

Pendampingan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SDN 1 Montong Tangi

Faruq Huaidi^{*1}, Donna Boedi Maritasari², Helmalia Maya Rosanti³, Baiq Lu'luil Maknun⁴, Arini Safitri⁵, Era Andini⁶, Siti Aisyah⁷, Khairur Rosid Mahendra⁸, Zaenul Amrullah⁹, Rifky Eka Saputra¹⁰, Zahrul Irfan¹¹, Humaidi¹²

faruquhaidi@gmail.com

¹. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi

². Universitas Hamzanwadi

^{3,4,5,6}. Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi

^{7,8,9}. Program Studi PBI, Fakultas Bahasa, Seni, dan Humaniora Universitas Hamzanwadi

¹⁰. Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi

¹¹. Program Studi Teknik Lingkungan Universitas Hamzanwadi

¹². Program Studi Teknik Komputer Universitas Hamzanwadi

Doi : 10.29408/jt.v3i1.28800

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi menjadi sangat penting di era ini sehingga di perlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif seperti media pembelajaran berupa visual, audio, maupun audiovisual. Salah satu bentuk media audiovisual yang sangat membantu adalah video, yang dapat mengajak siswa untuk berpikir dengan lebih konkret dan logis serta menciptakan pengalaman belajar yang imajinatif, kreatif, dan berkesan. Pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan Adobe Animate bagi guru kelas 5 mata pelajaran PPKn di SDN 1 Montong Tangi sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengimplementasikan hal tersebut. Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan pelatihan langsung, dengan fokus pada pengenalan dan penggunaan fitur-fitur Adobe Animate, serta penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi PPKn. Hasil dari pendampingan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan Adobe Animate dan peningkatan pemahaman siswa melalui video menarik yang mudah dipahami oleh siswa. Dapat di simpulkan bahwa proyek pengabdian kepada masyarakat ini layak digunakan untuk para guru dan siswa, hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi siswa dalam belajar, dan memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat SD.

Kata Kunci: Adobe Animate, Media Interaktif, Pendidikan, Guru dan Siswa

Abstract: The use of learning media that utilize technology is very important in this era so that interesting and effective learning media such as learning media in the form of visual, audio, and audiovisual are needed. One form of audiovisual media that is very helpful is video, which can invite students to think more concretely and logically and create an imaginative, creative, and memorable learning experience. Assistance in the creation of interactive-based learning media using Adobe Animate for 5th grade teachers of PPKn subjects at SDN 1 Montong Tangi as a form of effort to implement this. The purpose of this mentoring is to improve teachers' skills in utilizing technology to create interesting and interactive learning media, in order to support an effective and innovative learning process. The method used in this activity is a hands-on training approach, focusing on the introduction and use of Adobe Animate features, as well as its application in creating learning media that are in accordance with PPKn materials. It can be concluded that this service project is suitable for teachers and students, this is expected to increase student motivation, participation in learning, and contribute to the use of technology in the world of education, especially at the elementary level.

Keywords : Adobe Animate, Interactive Media, Education, Teachers and Students

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk nyata dari tanggung jawab institusi pendidikan, termasuk universitas, dalam memberikan dampak positif kepada komunitas. Tujuan utama kegiatan ini adalah menjembatani pengetahuan akademik dengan kebutuhan masyarakat, serta menciptakan solusi atas tantangan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Di era saat ini, teknologi menjadi bagian penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan diharapkan terus mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Geni dkk, 2020). Menurut Roifq (2019), guru di era digital perlu mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar, salah satunya melalui media pembelajaran.

Salah satu program kerja yang saat ini gencar dilakukan oleh pemerintah adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mewujudkan SDM yang unggul, perguruan tinggi menjadi salah satu institusi kunci yang mampu mencetak lulusan dan generasi yang kompetitif di era Revolusi Industri 4.0, yang kini menjadi paradigma baru dalam sistem pendidikan. (Wijayawati, 2024) Di era globalisasi yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, menuntut guru dan pegawai dapat menguasai bahkan terampil memanfaatkan Teknologi Informasi (Saiful et al., 2023).

Tingkat kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang memadai (Yasir et al., 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti visual, audio, dan audiovisual, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas belajar (Mamahit et al., 2023). Salah satu bentuk media audiovisual yang efektif adalah video, karena mampu membantu siswa berpikir lebih konkret dan menciptakan pengalaman belajar yang imajinatif dan menyenangkan (Febrianto dkk, 2020). Namun, di SDN 1 Montong Tangi, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis video. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran ini.

Pendampingan yang diberikan berupa pelatihan penggunaan Adobe Animate sebagai media interaktif. Adobe Animate memungkinkan pengguna membuat konten edukatif dalam bentuk animasi, video, dan elemen interaktif. Media ini sangat sesuai untuk pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan mengenalkan media pembelajaran berbasis Adobe Animate, diharapkan siswa kelas 5 dapat lebih memahami materi PPKn, serta termotivasi untuk belajar nilai-nilai Pancasila dengan pendekatan digital yang lebih menarik.

Sekolah yang menjadi objek kegiatan ini adalah SDN 1 Montong Tangi Kecamatan Sakra Timur. Di SDN 1 Montong Tangi media pembelajaran berbasis teknologi dan pengenalan teknologi masih kurang, sehingga siswa-siswi masih awam dengan media pembelajaran berbasis interaktif sehingga inisiatif ini muncul untuk mengenalkan pembelajaran berbasis teknologi melalui proyek yang sudah di inisiasi sebagai bentuk wujud pengabdian kepada masyarakat. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk mengenalkan media pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami kepada siswa kelas 5 pada mata pelajaran PPKn yang harapkannya

untuk memotivasi dan membangun karakter siswa terhadap nilai – nilai pancasila melalui sistem digital.

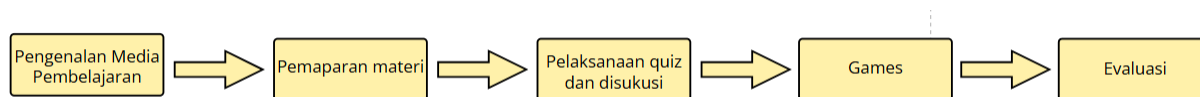
METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada bulan November 2024 di SDN 1 Montong Tangi. Peserta kegiatan terdiri dari 20 siswa, 1 guru kelas, dan 3 orang tim pengembang.

Prosedur Pelaksanaan

Teknis kegiatan mencakup pengenalan media pembelajaran, pemaparan materi, sesi diskusi, kuis kelompok, dan permainan edukatif. Prosesnya dibagi ke dalam beberapa tahapan:



Gambar 1. Rincian Kegiatan

1. Tahap pertama, yaitu pengenalan media pembelajaran. Siswa diberikan penjelasan tentang media pembelajaran interaktif berbasis video visual oleh tim pengembang.
2. Tahap kedua, yaitu pemaparan materi. Siswa diberikan penjelasan secara rinci dan mudah dipahami supaya peserta dapat mengerti materi yang dijelaskan oleh tim pengembang.
3. Tahap ketiga, yaitu pelaksanaan kuis dan diskusi. Pada tahap ini peserta akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan kuis yang telah dibuat oleh tim pengembang. Pada bagian ini, peserta melatih kekompakan dan keselarasan dalam berpikir.
4. Tahap keempat, yaitu games. Pada tahap ini, peserta yang mendapatkan nilai tertinggi dalam pelaksanaan kuis berkesempatan untuk bermain game puzzle. Tahap ini berfungsi sebagai penyemangat sekaligus sebagai bentuk evaluasi terhadap peserta yang mengikuti rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh tim pengembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran untuk guru SD menggunakan Adobe Animate pada mata pelajaran PPKn memberikan dampak yang signifikan bagi berbagai pihak. Guru yang terlibat dalam kegiatan ini mendapatkan peningkatan kompetensi di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pembuatan media interaktif. Mereka tidak hanya memahami dasar-dasar Adobe Animate, tetapi juga mampu menghasilkan materi ajar yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini membantu mereka menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip demokrasi dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami.

Bagi siswa, media pembelajaran yang dibuat melalui pendampingan ini menjadi alat yang

menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Animasi, simulasi, dan elemen interaktif dalam media pembelajaran tersebut memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan berpikir kritis terhadap situasi kewarganegaraan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, siswa dapat memahami penerapan nilai Pancasila melalui simulasi sederhana yang menggambarkan situasi nyata di masyarakat.

Di tingkat sekolah, hasil kegiatan ini memperkuat inisiatif digitalisasi pembelajaran. Media yang dihasilkan dapat digunakan dalam jangka panjang dan dikembangkan lebih lanjut untuk materi lainnya, menjadikan sekolah lebih inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sekolah juga mendapatkan citra positif sebagai lembaga yang mengikuti perkembangan zaman, mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan secara holistik.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif tersebut dihasilkan dari metode pengembangan ADDI. Berikut hasil dari setiap tahapan atau prosesnya:

1. Analisis (Analysis)

Setelah melakukan analisis, didapatkan bahwa siswa-siswi SDN 1 Montong Tangi masih belajar menggunakan buku seperti buku paket, buku tema, dan media lainnya yang masih berupa bahan cetak. Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa belum adanya penggunaan media pembelajaran digital seperti PowerPoint dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis menginisiasi penggunaan media interaktif ini sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, khususnya bagi siswa kelas atas. Mata pelajaran PPKn dipilih karena saat ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, di mana kurikulum tersebut menekankan pembentukan karakter siswa melalui program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Program ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap negara dan Pancasila

2. Desain (Perancangan)

Tahap desain merupakan proses perancangan media pembelajaran interaktif, yang meliputi perancangan materi, desain tampilan, pembuatan flowchart, dan storyboard.

a. Perancangan materi

Materi yang akan digunakan disusun berdasarkan konsep dan perencanaan. Tahapan yang dilakukan antara lain:

- Pengumpulan teks materi, soal evaluasi, pilihan jawaban, dan contoh latihan membuat objek yang akan disampaikan. Penyusunan dilakukan secara runtut untuk memudahkan siswa dalam memahami.
- Pembuatan gambar, animasi, background, tombol, audio, dan video. Gambar, animasi, dan background dibuat dengan mengkreasikan perpaduan berbagai objek yang telah dibuat. Tombol dibuat sendiri menggunakan software CorelDraw X7, audio yang digunakan adalah musik instrumental yang dapat menarik perhatian siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif, dan video direkam menggunakan software

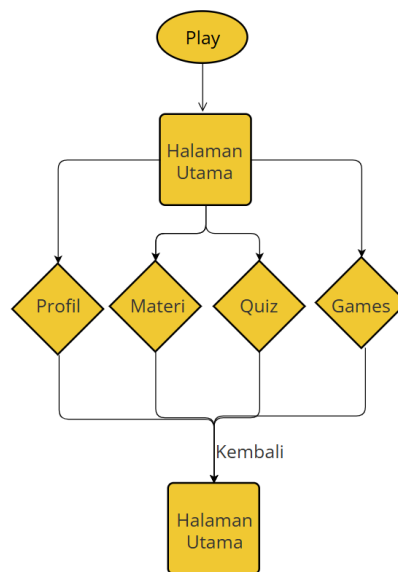
Camtasia Studio 8. Semua objek tersebut diaplikasikan menggunakan software Adobe Animate.

b. Desain Tampilan

Desain tampilan adalah konsep visual konten yang dituangkan dalam media pembelajaran interaktif. Tujuannya adalah mempermudah strukturisasi media, khususnya pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.

c. Flowchart

Flowchart dibuat setelah materi dan isi media ditentukan. Flowchart berfungsi menggambarkan alur dari satu scene ke scene lainnya, serta menjelaskan setiap langkah pembuatan media.



Gambar 2. Flowchart

Diagram menunjukkan bahwa sistem dimulai dari intro dan halaman judul, lalu tombol play mengarahkan pengguna ke menu utama yang terdiri dari profil, materi, kuis, dan permainan.

3. Pengembangan (development)

Pembuatan Media

Media ini diberi nama “Media Pembelajaran Interaktif” dan dirancang menggunakan Adobe Animate. Komponen-komponen hasil perancangan dirangkai menjadi satu kesatuan sesuai storyboard dan flowchart. Semua elemen materi, gambar, video, kuis, tombol, dan audio dimasukkan ke dalam Adobe Animate melalui proses impor.

Berikut ini tampilan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan:

a. Tampilan Halaman judul

Halaman judul muncul pertama kali sebagai pembuka. Tampilan diawali dengan animasi teks judul media pembelajaran interaktif dan tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu.

Tampilan halaman judul dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan halaman judul

b. Tampilan Halaman Menu

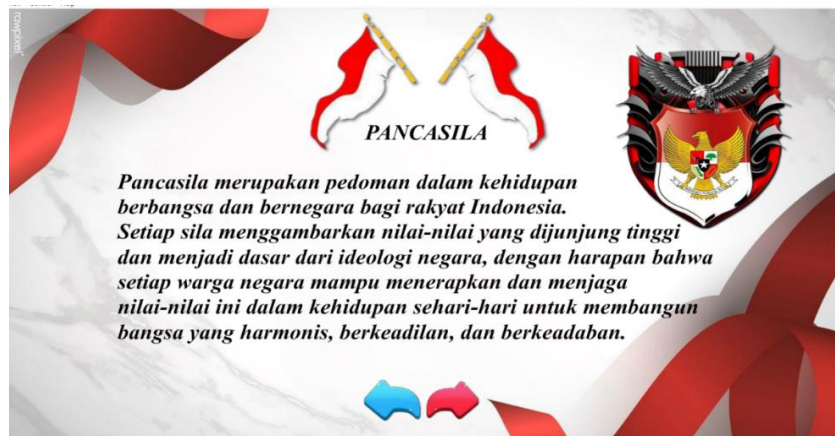
Halaman menu berisi judul materi media pembelajaran interaktif yang akan dibahas. Pada bagian kanan atas terdapat tombol petunjuk, minimize, maximize, dan keluar. Tombol petunjuk berfungsi untuk menampilkan penjelasan fungsi tombol-tombol yang tersedia. Tombol minimize memperkecil layar, maximize memperbesar layar, dan tombol keluar menampilkan konfirmasi keluar program. Bagian tengah menampilkan tombol KIKD, Materi, Profil, Evaluasi, dan Info. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan halaman Menu

c. Tampilan Halaman Materi

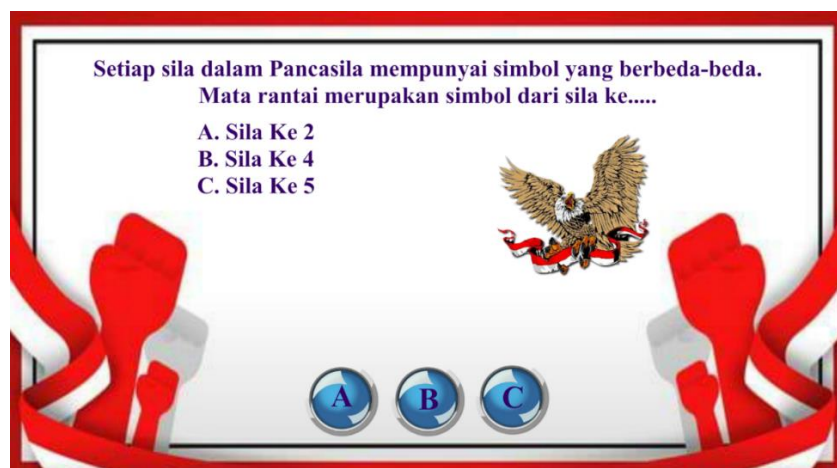
Menu materi menampilkan pilihan materi yang akan dibahas. Bagian kanan menampilkan penjelasan tentang Adobe Animate, sedangkan bagian kiri menjelaskan jenis-jenis animasi. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Tampilan halaman Materi

d. Halaman kuis

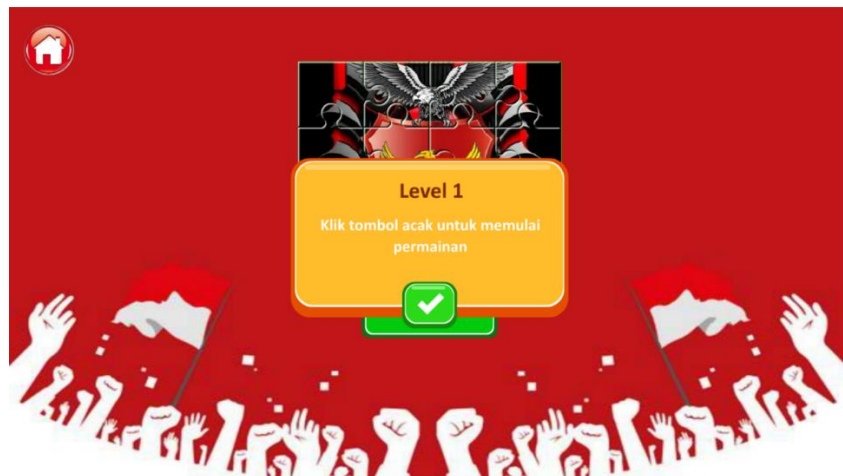
Halaman ini berisi soal-soal kuis yang akan diisi oleh peserta didik. Tampilan halaman kuis dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Tampilan halaman kuis

e. Halaman game puzzle

Halaman ini berisi permainan puzzle yang dimainkan oleh siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada kuis. Tampilan halaman game puzzle dapat dilihat pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Tampilan halaman game puzzle

4. Implementation (Menerapkan)

Tahap implementation dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas 5 SDN 1 Montong Tangi pada bulan November 2024. Sebelum produk digunakan oleh siswa, penulis menyiapkan alat yang dibutuhkan untuk pelaksanaan, seperti laptop dan LCD proyektor. Setelah itu, peneliti mendemonstrasikan media pembelajaran interaktif dan siswa mengikuti instruksi yang diberikan. Setelah sesi demonstrasi, siswa diminta berdiskusi dengan membentuk kelompok yang terdiri dari tiga orang. Masing-masing kelompok mengerjakan kuis yang telah disiapkan. Kelompok dengan nilai tertinggi berkesempatan mengikuti game puzzle dan diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan serta motivasi.



Gambar 8. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran interaktif

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan video pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn untuk SDN 1 Montong Tangi dapat dikatakan berhasil. Hasil dari kegiatan ini mendapat respons positif dari pihak sekolah dan diterima dengan sangat baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video visual menggunakan Adobe Animate merupakan media pembelajaran berbasis Android yang

dirancang khusus untuk materi *Memahami Simbol dan Nilai Pancasila*. Pengembangan ini menggunakan model ADDI, yang dimulai dari proses analisis hingga tahap desain produk, pembuatan storyboard, hingga pemberian kode pada media. Konten dalam media pembelajaran terdiri atas halaman awal, menu, materi, diskusi, kuis, dan profil pengembang. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam membangun karakter siswa melalui pendekatan digital yang interaktif.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel yang dibuat belum pernah dipublikasikan pada jurnal yang lain

DAFTAR PUSTAKA

- Saiful, M., Nur, A. M., Bahtiar, H., Samsu, L. M., Putra, Y. K., Suherman, A., & Adrian, M. (2023). *Pengabdian Masyarakat : Pelatihan Pemanfaatan TIK Untuk Guru dan Siswa di MA NW Tembung Putik*. 1(1), 22–29.
- Wijayawati, E. (2024). *Peran Mahasiswa Program Asistensi Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Dan Adaptasi Teknologi SDN 1 Gondangkulon*. 2(2), 61–68.
- Yasir, T. A., Alfarisy, T., Kartika, Y. W., & Saputri, M. J. (2024). *Pelatihan Sistem Informasi Kependudukan Untuk Peningkatan Efisiensi Pencatatan Data Penduduk Desa Darmasari Melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Bina Desa*. 2(2), 79–90.
- Universitas Medan Area. (2023, August 30). Pengabdian pada masyarakat: Menyambung makna dan manfaat pengetahuan. BPMPP UMA. <https://bpmpp.uma.ac.id/2023/08/30/pengabdian-pada-masyarakat-menyambung-makna-dan-manfaat-pengetahuan/>
- Saiful, M., Nur, A. M., Bahtiar, H., Samsu, L. M., Putra, Y. K., Suherman, A., & Adrian, M. (2023). *Pengabdian Masyarakat : Pelatihan Pemanfaatan TIK Untuk Guru dan Siswa di MA NW Tembung Putik*. 1(1), 22–29.
- Wijayawati, E. (2024). *Peran Mahasiswa Program Asistensi Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Dan Adaptasi Teknologi SDN 1 Gondangkulon*. 2(2), 61–68.
- Yasir, T. A., Alfarisy, T., Kartika, Y. W., & Saputri, M. J. (2024). *Pelatihan Sistem Informasi Kependudukan Untuk Peningkatan Efisiensi Pencatatan Data Penduduk Desa Darmasari Melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Bina Desa*. 2(2), 79–90.