



**PENGENALAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ADOBE ANIMATE BAGI SISWA/I SMP NEGERI 140 JAKARTA**

Nabila Reva Zaliani<sup>1</sup>, Muhammad Lutfi Ramadhan<sup>2</sup>, Adityo Nugroho<sup>3</sup>, Muhammad Riza Raditya Ramadhan<sup>4</sup>, EE Lailatul Putri<sup>5</sup>, Abdus Salam<sup>6</sup>, Ahmad Rofii<sup>7</sup>, Bobby Arvian James<sup>8</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

<sup>1</sup>nreza690@gmail.com, <sup>2</sup>mlutfiramadhanshc@gmail.com, <sup>3</sup>aditnugroho610@gmail.com,

<sup>4</sup>rizqema@gmail.com, <sup>5</sup>eelaila@uta45jakarta.ac.id, <sup>6</sup>abdus.salam@uta45jakarta.ac.id,

<sup>7</sup>Ahmad.rofii@uta45jakarta.ac.id, <sup>8</sup>bobby.james@uta45jakarta.ac.id

Artikel Info - : Received :

; Revised :

; Accepted:

**Abstrak**

*Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Negeri 140 Jakarta bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa-siswi tentang teknologi yang sedang berkembang pesat. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teknologi melalui materi yang disampaikan oleh mahasiswa. Mahasiswa menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan menarik, seperti demonstrasi langsung, eksperimen sederhana, dan diskusi kelompok. Materi yang disampaikan mencakup berbagai aspek teknologi yang relevan dan aplikatif, sehingga siswa dapat melihat penerapan langsung teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan ini menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi dari siswa-siswi SMP Negeri 140 Jakarta dalam mempelajari materi yang disampaikan. Mereka mendapatkan pengalaman berharga dengan melihat langsung proses pembuatan slide media interaktif dan penjelasan mendalam mengenai teknologi. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berinovasi dalam menyampaikan pengetahuan dan membagikan ilmu yang mereka miliki. Pengalaman ini sangat berharga bagi siswa dan mahasiswa. Para siswa mendapatkan tambahan wawasan dan motivasi untuk mengeksplorasi lebih lanjut bidang teknologi, sementara mahasiswa memperoleh pengalaman berharga dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa-siswi SMP Negeri 140 Jakarta, tetapi juga bagi mahasiswa yang terlibat. Diharapkan kegiatan ini dapat menciptakan generasi muda yang lebih siap dan kompeten menghadapi tantangan di era digital, serta berkontribusi pada kemajuan masyarakat dan bangsa.*

**Kata kunci:** Presentasi, Literasi, Budaya, Adobe Animate

**Abstract**

*The community service activity conducted at SMP Negeri 140 Jakarta aimed to deepen the students' understanding of rapidly developing technology. This activity was expected to increase students' interest and comprehension of technology through the material presented by the university students. The university students employed interactive and engaging teaching methods, such as live demonstrations, simple experiments, and group discussions. The material covered various relevant and applicable aspects of technology, allowing students to see the direct application of technology in everyday life. The results of this activity showed high enthusiasm and interest from the students of SMP Negeri 140 Jakarta in learning the material presented. They gained valuable experience by directly observing the process of creating interactive media slides and receiving in-depth explanations about technology. This activity also provided an opportunity for the university students to innovate in delivering knowledge and sharing the expertise they possess. This experience was invaluable for both the students and the university students. The students gained additional insights and motivation to further explore the field of technology, while the university students gained valuable experience in communicating and interacting with the community. Thus, this activity benefited not only the students of SMP Negeri 140 Jakarta but also the participating university students. It is hoped that this activity will create a generation better prepared and more competent to face the challenges of the digital era and contribute to the advancement of society and the nation.*

**Keywords:** Presentation, Literacy, Culture, Adobe Animate

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu media pembelajaran interaktif yang menggabungkan beberapa elemen kedalam media komputer adalah Multimedia. Sebuah solusi dalam menarik dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang terasa membosankan jika hanya menggunakan media biasa seperti buku teks yang monoton[1]. Pada era sekarang dimana teknologi berkembang pesat, ada banyak metode yang dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran anak. Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi masalah edukasi anak adalah dengan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan animasi. Ada beberapa kelebihan dari animasi edukasi, salah satu kelebihan utamanya adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata[2].

Kelebihan lainnya adalah animasi juga dapat membuat proses dan materi pembelajaran yang sulit karena disampaikan dengan cara yang konvensional, menjadi lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik[3]. Saat ini, banyak banyak beredar di pasaran jenis *software* animasi yang memiliki fungsi sederhana hingga rumit dengan harga puluhan juta hingga gratis. *Software* animasi dalam sisi fungsi dapat dikelompokkan menjadi *software* Animasi 2 Dimensi dan *software* Animasi 3 Dimensi[4].

Tujuan dari pengabdian kali ini adalah untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif pada anak kelas 9 SMP, serta menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Animate. Adobe Animate adalah *software* berbasis vektor yang mampu mengolah teks dan objek menjadi berbagai animasi dengan efek tiga dimensi[5].

Penggunaan *software* Adobe Flash Cs6 Professional ini dalam

pembelajaran, sangat memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran dan menumbuhkan minat pada diri siswa serta perhatian pada saat pembelajaran. Minat adalah karakteristik yang lebih menetap kepada individu seseorang. Minat berkontribusi besar terhadap pembelajaran. Ketika siswa sudah memiliki minat yang sangat besar, akan meletakkan perhatian dan konsentrasi yang banyak terhadap pelajaran[6].

## 2. METODE

### 2.1 Tempat dan Waktu

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2024 dilakukan di SMP NEGERI 140 JAKARTA pada pukul 07.00 WIB – 09.00 WIB di kelas 9E.

### 2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran utama pada pengabdian masyarakat adalah siswa/i SMP NEGERI 140 JAKARTA dengan memberikan pemahaman mengenai materi yang dibawakan dari masing-masing mahasiswa. Diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap salah satu bidang teknologi yang menarik dan sedang berkembang pesat saat ini. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat tercipta generasi muda yang lebih siap dan kompeten dalam menghadapi tantangan di era digital. Selain itu, mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan menyampaikan pengetahuan, serta memperoleh pengalaman berharga dalam berinteraksi dengan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa-siswi SMP NEGERI 140, tetapi juga bagi para mahasiswa yang terlibat.

## 2.3 Metode Pengabdian

Metode pengabdian ini dilakukan di SMP NEGERI 140 JAKARTA, kemudian menyampaikan materi masing-masing mahasiswa seperti tentang Pengenalan Budaya Jepang, Mempelajari Kulture Korea Selatan, Media Interaktif Exploring Negara Jepang dan Mengenal Negara Dan Kebudayaannya.

## 2.4 Indikator Keberhasilan

Partisipasi siswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat diukur untuk mengetahui sejauh mana mereka aktif berpartisipasi. Siswa dapat membantu dalam pengembangan materi, mengajukan pertanyaan setelah materi disampaikan, serta memberikan pendapat atau saran mengenai materi atau kekurangan selama pengenalan kegiatan berlangsung.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul "Pengenalan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Adobe Animate bagi Siswa/i SMP NEGERI 140 JAKARTA" bertujuan untuk mengenalkan aplikasi Adobe dan memberikan materi yang telah dikembangkan oleh masing-masing mahasiswa. Selama kegiatan ini, kami menyelenggarakan sesi ngkaiian penyampaian materi dan sesi tanya jawab (kuis) yang melibatkan siswa-siswi SMPN 140 Jakarta. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan literasi dan meningkatkan konsentrasi di kalangan pelajar pada setiap materi yang kami sampaikan.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa partisipan mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka tentang masing-masing materi mengenai Budaya yang kami sampaikan. Mereka memperoleh pengetahuan baru tentang kebudayaan pada negara lain. Pembahasan dalam kegiatan ini menyoroti pentingnya toleransi dan pemahaman antar negara agar menciptakan perdamaian. Dengan meningkatkan pemahaman budaya negara lain, pelajar akan menunjukkan minat yang lebih besar dan pengetahuan yang lebih mendalam.

## 3.1 Kegiatan

Berikut dokumentasi kegiatan:



Gambar 3.1. 1 Materi Pengenalan Budaya Jepang



**Gambar 3.1. 2 Mempelajari Kulture Korea Selatan**



**Gambar 3.1. 3 Media Interaktif Exploring Negara Jepang**



**Gambar 3.1. 4 Media Mengenal negara dengan peta di dunia**



**Gambar 3.1. 5 Foto Bersama**

## **3.2 Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dilihat berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat di SMP NEGERI 140 JAKARTA. Berikut adalah beberapa capaian yang telah dicapai melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Memberikan pemahaman mengenai masing-masing budaya dari negara lain kepada siswa/i di SMP NEGERI 140 JAKARTA.
2. Melalui kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan literasi dan kemampuan mereka untuk fokus. Mereka memahami pentingnya toleransi antar negara dan kebudayaannya.
3. Kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa/i terhadap bidang multimedia.
4. Kegiatan ini juga membantu memperkuat hubungan antara SMP NEGERI 140 JAKARTA dan Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta. Kerja sama antara sekolah, siswa/i, dan pihak kampus atau dosen memperluas akses terhadap sumber daya dan peluang.

## **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 140 Jakarta ini merupakan pengalaman yang menyenangkan dan berharga bagi kami serta para siswa. Siswa-siswi mendapatkan kesempatan untuk melihat langsung proses dan penjelasan dalam pembuatan slide media interaktif, yang menambah wawasan mereka mengenai teknologi. Antusiasme dan minat siswa dalam memperhatikan materi yang dibawakan menunjukkan keberhasilan kegiatan ini dalam

menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman mereka.

Bagi kami, pengalaman ini juga sangat berharga, karena memberikan kesempatan untuk terus berinovasi dalam penyampaian pengetahuan serta membagikan ilmu yang kami miliki. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat berkontribusi pada kemajuan masyarakat dan bangsa dengan menumbuhkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap bidang teknologi yang sedang berkembang pesat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- [2]Dharmalau, A., Nurlaela, L., & Handojo, V. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Lagu Daerah Dengan Animasi Interaktif Menggunakan Adobe Flash. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 1(1), 31–36. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol1n01.56>
- [3]Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.11083>
- [4]Rezi, F., & Pramudita, R. (2020). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Jenis Buah Berbasis Adobe Flash di Tk As - Syifa Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 4(2), 175–184.
- [5]Ritonga, A. A., Bangun, B., & Pane, R. (2021). Perancangan Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional cs6 (Studi Kasus SD Swasta Sripinang). *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT) Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu*, 1(1), 9–15.
- [6]Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>