

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN INTERAKTIF MENGUNAKAN ADOBE FLASH DI SMK SULTAN ISKANDAR MUDA

Sophya Hadini Marpaung<sup>1)</sup>, Riche<sup>1)</sup>, Darwin<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding author : Sophya Hadini Marpaung  
E-mail : sophya.marpaung@mikroskil.ac.id

Diterima 26 Juli 2023, Derevisi 09 Agustus 2023, Disetujui 11 Agustus 2023

### ABSTRAK

Perkembangan dunia pendidikan saat ini masuk pada konsep *modern* atau sering disebut dengan *modern education*, yang artinya melibatkan teknologi di dalam setiap implementasinya. Hal ini pun penting untuk diterapkan di sebuah sekolah unggulan seperti SMK Sultan Iskandar Muda yang menjadi mitra tim PkM kali ini. Sekolah menyadari bahwa siswa dirasa penting untuk dibekali dengan berbagai kemampuan baik seni dan desain lanjutan, karena kemampuan menggambar manual/*digital*, penguasaan *software* animasi, teknik animasi 2D dan 3D, spesial efek, fotografi, sinematografi, dan produksi film animasi juga menjadi bagian penting dari kompetensi di jurusan DKV sekolah ini, dan hal ini tidak cukup hanya didapatkan di bangku sekolah saja dan perlu adanya pertemuan/materi tambahan akan topik-topik tersebut diluar jam pelajaran sekolah. Hal-hal tersebutlah yang melatarbelakangi mengapa Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan. Diikuti oleh 13 orang siswa dari 2 angkatan yang berbeda yaitu kelas X dan XI di jurusan DKV/multimedia dan dilaksanakan selama 2 hari di SMK Sultan Iskandar Muda dengan kegiatan berupa pemberian *pretest*, tanya jawab, *posttest*, pengisian *feedback* hingga praktik yang membantu para siswa/i untuk memahami konsep dasar penggunaan Adobe Flash untuk menghasilkan konten-konten interaktif yang tentunya bermanfaat bagi studi mereka. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berhasil dilakukan dan mendapatkan respon positif dari pihak sekolah.

**Kata kunci:** adobe flash; animasi; pelatihan; pengabdian masyarakat; sekolah menengah kejuruan

### ABSTRACT

The development of the world of education is currently entering the modern concept or often referred to as modern education, which means involving technology in every implementation. This is also important to implement in a superior school such as Sultan Iskandar Muda Vocational School, which is the partner of the PkM team this time. The school realizes that it is important for students to be equipped with various skills, both advanced art and design, because manual/digital drawing skills, mastery of animation software, 2D and 3D animation techniques, special effects, photography, cinematography, and animated film production are also an important part of competence in the DKV department of this school, and this is not enough to be obtained only at school and there needs to be additional meetings/materials on these topics outside of school hours. These things are the background why this Community Service is carried out. It was attended by 13 students from 2 different batches, namely grades X and XI in the DKV/multimedia department and carried out for 2 days at Sultan Iskandar Muda Vocational School with activities in the form of giving pretests, question and answer, posttests, filling in feedback to practice which helps students to understand the basic concepts of using Adobe Flash to produce interactive content which is certainly beneficial for their studies. Community Service activities were successfully carried out and received a positive response from the school.

**Keywords:** adobe flash; animation; community services; training; vocational high school

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Sultan Iskandar Muda berada dibawah naungan Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda. Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda sendiri didirikan pada tanggal 25 Agustus 1987 oleh dr Sofyan Tan, seorang pemuda Tionghoa yang berasal dari desa Sunggal.

Lokasi sekolah ini terletak diatas pertapakan yang berada di ujung sebuah gang yang bernama Gang Bakul, di Desa Sunggal, Medan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Sultan Iskandar Muda sejak tahun 2020 telah terpilih menjadi SMK COE (*Center of Excellence*), tahun 2021 terpilih menjadi SMK Pusat Keunggulan, dan tahun 2022 terpilih

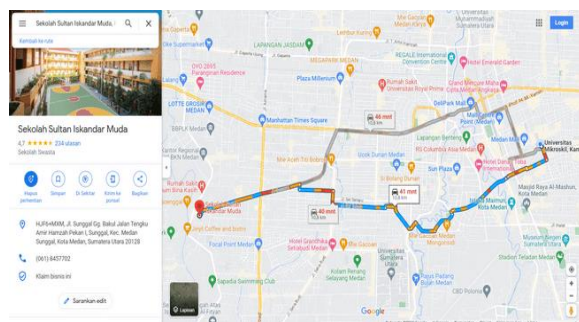
menjadi SMK Pusat Keunggulan Lanjutan. Sebagai SMK COE dan Pusat Keunggulan, SMK Sultan Iskandar Muda telah menjadi sekolah unggulan dan sekolah rujukan bagi sekolah-sekolah yang ada disekitarnya (Sultan Iskandar Muda, n.d.)

Berikut foto sekolah dan peta lokasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Sultan Iskandar Muda yang berjarak sekitar 10,8 km dari lokasi Universitas Mikroskil.



**Gambar 1** Foto SMK Swasta Sultan Iskandar Muda

Dan berikut merupakan gambaran lokasi mitra PKM sekolah Sultan Iskandar Muda pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kali ini.



**Gambar 2** Peta Lokasi SMK Swasta Sultan Iskandar Muda

Sebagai sebuah sekolah unggulan, pihak sekolah melihat penting sekali untuk siswa/i diberi suplemen tambahan untuk menambah pengalaman/wawasan siswa/i agar siswa/i bisa melihat lebih luas perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Hal inilah yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian ini dilakukan. Di SMK Swasta Sultan Iskandar Muda sendiri terdapat 2 jurusan, yaitu Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) dan Desain Komunikasi Visual (DKV) atau yang disebut sebagai jurusan multimedia. Dan yang menjadi target tim PKM kali ini adalah siswa/i DKV kelas X dan XI. Selama ini pada kurikulum DKV yang ada di sekolah SMK Swasta Sultan Iskandar Muda terdapat beberapa kompetensi yang diajarkan diantaranya fotografi, videografi,

desain grafis, *editing video*, sinematografi dan komik.

Dan sehubungan dengan kompetensi tersebut, tim PKM dan pihak sekolah sepakat untuk memberikan materi pelatihan pada pengabdian kali ini dengan judul "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Interaktif menggunakan Adobe Flash di SMK Sultan Iskandar Muda". Hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan dunia pendidikan atau sering disebut dengan "*modern education*" yang melibatkan teknologi di dalam implementasinya, dan hal ini sejalan dengan sebuah penelitian yang telah menyoroti perkembangan pendidikan modern pada saat ini dengan maraknya penggunaan animasi, konten interaktif dan sejenisnya yang sudah cukup masif (Shubina, 2015).

Hal lain yang menjadi pendorong pihak sekolah untuk menerima tim PKM untuk melaksanakan pengabdian ini adalah bahwa siswa dirasa penting untuk dibekali kemampuan seni dan desain lanjutan, karena kemampuan menggambar manual/digital, penguasaan *software* animasi, penguasaan teknik animasi 2D dan 3D, dan spesial efek, fotografi, sinematografi, dan produksi film animasi juga menjadi bagian penting dari kompetensi di jurusan DKV sekolah ini, dan hal ini tidak cukup hanya didapatkan di bangku sekolah saja namun juga perlu didapatkan dari tambahan materi seperti pelatihan-pelatihan ekstra. Materi animasi juga menjadi penting bagi siswa/i SMK Sultan Iskandar Muda karena jurusan DKV/multimedia ini banyak bermain-main dengan konten-konten kreatif di setiap praktikumnya.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah ceramah dan praktik dengan interaksi secara langsung dengan seluruh siswa/i dalam bentuk pelatihan (demo), tanya jawab dan pengerjaan *pretest* hingga *posttest* kepada 13 orang siswa/i kelas X dan XI SMK Swasta Sultan Iskandar Muda. Dua hal ini menjadi penting karena *pretest* dan *posttest* juga menjadi salah satu cara untuk menentukan keberhasilan evaluasi pembelajaran dan hal ini sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran dalam berbagai bentuk Click or tap here to enter text. (Magdalena et al., 2021), (Gustina et al., 2022), (Febrya, 2021).

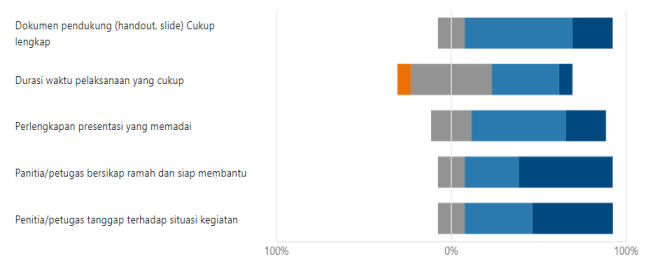
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kali ini dilaksanakan selama 2 sesi/hari pelatihan dan diikuti oleh 13 orang pelajar SMK Sultan Iskandar Muda pada 17 dan 19 April 2023 lalu dengan uraian sebagai berikut:

1. Sesi pertama dilaksanakan dengan memberikan gambaran apa saja aplikasi animasi yang ada saat ini dan fitur umum apa saja yang banyak digunakan di dunia kerja khususnya media-media kreatif. Sesi ini juga menjadi sesi yang menyenangkan karena tim PKM memberikan contoh-contoh nyata penggunaan animasi yang mungkin sudah sering ditemukan oleh para siswa. Pada sesi ini juga diberikan kesempatan kepada semua partisipan untuk mengisi *pretest* sebelum sesi pelatihan dilaksanakan.
2. Sesi kedua dilaksanakan dengan memberikan simulasi lengkap penggunaan Adobe Flash sederhana dan tugas mandiri dalam bentuk praktik selama pelatihan dilaksanakan. Selain itu, para siswa juga mengerjakan *posttest* sebagai bentuk evaluasi apakah mereka memahami materi pelatihan atau tidak. Para siswa juga diminta untuk mengisi *form feedback* di akhir pengabdian ini. Pendampingan selama sesi pelatihan berlangsung dilakukan semaksimal mungkin oleh tim IBM.

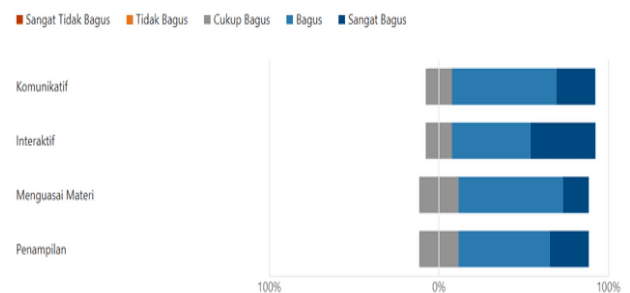
Selanjutnya berdasarkan isian kuesioner yang diisi oleh 13 orang siswa peserta pelatihan pada sesi kedua, tim pengabdian melakukan pengolahan data untuk melihat hasil *feedback* para peserta dan penulis menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan ini berjalan lancar dan berhasil karena para siswa peserta pelatihan mampu mendesain/merancang konten interaktif dengan karya atau kreativitas mereka masing-masing. Kuesioner *feedback* tersebut disusun dengan skala 1 sampai 5 dengan ketentuan yaitu: 1 sebagai indikator yang paling rendah (sangat tidak bagus) hingga 5 sampai indikator yang paling tinggi (sangat bagus). Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengolahan data kuesioner tersebut:

1. Dari sisi pelayanan, dilihat dari dokumen pendukung pelatihan, durasi waktu, perlengkapan presentasi, keramahan tim pengabdian dan ketanggapan tim pengabdian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelayanan pada pelatihan ini adalah baik dan semua mengarah pada indikator bagus hingga sangat bagus seperti terlihat pada grafik berwarna biru dibawah ini:



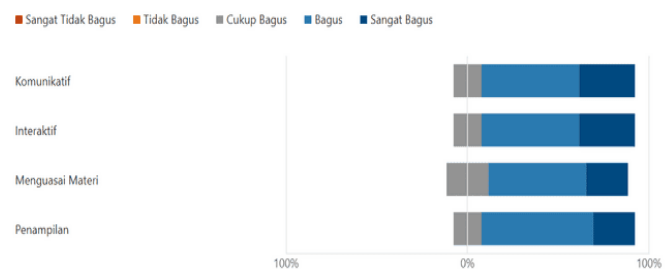
**Gambar 3** Hasil Olahan Kuesioner - Sisi Pelayanan

2. Dari sisi fasilitator baik di sesi 1 dan sesi 2 pelatihan yang dilihat dari aspek komunikatif, interaktifnya fasilitator, penguasaan materi dan penampilan fasilitator maka disimpulkan bahwa selama melaksanakan pelatihan, fasilitator berhasil membangun interaksi yang baik pula sampai dengan hari kedua dengan para peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata semua aspek yang ada pada sisi fasilitator di tiap sesi seperti yang tampil pada grafik berikut:



**Gambar 4** Hasil Olahan Kuesioner – Sisi Fasilitator pada Sesi 1

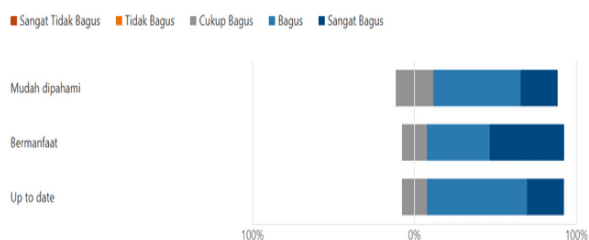
Hal yang sama juga ditemukan pada sesi 2 dengan tampilan grafik seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 5** Hasil Olahan Kuesioner – Sisi Fasilitator pada Sesi 2

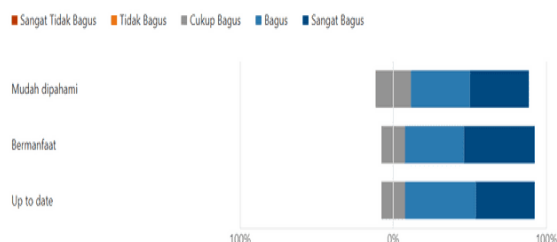
3. Dari sisi materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh tim PKM baik di sesi 1 dan 2, peserta mendapatkan kesan bahwa materi pembelajaran yang dibagikan adalah lengkap, mudah dipahami dan memberikan manfaat bagi para peserta dan

para peserta cukup antusias untuk mengikuti pelatihan tersebut dan memperoleh penilaian yang masuk kategori bagus. Hal ini juga terlihat dari hasil post-test yang sudah diterima oleh tim IbM.



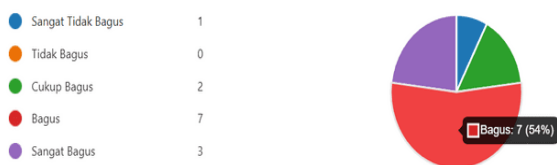
**Gambar 6** Hasil Olahan Kuesioner – Sisi Materi Pembelajaran Sesi 1

Dan berikut pula untuk hasil pada sesi 2



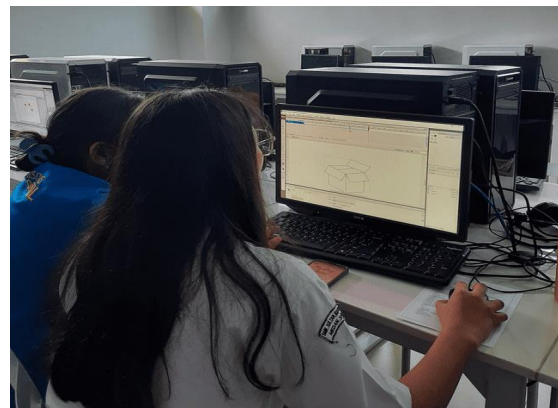
**Gambar 7** Hasil Olahan Kuesioner – Sisi Materi Pembelajaran Sesi 2

Diakhir pelatihan sesi 2, tim IbM juga memberikan pertanyaan untuk menilai apakah secara umum pelatihan ini baik atau tidak juga memenuhi ekspektasi mereka atau tidak, secara umum hasilnya tampak seperti pada gambar dibawah ini dan >50% peserta memberi penilaian “Bagus”.

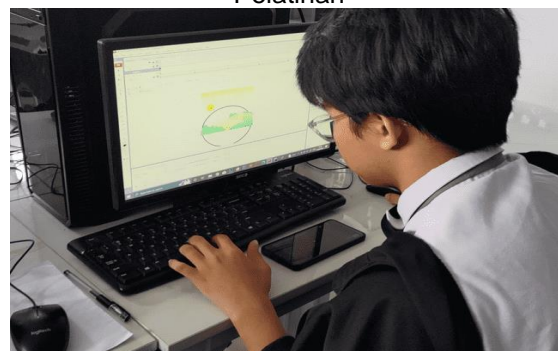


**Gambar 8** Hasil Olahan Kuesioner - Sisi Penilaian Umum

Selanjutnya berikut beberapa potret suasana pelatihan yang telah dilakukan oleh tim IbM pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kali ini:



**Gambar 9** Suasana Praktik pada Sesi Pelatihan



**Gambar 10** Suasana Praktik pada Sesi Pelatihan (Lanjutan)



**Gambar 11** Suasana Praktik pada Sesi Pelatihan (Lanjutan)

Selanjutnya berikut merupakan rekapan hasil *pretest* dan *posttest* pelatihan yang telah terlaksana dengan baik:

**Tabel 1.** Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Pelatihan

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Siswa 1	80	80
2	Siswa 2	100	100
3	Siswa 3	80	100
4	Siswa 4	80	80
5	Siswa 5	80	100
6	Siswa 6	100	100



No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
7	Siswa 7	100	100
8	Siswa 8	100	100
9	Siswa 9	100	-
10	Siswa 10	60	-
11	Siswa 11	80	60
12	Siswa 12	-	60
13	Siswa 13	-	60

Pada hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 1 diatas terdapat beberapa nilai siswa yang kosong dikarenakan ketidakhadiran beberapa siswa pada sesi pelatihan. Hal ini menjadi kendala bagi penulis untuk menentukan seberapa berhasil pemberian *pretest* dan *posttest* pada pelatihan, hal ini dikarenakan terdapat 2 orang peserta pelatihan yang hadir mengikuti *pretest* namun tidak berpartisipasi pada *posttest*, begitu juga sebaliknya, ada 2 orang siswa tidak turut serta pada *pretest* namun berpartisipasi pada *posttest*, namun secara umum penulis menyatakan bahwa pelatihan ini berjalan dengan baik karena terdapat pula siswa yang mengalami peningkatan nilai/hasil *posttest* setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan hal ini didukung pula dengan hasil *feedback* yang telah ditunjukkan pada penjelasan di gambar 8 sebelumnya, yaitu terdapat sebanyak 54% peserta pelatihan yang menyatakan pelatihan ini sudah terlaksana dengan baik (dinilai secara umum dengan “bagus”).

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan tes/pengukuran hasil dalam sebuah pelatihan atau *test enhanced* termasuk kedalam aktivitas yang paling efektif dari semua teknik pedagogis yang ada (Pan & Sana, 2021). Dan *pretest* beserta *posttest* yang digunakan selayaknya berisi soal-soal yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif para siswa agar dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran (Mandari Arbia et al., 2020). Keberhasilan pelatihan ini juga tentunya karena keaktifan peserta, peserta yang aktif dalam pelatihan atau dalam sebuah proses belajar akan cenderung berhasil, hal ini juga dinyatakan dalam sebuah penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa beberapa faktor penting dalam keberhasilan pendidikan siswa adalah interaksi siswa-siswa berupa pembelajaran bersama rekan-rekannya, interaksi yang kuat antara siswa dan guru, dan waktu yang tepat; ketiga faktor ini memberi siswa kendali atas pembelajaran mereka, dan memperkaya kontak

sosial mereka di dalam kelas (Capone, 2022), bahkan saat ini konsep belajar dengan media digital pun dirasa menjadi esensial (Degner et al., 2022; Greve et al., 2022; Hutain & Michinov, 2022)

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir pelaksanaan, hal ini tentunya tidak terlepas dari dukungan seluruh peserta pelatihan atau secara khusus pihak sekolah/mitra yang sudah memberikan izin kepada tim PkM untuk pelaksanaan pelatihan. Partisipasi aktif dari semua siswa juga menjadi faktor terbesar yang mempengaruhi kelancaran kegiatan ini.

Adapun saran untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kedepannya adalah dengan memberikan pelatihan lanjutan dibidang yang sama atau bahkan dibidang yang berbeda dengan durasi yang lebih panjang agar dan memastikan semua peserta berada pada kondisi evaluasi yang sama (misal: semua peserta mengikuti *pretest* dan *posttest* agar mendapatkan hasil evaluasi yang lebih terukur). Selain itu, agar terlihat jelas penggunaan konten interaktif yang telah dihasilkan oleh siswa, maka topik lanjutan yang berbeda dapat diberi kepada para siswa, seperti topik *digital marketing* yang digabungkan dengan materi konten interaktif, hingga desain grafis lanjutan dengan materi yang lebih *advance*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas Mikroskil yang sudah mendukung penuh penyelenggaraan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini. Begitu juga kepada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sultan Iskandar Muda yang berkenan menerima tim PkM berkunjung dan berbagi ilmu kepada seluruh siswa SMK yang terlibat pada pelatihan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Capone, R. (2022). Blended Learning and Student-centered Active Learning Environment: a Case Study with STEM Undergraduate Students. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 22(1), 210–236. <https://doi.org/10.1007/s42330-022-00195-5>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 100068.

- <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Febrya, I. W. V. (2021). Manfaat Outbound Dalam Membentuk Karakter Teamwork Mahasiswa Baru Prodi D3 Keperawatan Stikes Pn Pekanbaru. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 168–179.
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2022). The use of digital media in primary school PE—student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 43–58.  
<https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>
- Gustina, I., Yuria, M., Binawan, U., & Education, J. (2022). *Manfaat Edukasi Video Genny Tentang Pengetahuan*. 10(2), 73–77.
- Hutain, J., & Michinov, N. (2022). *Improving Student Engagement during in-Person Classes by Using Functionalities of a Digital Learning Environment*.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mandari Arbia, S., Maasawet, T., & Masruhim, M. A. (2020). The Development of Learning Tools Oriented Industrial Revolution 4.0 to Improve Students' Creative Thinking Skills. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR) International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 51(2), 117–131.  
<http://gssrr.org/index.php?journal=JournalOfBasicAndApplied>
- Pan, S. C., & Sana, F. (2021). Pretesting versus posttesting: Comparing the pedagogical benefits of errorful generation and retrieval practice. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 27(2), 237–257.  
<https://doi.org/10.1037/xap0000345>
- Pei, L., & Wu, H. (2019). Does online learning work better than offline learning in undergraduate medical education? A systematic review and meta-analysis. *Medical Education Online*, 24(1).  
<https://doi.org/10.1080/10872981.2019.1666538>
- Shubina, I. V. (2015). Smart and Development of Modern Education. *Statistics and Economics*, 07(3), 17–19.
- <https://doi.org/10.21686/2500-3925-2015-3-17-19>
- Sultan Iskandar Muda, S. (n.d.). *Profil SMK Sultan Iskandar Muda*. Retrieved August 10, 2023, from <https://www.ypsim.com/p/profil-smk-coe-sultan-iskandar-muda.html>