanan → *convert to symbol* → pilih *button* → ganti dengan nama 'mulai' → OK



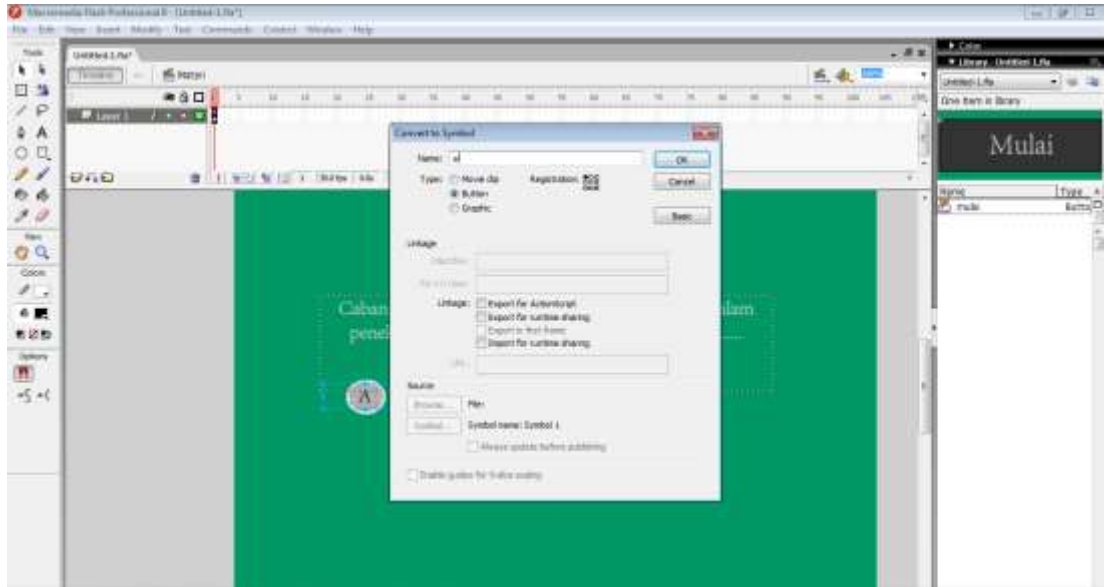
*Gambar 7.11*

Kemudian, buat *layer* baru dengan nama *action* kemudian masukkan rumus berikut :



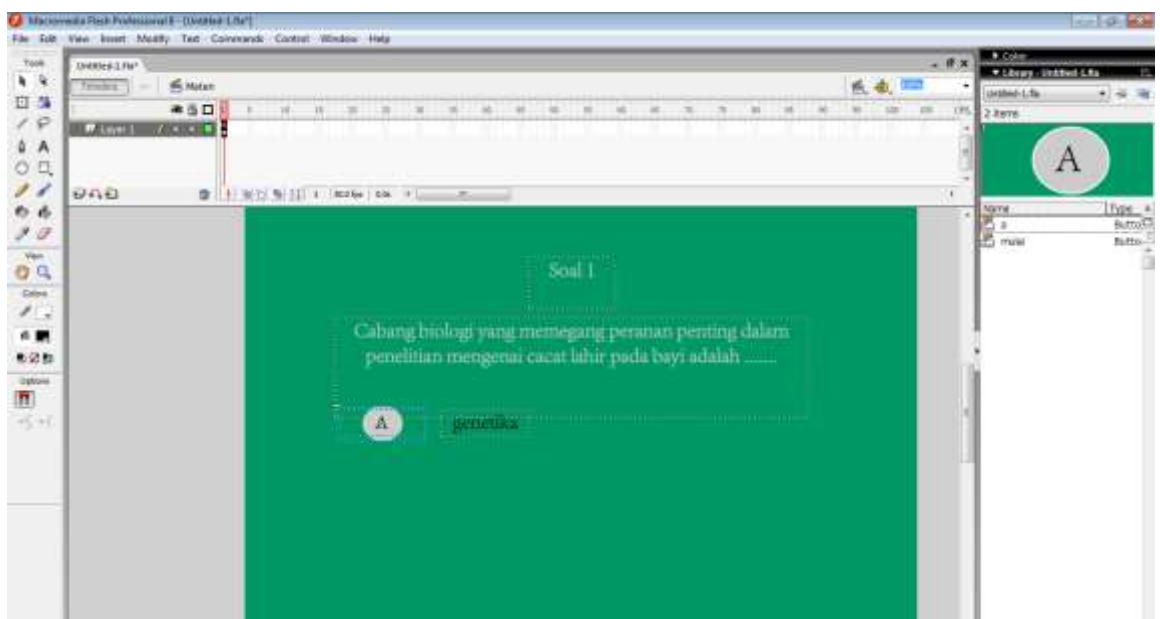
Gambar 7.12

Buat scene baru untuk membuat latihan soal , dengan *input text* → masukkan seperti dibawah → kemudian *convert* bagian A menjadi *symbol*



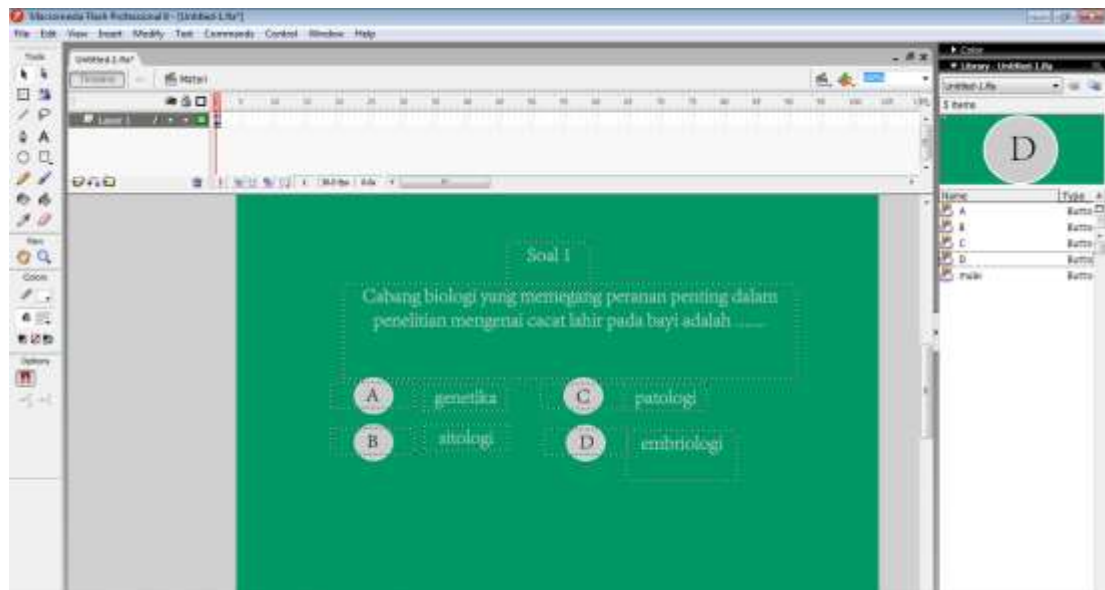
Gambar 7.12

Pada bagian tombol kita buat *button* dengan cara klik kanan → kemudian klik *convert to symbol* → ganti name dengan nama “a” → OK



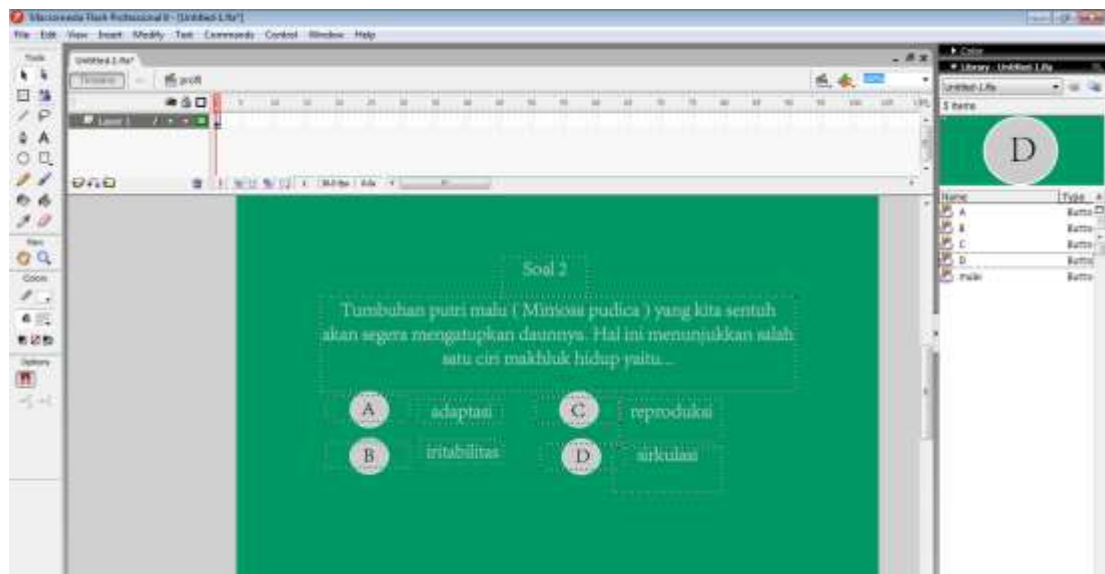
*Gambar 7.13*

Lakukan kembali langkah diatas sampai pilihan ganda ke- D



*Gambar 7.14*

Scene soal ke-2



*Gambar 7.15*

## SOAL UJI KOMPETENSI

1. Buatlah soal kuis/latihan yang dapat memunculkan nilai dari jawaban soal dengan menu button pada macromedia flash

## **Daftar Pustaka**

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Teknik%20Pembuatan%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif%20dengan%20Macromedia%20Flash.pdf>

## LAMPIRAN 6. LOG BOOK KP

**LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019**

Nim : 14000182158  
 Nama Mahasiswa : Ati Shiyamah Fajrin  
 Judul Kerja Praktek : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Macro-media Flash 8 untuk Guru/Staff SMP Muhammadiyah  
 Dosen Pembimbing : Dwi Normiwati S.T., M.Eng.  
 Pembimbing Lapangan : Dwi Normiwati S.T., M.Eng.  
 Murni Miksa Mardiana S.T., M.T.

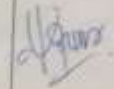
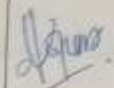



Petunjuk Pengisian Log Book  
 6. Log book dibuat per minggu  
 7. Log book ditulis tangan  
 8. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp  
 9. Log book per minggu di ACC oleh dosen pengampu kelas KP  
 10. Jumlah bimbingan minimal 3 minggu

Minggu ke- .....

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.	Pencarian Bahan Materi untuk Modul	2 Maret 2017	2 Maret 2017	Mendapatkan beberapa bahan materi untuk dipilih dan dijadikan Modul			HeP	HeP
2.	Pemilihan Bahan materi yang akan dijadikan modul	3 Maret 2017	3 Maret 2017	Mendapatkan materi - materi hasil pemilihan			HeP	HeP
3.	Penyusunan modul	4 Maret 2017	4 Maret 2017	Menghasilkan sebuah Modul pelatihan			HeP	HeP



4.	Rapat Pemateri dan revisi modul	15 Maret 2017	15 Maret 2017	Pengumpulan jadwal kuliah mahasiswa kp			Helip	afiqur.
5.	Rapat Pemateri dan revisi modul	20 Maret 2017	20 Maret 2017	Pertentuan jadwal yang dapat diadakan jadwal Pelaksanaan Kp.			Helip	afiqur.
6.	Revisi modul	8 April 2017	10 April 2017	Revisi terakhir modul Modul siap untuk dicetak			Helip	afiqur.
7.	Pengumpulan modul	17 April 2017	17 April 2017	Modul Belum siap	Tertambat dicetak dan baru bisa diambil tanggal 19 April 2017	Keterlambatan modul pelatihan	Helip	afiqur.
8.	Pelatihan Pertemuan ke satu	19 April 2017	19 April 2017	Menjadi Pemateri Pelatihan	Tertunda dengan komputer yang belum semua terinstal software Macromedia Flash 8	Beberapa komputer harus diinstal dahulu	Helip	afiqur.
9.	Pelatihan Pertemuan ke dua	25 April 2017	9 Mei 2017	Membantu Pemateri mengarahkan peserta pelatihan			Helip	afiqur.
10.	Pelatihan Pertemuan ke tiga	27 April 2017	17 Mei 2017	Membantu Pemateri mengarahkan peserta pelatihan			Helip	afiqur.

11.	Revisi Laporan KP	5 Juli 2017	6 Juli 2017	Revisi BAB I, II dan BAB III			Heip	
12.	Revisi Laporan KP	20 Juli 2017	21 Juli 2017	Revisi BAB I			Heip	
13.	Revisi Laporan KP	3 Agustus 2017	4 Agustus 2017	Revisi BAB II dan BAB IV			Heip	
14.	Revisi Laporan KP	7 September 2018	12 September 2018	Revisi Semua BAB			Heip	
15.	Revisi Laporan KP	17 September 2018	18 September 2018	Revisi BAB VI			Heip	

16.	Revisi Laporan KP	21 September 2018	21 September 2018	Revisi # Semua BAB dan lengkapi Lampiran				Heh	Lipura
17.	Revisi laporan kp	26 September 2018	26 September 2018	Melengkapi lampiran yang belum ada				Heh	Lipura
18.	Revisi laporan kp dan acc	3 Oktober 2018	10 Oktober 2018					Heh	Lipura

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

Dosen/Pengampu Kelas KP

19/10 - 2018

(Nuril Anwar, S.T., M.Kom.)

Yogyakarta, ..... Oktober ..... 2018

Mahasiswa

ATI SHIYAMAH FAJRIIN

## LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI KEGIATAN KP PPM





