

# PENERAPAN ADOBE ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI CENTRO DE APRENDIJAZEM E FORMAÇÃO ESCOLAR, TIMOR LESTE

Shelly Marchella<sup>1</sup>, Panji Wijonarko<sup>2</sup>, Fatima Odelia Lopes E Silva<sup>3</sup>, Niken  
Berliana<sup>4</sup>, Revansyah Arestio<sup>5</sup>, Giovani Costa Almeida Da Conceição<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup>, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

[panji.wijonarko@uta45jakarta.ac.id](mailto:panji.wijonarko@uta45jakarta.ac.id)

## ABSTRAK (Bahasa Indonesia)

*Kegiatan ini bertujuan untuk melihat bagaimana Adobe Animate dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah Centro De Apendijazem E Formação Escolar, Timor Leste. Adobe Animate adalah software yang dapat membuat animasi dan digunakan untuk membuat materi pelajaran yang menarik dan interaktif.*

*Berdasarkan kegiatan ini, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Animate dalam pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan semangat belajar. Siswa merasa lebih mudah memahami pelajaran yang sulit karena materi disampaikan dengan animasi yang menarik. Guru juga merasa terbantu karena Adobe Animate membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.*

*--- Kata kunci: Adobe Animate, pembelajaran interaktif, motivasi belajar, animasi, pendidikan SD*

## ABSTRACT (English)

*This activity aims to see how Adobe Animate can be used as an interactive learning media at the Centro De Apendijazem E Formação Escolar school, Timor Leste. Adobe Animate is software that can create animations and is used to create interesting and interactive learning materials.*

*Based on this activity, the results show that the use of Adobe Animate in learning makes students more interested and enthusiastic about learning. Students find it easier to understand difficult lessons because the material is delivered with interesting animations. Teachers also feel helped because Adobe Animate makes delivering material easier and more enjoyable.*

*--- Keywords: Adobe Animate, interactive learning, learning motivation, animation, elementary school education*

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, membuat perubahan terhadap dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi yang semakin populer di dunia pendidikan adalah penggunaan media animasi interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran dapat dijadikan salah satu pilihan untuk memberikan solusi karena terbatasnya ruang dan waktu saat proses pembelajaran yang ada sehingga guru tidak harus menyampaikan konsep pembelajaran kepada siswa secara berlebihan. Penggunaan media yang mudah juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pendidik sehingga penyampaian secara lisan dapat dikurangi (Dini Maielfi et al., 2023). Teknologi dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah diakses oleh siswa. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online dari mana saja dan kapan saja (Suyuti et al., 2023).

Adobe Animate CC adalah program yang dikembangkan secara khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar untuk alat pengembangan profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat situs web yang interaktif dan dinamis. (Samsudin et al., 2019). Dukungan visual yang diberikan melalui penggunaan grafik, animasi, dan alat peraga konkret membantu siswa memahami pembelajaran secara lebih konkret. Lingkungan pembelajaran yang interaktif dan dinamis menciptakan ruang bagi interaksi yang efektif antara guru dan siswa, menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Sabrina et al., 2023). Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Melati et al., 2023).

## **METODE**

### **Tempat dan Waktu**

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2024 dilakukan di sekolah Centro De Apendijazem E Formação Escolar, Timor Leste pada pukul 08.00 WIB – 10.00 WIB dengan 2 metode yaitu secara langsung dan melalui zoom di Indonesia. B. B.

### **Khalayak Sasaran**

Sasaran utama pada pengabdian masyarakat adalah siswa/i SD sekolah Centro De Apendijazem E Formação Escolar, Timor Leste membawakan materi dari tiap mahasiswa baik secara langsung maupun dijelaskan melalui Zoom Meeting. Diharapkan penerapan Adobe Animate dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dibawakan. Melalui media pembelajaran ini memberikan banyak manfaat seperti, pembelajaran yang menarik bagi siswa/i SD, memotivasi guru di sekolah tersebut mengenai media pembelajaran yang interaktif dan juga bermanfaat bagi para mahasiswa tersebut untuk lebih mengasah kemampuan dan kreativitas dalam membuat animasi.

### **Metode Pengabdian**

Metode pengabdian ini dilakukan di sekolah Centro De Apendijazem E Formação Escolar, Timor Leste dimana 2 mahasiswa secara langsung dan 3 mahasiswa via zoom meeting dari Indonesia. Berbagai materi yang dibawakan mulai dari pengenalan hewan nasional, pengenalan sejarah dinosaurus, pengenalan legenda Timor Leste, pengenalan cara berkembang biak tumbuhan dan pengenalan negara yang ada di komunitas CPLP.

### **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur dari tingkat keaktifan siswa tersebut terhadap kegiatan ini. Siswa dapat berkontribusi dalam membacakan materi, mengajukan pertanyaan setelah materi disampaikan, menjawab pertanyaan kuis, serta memberikan pendapat atau saran mengenai materi atau kekurangan selama kegiatan berlangsung

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul " Penerapan Adobe Animate Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Centro De Apendijazem E Formação Escolar, Timor Leste" bertujuan untuk mengenalkan bagaimana penerapan adobe animate sebagai media pembelajaran yang lebih menarik terhadap siswa/i.

Dalam kegiatan ini, kami melakukan pemaparan materi yang telah disiapkan oleh tiap-tiap mahasiswa dan sesi kuis setelah pemaparan materi tersebut. Guna kegiatan ini adalah agar siswa tidak jenuh terhadap materi pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa siswa/i memiliki ketertarikan baik ketika penyampaian materi maupun sesi tanya jawab dan rasa semangat belajar yang lebih besar dibanding ketika penyampaian materi secara lisan saja. Dimana dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif ini efektif bagi para siswa/i.



**Gambar 1. 4 Suasana Kelas**



**Gambar 1. 2 Sesi Tanya Jawab**



**Gambar 1. 1 Penyampaian Materi Via Zoom**



**Gambar 1. 3 Penyampaian Materi Secara Langsung**

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Centro de Aprendizagem e Formação Escolar, Timor Leste, telah menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Melalui kegiatan ini, siswa/i mendapatkan pemahaman yang baru dan lebih baik mengenai hewan nasional, pengenalan sejarah dinosaurus, pengenalan legenda Timor Leste, pengenalan cara berkembang biak tumbuhan dan pengenalan negara yang ada di komunitas CPLP, yang dapat memperluas wawasan mereka tentang sejarah ataupun sosial. Pemahaman ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan rasa ingin tahu para siswa/i.

Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan semangat siswa, serta membangkitkan minat mereka terhadap media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan teknologi seperti Adobe Animate dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif, membuat materi pelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang sulit.

Namun, kegiatan ini juga menemukan beberapa kendala, seperti perlunya pelatihan bagi guru untuk menggunakan Adobe Animate dan keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah memberikan pelatihan bagi guru dan meningkatkan fasilitas teknologi untuk mendukung penggunaan Adobe Animate dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat yang besar bagi siswa/i, tetapi juga bagi para mahasiswa dan institusi yang terlibat. Dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, diharapkan inisiatif ini dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif dalam pendidikan di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dini Maielfi, Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- ur Adhaeni, R. N. H. A. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(02), 1–8.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Nainglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>
- Sihotang, H. (2020). Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19. *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46305/im.v1i2.16>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In *Mahesa* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Wahyuni, A., & Zafrullah, Z. (2024). Training on Using the Adobe Animate Application in Designing Learning Media for Junior High School

Teacher. GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2),  
1723–1732. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i2.3864>