



MODUL TUTORIAL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



DIDIK SETYAWARNO

Modul ini berisi penjelasan yang bersifat aplikatif dalam teknologi pembelajaran fisika yang menekankan pada penguasaan powerpoint, adobe flash, dan adobe premiere sebagai media pembelajaran fisika

PRAKTIKUM 1

ADOBE FLASH UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengenalan Adobe Flash CS3 Professional

Adobe Flash CS3 Professional, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet. Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet. Dengan Actionscript 3.0 yang dibawanya, Adobe Flash CS3 Professional dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Contoh dari game atau bahan ajar dapat Anda lihat di www.e-dukasi.net atau pada Pesona Edukasi.

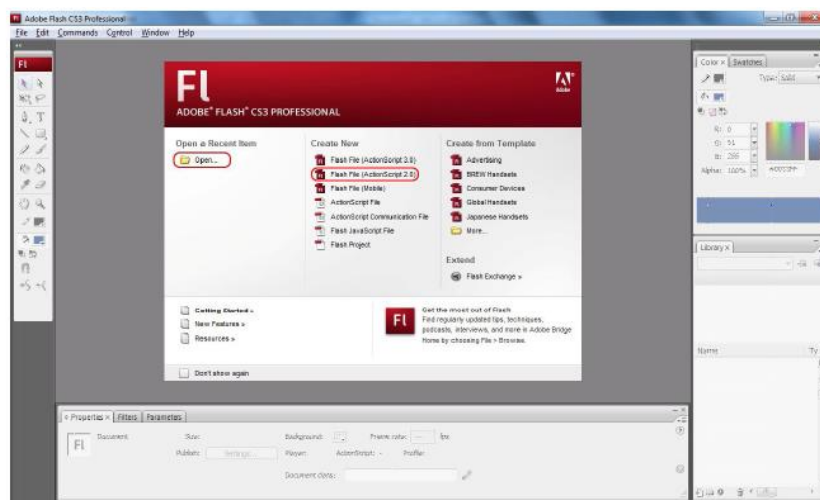
Penggunaan Adobe Flash CS3 Professional untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidaklah sulit, tool-tool yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa template dan component juga sudah disediakan dan siap digunakan. Dengan anggapan software Adobe Flash CS3 Professional telah terinstal pada komputer yang Anda gunakan, berikut ini langkah awal untuk mengenal penggunaan Adobe Flash CS3 Professional.

1. Cara Membuka

Untuk membuka program Adobe Flash CS3 Professional, Anda dapat melakukan salah satu cara berikut:

- Klik icon Adobe Flash CS3 Professional  pada dekstop (Layar monitor).
- Klik Start Menu → All Programs → Adobe Master Collection CS3 → Adobe Flash CS3 Professional.

Beberapa saat akan muncul jendela dialog seperti berikut.



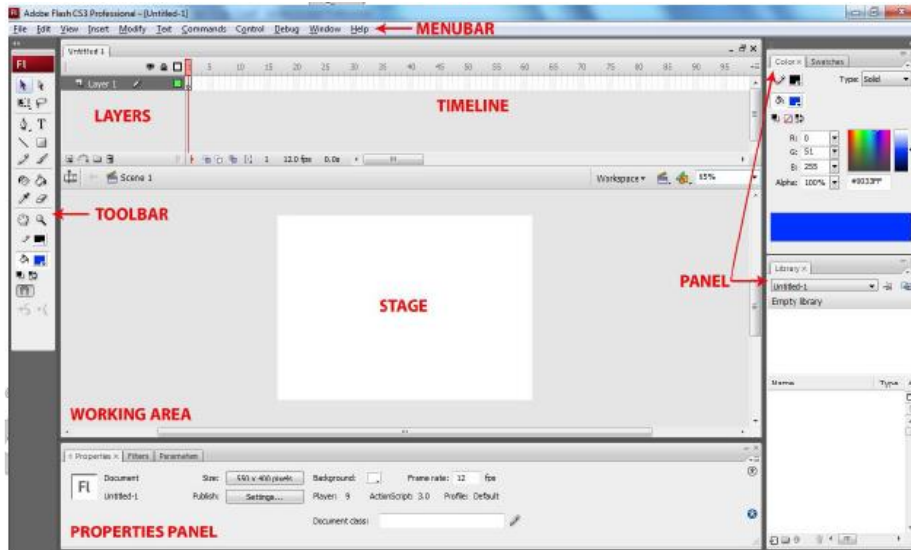
Pilih **Create New** → **Flash File (ActionScript 2.0)** untuk memulai membuat file baru.

Pilih **Open a Recent New** → **Open** untuk membuka file flash.

2. Mengetahui Jendela Kerja

a. Mengetahui Menu Dasar

Berikut merupakan tampilan standar jendela kerja Adobe Flash CS3 Professional, saat Anda memulai membuat file baru.



Jendela kerja Flash 8 terdiri atas :








a) Menubar

Berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam Adobe Flash CS3.

b) Toolbar

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok: Tools; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, View; untuk mengatur tampilan lembar kerja, Colors; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, Option; alat bantu lain untuk mengedit gambar

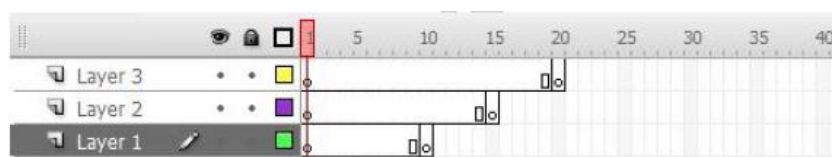


Tool	Nama	Fungsi
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan objek
	Subselection Tool	Mengubah bentuk objek dengan edit points
	Free Transform Tool	Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan
	Gradient Transform Tool	Mengubah warna gradasi
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit
	Pen Tool	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung
	Text Tool	Membuat teks (kata atau kalimat)
	Line Tool	Membuat Garis

	Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak
	Oval Tool	Membuat objek elips atau lingkaran
	Pencil Tool	Menggambar objek secara bebas
	Brush Tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan
	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)
	Paint Bucket Tool	Memberi warna pada objek secara bebas
	Eyedropper Tool	Mengambil contoh warna
	Eraser Tool	Menghapus objek
	Hand Tool	Menggeser Stage
	Zoom Tool	Memperbesar atau memperkecil tampilan objek atau stage
	Stroke Color	Memberi atau memilih warna untuk garis tepi
	Fill Color	Memberi warna pada objek
	Option Tool	Mengatur fungsi tambahan pada tool yang sedang aktif

c) Timeline

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

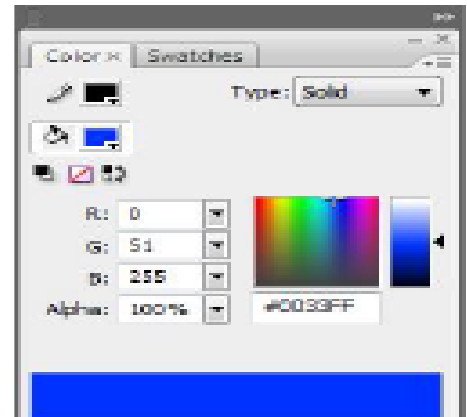


d) Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

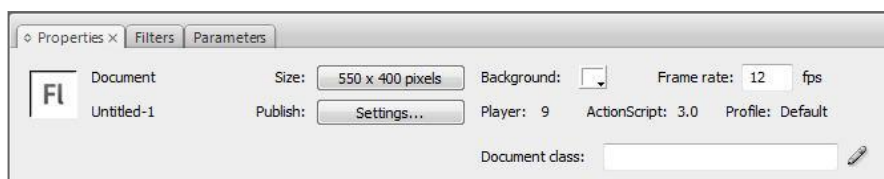
e) Panel

Beberapa panel penting dalam Adobe Flash CS3 Professional, diantaranya panel: Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color dan Align & Info & Transform



f) Properties

Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya Anda sedang mengaktifkan Line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.



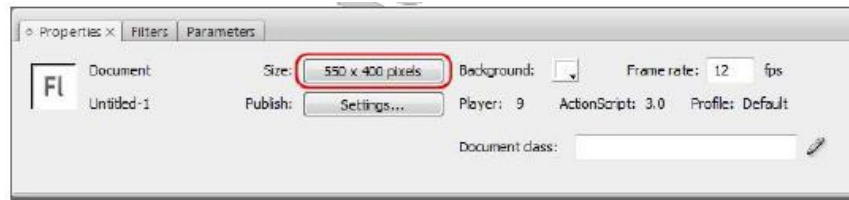
g) Library

Panel Library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button), sound, dan gambar statis (graphic).



b. Document Properties

Fungsi Document Properties adalah untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna background, framerate, dan dimensi dari animasi yang akan dibuat. Untuk memanggil kotak dialog Document Properties, pilih jendela Properties di bawah layar, kemudian pilih tombol Size.



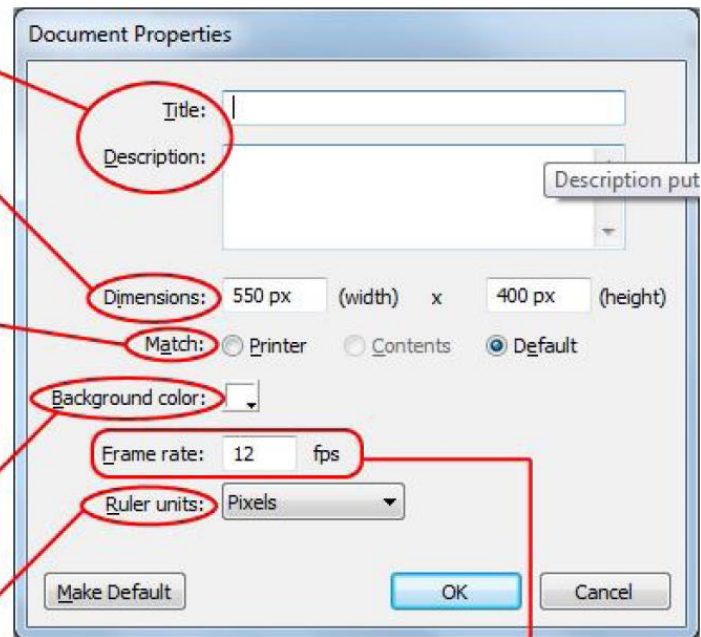
Judul dan deskripsi yang akan dimasukkan ke dalam metadata output. Bukan merupakan penamaan file, jadi tidak ada masalah bila tidak diisi.

Dimensi atau ukuran stage yang diinginkan.

Pilihan Printer memaksimalkan ukuran movie hingga area cetak penuh. Karena output yang diinginkan berupa animasi dan bukan print-out maka pilihan yang diaktifkan adalah Default

Klik dan pilihlah warna yang tersedia untuk mengubah warna stage – area kerja Flash.

Pastikan satuan yang aktif adalah Pixel Karena satuan inilah yang akan digunakan.

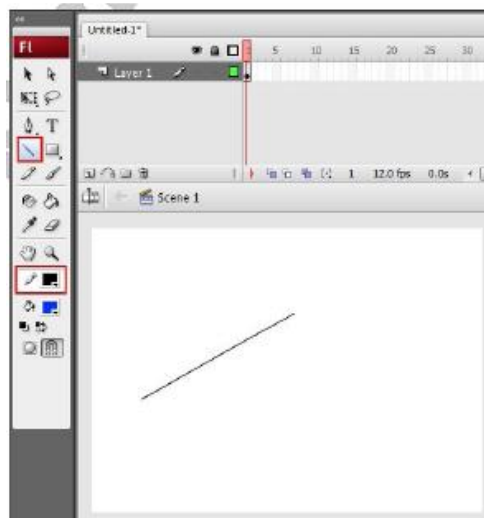


Framerate yaitu kecepatan Flash dalam memutar animasi secara utuh yang diukur dalam fps (frame per second). Semakin besar framerate

B. Menggambar Bentuk Dasar, Menggunakan Warna, Dan Mengimpor Gambar

1. Membuat garis dengan Line Tool

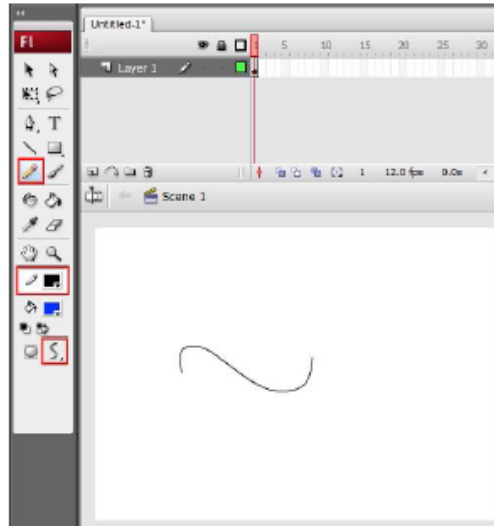
Flash menyediakan pilihan untuk membuat beragam bentuk garis. Pilih ikon **Line Tool** pada toolbar di sisi kiri layar, kemudian lihat pilihannya di panel **Properties** di sebelah kiri bawah layar, Masukkan angka ketebalannya. Dan untuk memulai garis klik pada stage dan drag sepanjang yang anda inginkan.



2. Membuat garis dengan Pencil Tool

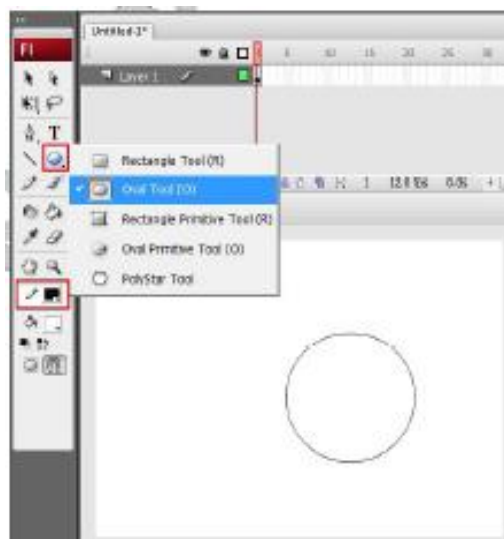
Untuk membuat garis bebas, Pilih ikon **Pencil Tool** pada toolbar sisi kiri dan pilih warnanya pada panel **Colors** di bawahnya. Untuk membuat garis lurus, pada panel **Options** di bawah toolbar pilihlah opsi

Straighten, untuk garis lengkung yang halus pilih **Smooth** dan untuk membuat garis sesuai dengan gerakan mouse pilih **Ink**.



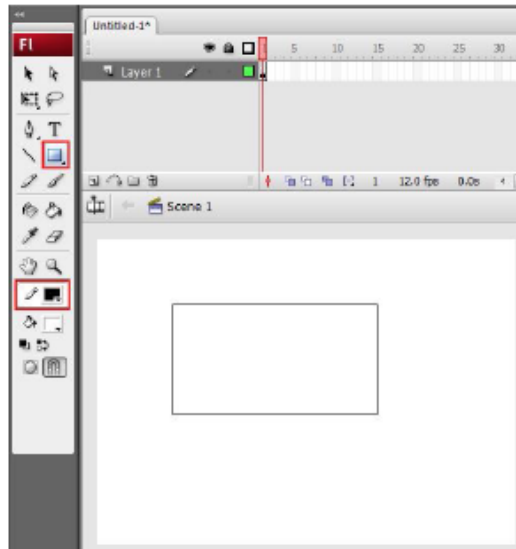
3. Menggambar lingkaran atau elips

Pilih **Oval Tool** untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips. Untuk memulai menggambar, klik pada stage dan drag sebesar lingkaran atau oval yang Anda inginkan. Adapun jenis dan warna garis serta sisi bentuk itu dapat dipilih pada panel **Colors**.

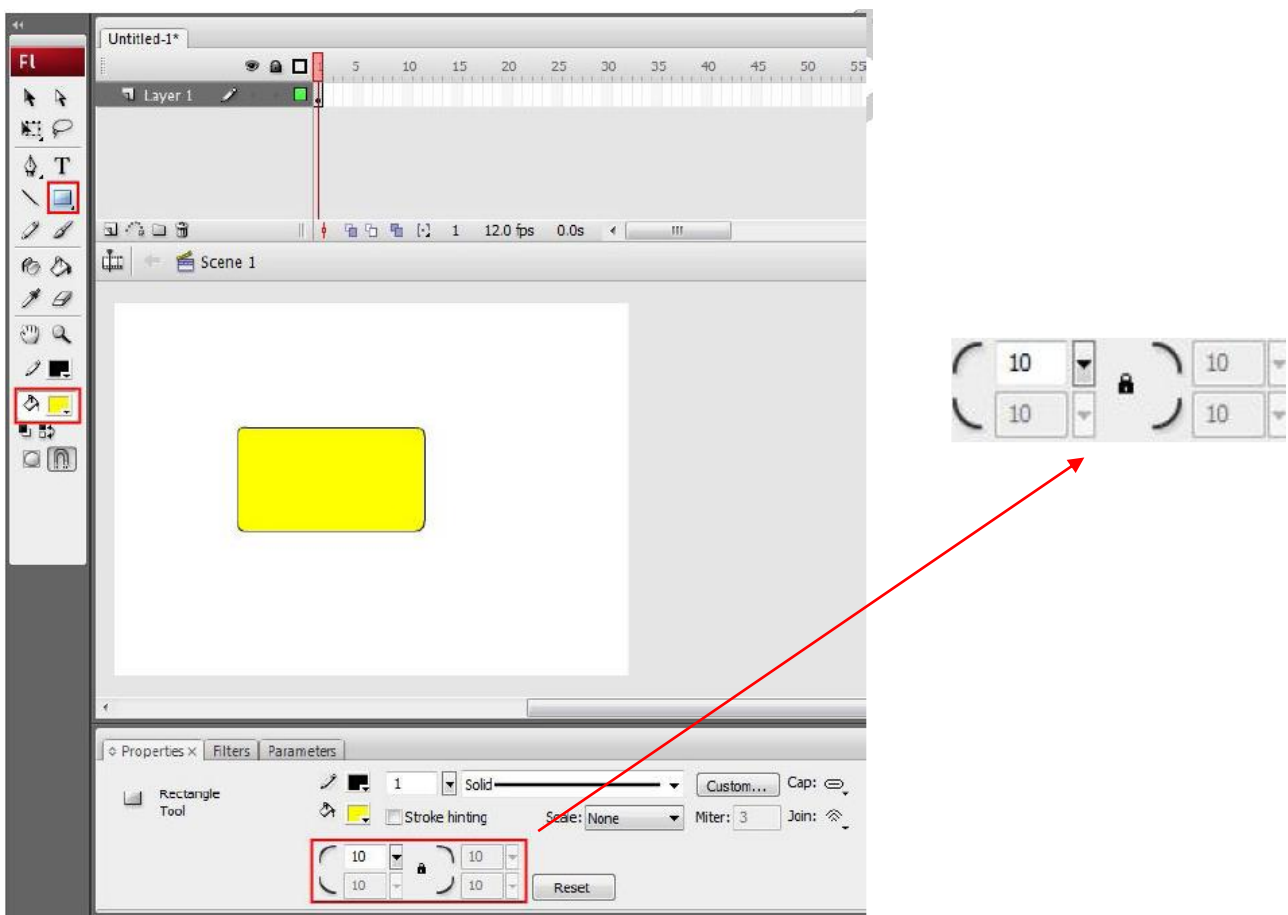


4. Menggambar kotak

Pilih **Rectangle Tool** untuk menggambar bentuk kotak pada layar. Untuk memulai menggambar, klik pada stage dan drag sebesar kotak yang Anda inginkan. Adapun jenis dan warna garis serta warna isi (**fill**) bentuk itu dapat dipilih pada panel **Colors**.

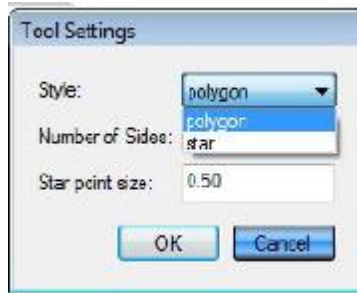


Apabila Anda ingin bentuk sudut kotak tidak berbentuk lancip tetapi berupa sudut yang halus (lengkung), Anda dapat mengubahnya dengan cara pilih **Rectangle Tool** dan rubah nilai yang ada pada panel **Properties** dan masukkan nilai 10 seperti yang ditunjukkan pada gambar di samping. Lalu mulailah menggambar kotak dan hasilnya akan terlihat.

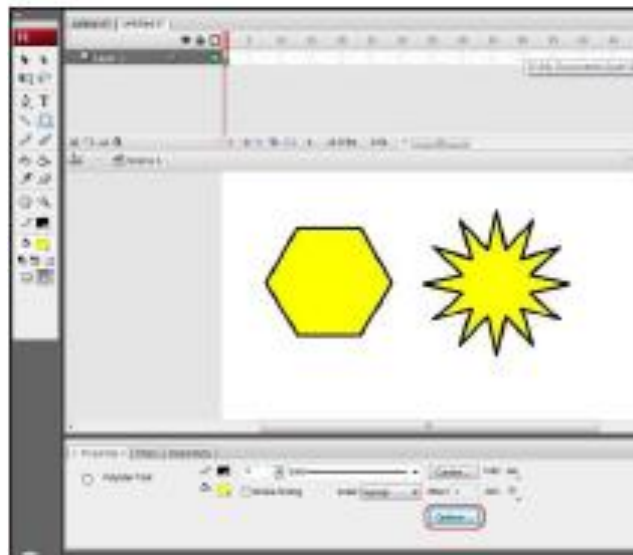


5. Menggambar bentuk bersegi banyak

Untuk menggambar bentuk bersegi banyak, Klik dan tahan pada **Rectangle tool**, kemudian pilih **PolyStar tool**. Untuk memilih bentuk bersegi banyak atau bintang, Pilih **Options** pada panel **Properties**, Kemudian pada jendela dialog **Tool Settings** yang muncul Anda dapat memilih bentuk yang diinginkan serta dapat mengisikan angka berapa segi banyak yang akan dibuat.

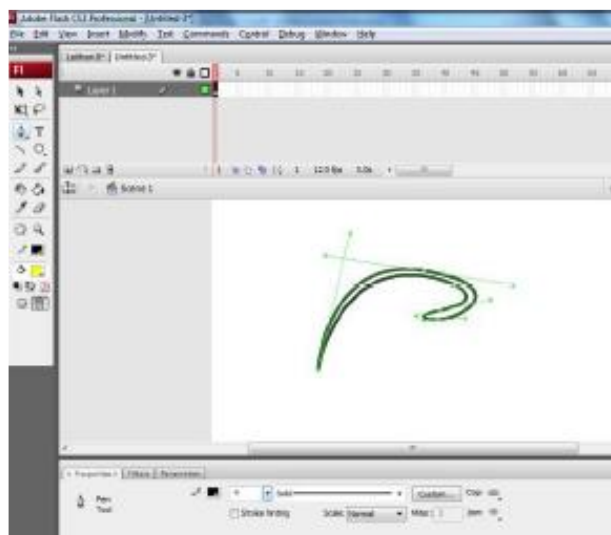


Untuk menggambar, Klik mouse pada stage kemudian drag sesuai besarnya objek yang diperlukan.



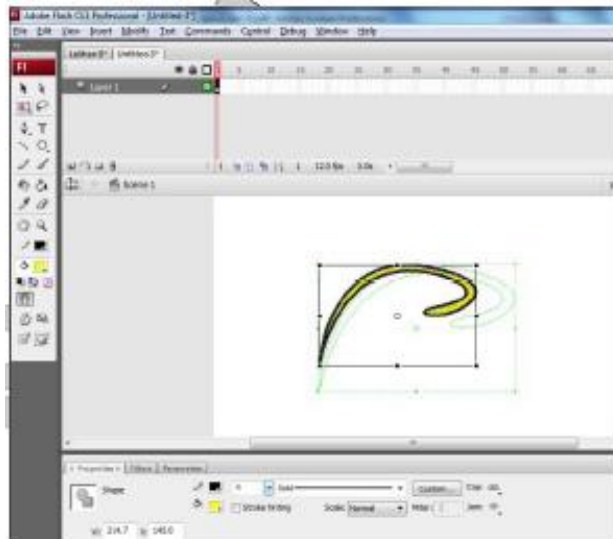
6. Menggambar bentuk bebas atau unik

Untuk membuat bentuk bebas atau unik Anda dapat menggunakan **Pen Tool**. Klik mouse pada stage, drag dan lepas, maka garis akan terbentuk. Gerakkan kembali mouse ke arah yang diinginkan diklik untuk membuat sudut atau anchor point . Bila bentuknya merupakan kurva tertutup maka dapat diberi warna.



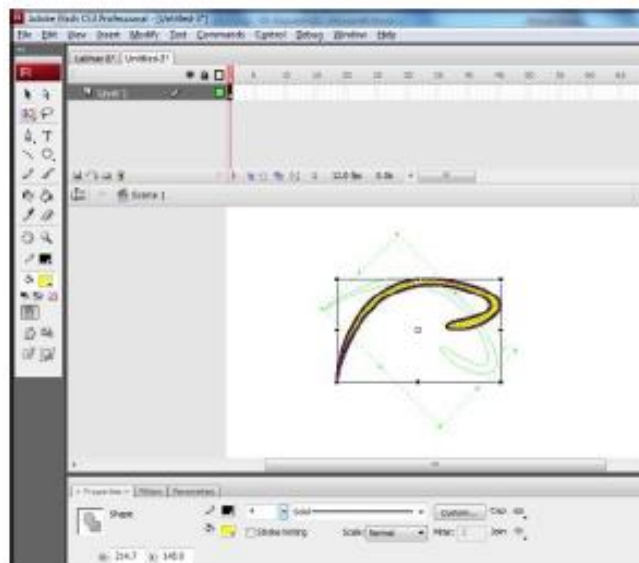
7. Mengubah Ukuran Objek

Pilih **Selection Tool** klik dua kali pada gambar/objek yang akan diubah ukurannya. Pilih **Free Transform Tool**, maka pada ujung bentuk akan muncul kotak kecil atau handle. Pada panel **Option** pilih opsi **Scale**. Klik pada salah satu titik kemudian drag kotak kecil tersebut ke arah luar, ukuran akan membesar dan drag ke arah dalam maka ukuran akan mengecil.



8. Memutar Objek

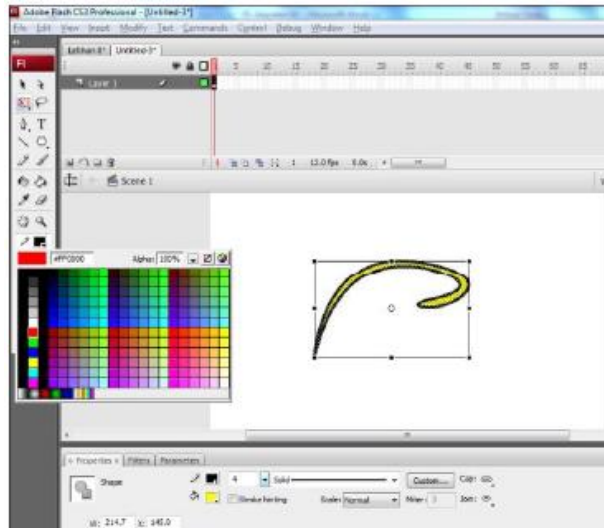
Pilih **Selection Tool** klik dua kali pada gambar/objek yang akan diputar. Pilih **Free Transform Tool**, maka pada ujung bentuk akan muncul kotak kecil atau handle. Pada panel **Option** pilih opsi **Rotate and Skew** pada panel **Option** kemudian arahkan mouse mendekati salah satu handle yang ada di sudut hingga cursor membentuk panah melingkar. Klik dan drag ke arah putaran yang diinginkan



C. Menggunakan Warna

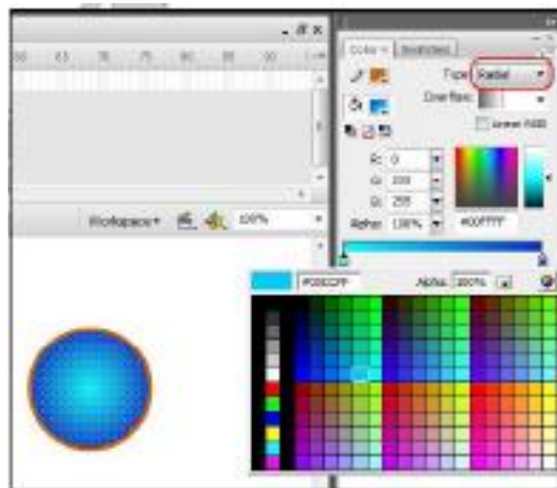
1. Mengganti Warna

Untuk mengganti warna isi atau garis dari bentuk yang telah dibuat dapat dilakukan dengan menyeleksi/memilih bentuk yang akan diganti dengan menggunakan Selection Tool. Double-klik gambar yang ingin diganti warnanya, kemudian pada panel Colors pilih opsi Stroke Color Klik dan pilih warna untuk mengubah warna garis atau pilih Fill Color Klik dan pilih warna untuk mengubah warna isi bentuk.

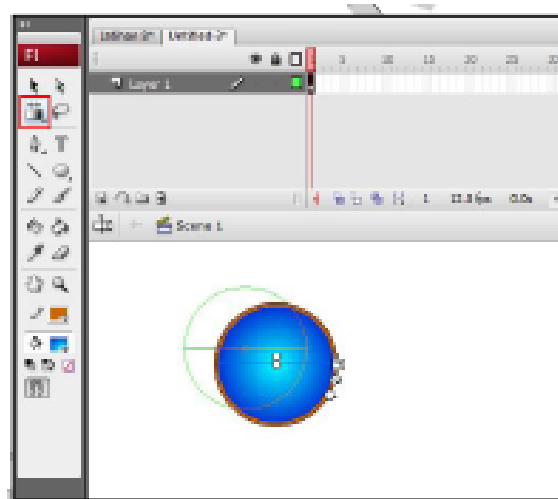


2. Gradasi

Untuk memberi warna gradasi pada suatu gambar/objek, pilih menu **Window**→ **Color Mixer**, jendela **Color Mixer** akan muncul di sebelah kanan layar. Pilih gambar/objek yang akan diberi warna gradasi dengan **Selection Tool**, pada pull-down menu di panel **Color Mixer**, pilih **Type Radial**. Pilih warna yang lebih terang untuk bagian sebelah kiri, sedangkan bagian kanan yang lebih gelap



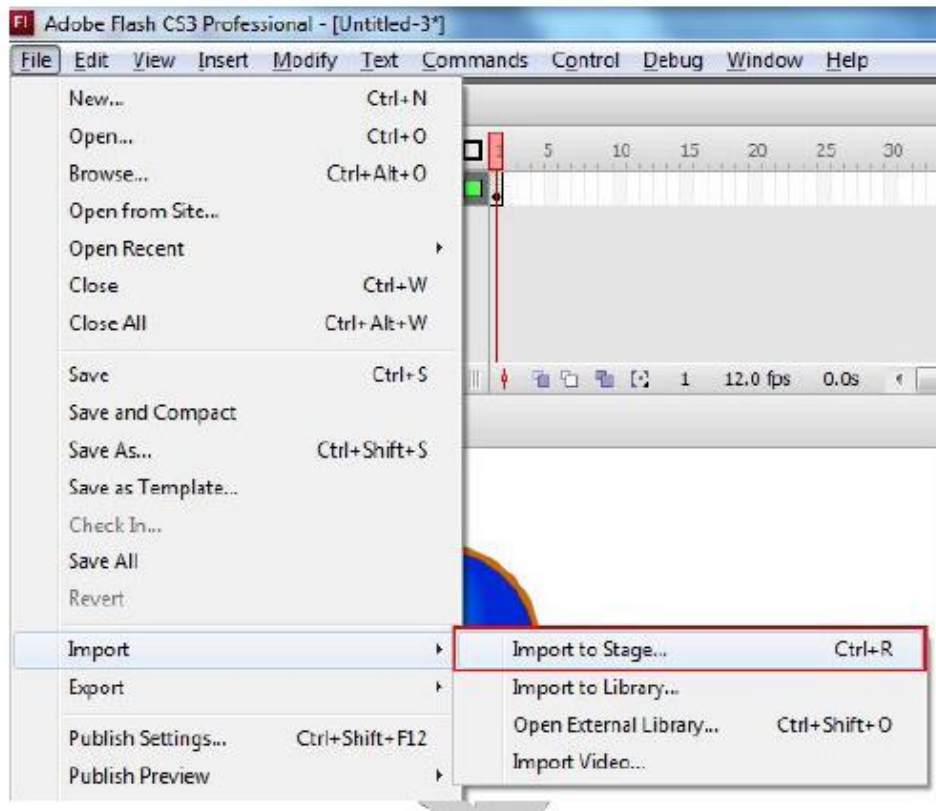
Untuk mengedit gradasi pilih **Gradient Transform Tool**. Klik dan drag handle yang muncul sesuai dengan arah yang diinginkan.



D. Mengimpor Gambar dan Mengolahnnya

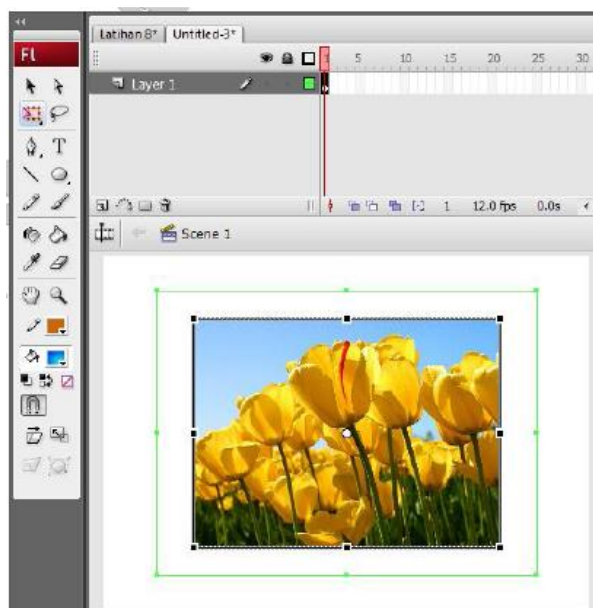
1. Mengimpor Gambar

Untuk memasukkan gambar dalam format bitmap, seperti misalnya foto, ke dalam movie dapat dilakukan dengan cara mengimpor gambar/foto tersebut. Pilih menu **File**→ **Import**→ **Import to Stage**, lalu cari letaknya direktori gambar yang akan diimpor.



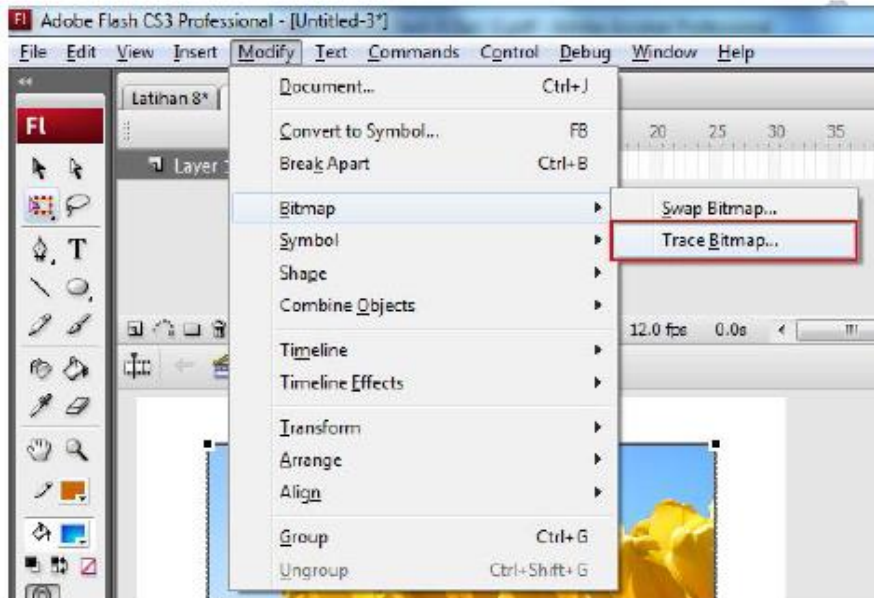
2. Memperbesar/memperkecil

Untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dapat dilakukan dengan menggunakan **Scale Tool** pada toolbar disebelah kiri. Agar ukuran gambar tidak distorsi, tekan **Shift** pada keyboard pada saat memperbesar/memperkecil gambar

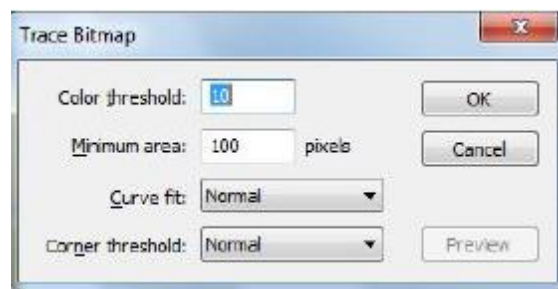


3. Mengubah Bitmap menjadi Vektor (Trace Bitmap)

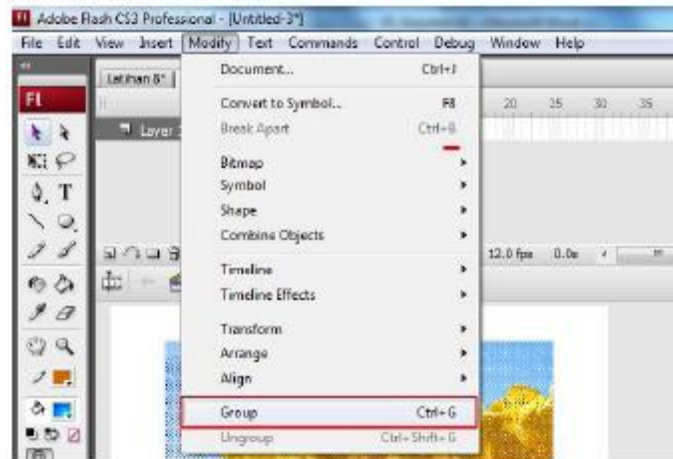
Dalam Flash terdapat fasilitas untuk mengubah gambar dalam format bitmap menjadi vektor, yaitu menu **Trace Bitmap**. Fasilitas ini berguna untuk mengurangi besarnya file karena penggunaan gambar bitmap dalam animasi. Namun tentunya kualitas gambar bitmap itu sendiri akan mengalami penurunan. Untuk mengaplikasi **Trace Bitmap** pada gambar/foto yang telah kita impor, sebelumnya pilih/seleksi terlebih dulu gambarnya menggunakan **Selection Tool** pada **toolbar**. Kemudian pilih menu **Modify**→**Bitmap**→ **Trace Bitmap**.



Setelah muncul kotak dialog **Trace Bitmap**, masukkan angka pada kolom **Color Threshold** dan **Minimum Area**. Semakin besar angka yang dimasukkan semakin besar pula file yang dikompres. Namun sebaiknya tidak memasukkan angka lebih kecil dari 10 (sepuluh) karena pengaruhnya pada pengurangan besarnya file sebagai tujuan utama **Trace Bitmap** akan sangat kecil. Bahkan pada beberapa komputer (dengan spesifikasi rendah) akan mengakibatkan hang, karena komputer dipaksa bekerja terlalu keras untuk menguraikan gambar tersebut.



Setelah proses **Tracing Bitmap** selesai, pilih menu **Modify** → **Group**, agar gambar yang sudah di-trace tersebut terkumpul sebagai satu image.



4. Pengolahan Gambar lebih lanjut

Untuk mendapatkan gambar dengan hasil olahan lebih lanjut, disarankan untuk menggunakan software lain yang memang dikhususkan untuk mengolah gambar/foto, seperti; **Macromedia Fireworks**, **Adobe Photoshop** atau **Corel Photopaint**. Adobe Flash CS3 Professional digunakan pada saat gambar tersebut telah siap untuk dianimasikan.

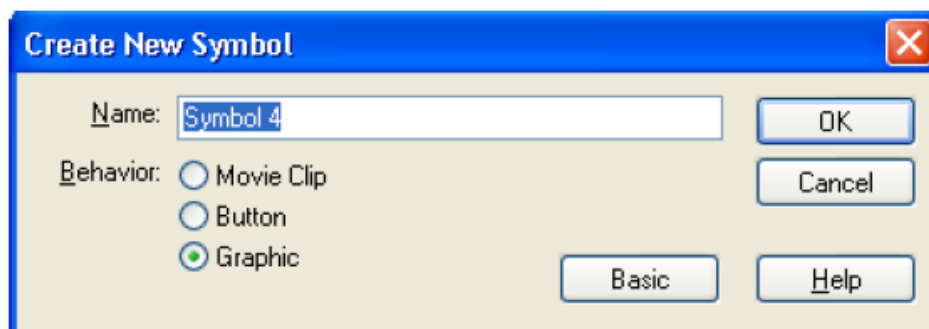
E. Memahami Simbol

Simbol adalah objek flash. Simbol bisa berupa bentuk, grafik, tombol video, suara ataupun teks. Untuk membuat animasi, sebuah objek harus di ubah ke simbol terlebih dahulu agar bisa dianimasikan. Dalam Flash, simbol dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Movie clip, berguna untuk membuat rangkaian animasi didalamnya. Di movie clip kita bisa membuat animasi yang berdiri sendiri.
2. Graphic, baerguna untuk membuat gambar atau simbol diam (statis) yang siap untuk dianimasikan.
3. Button, berguna untuk membuat tombol interaktif.

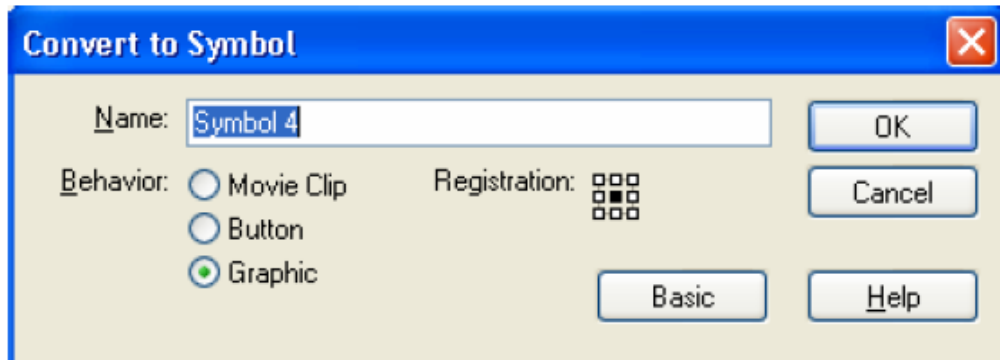
Membuat Simbol

Untuk membuat sebuah simbol, klik menu **Insert > New Symbol** sehingga akan tampil kotak dialog seperti gambar dibawah ini :



Mengubah objek menjadi Simbol

Apabila kita terlanjur membuat objek yang bukan simbol,kita masih bisa mengubahnya menjadi simbol. Caranya, pilih objek tersebut, lalu klik menu **Modify > Convert to Symbol** atau tekan **F8** sehingga akan tampil kotak dialog seperti gambar berikut :



- a. **Name** adalah nama untuk symbol
- b. **Behavior** adalah sifat atau jenis dari simbol. Ada tiga jenis simbol yang dapat dipilih, yaitu Movie clip, Button, Graphic.
- c. **Registration** adalah suatu titik yang menandai objek, dengan kata lain apabila suatu objek itu simbol maka terdapat tanda + (plus) pada objek tersebut.

F. Membuat Animasi Objek Bergerak

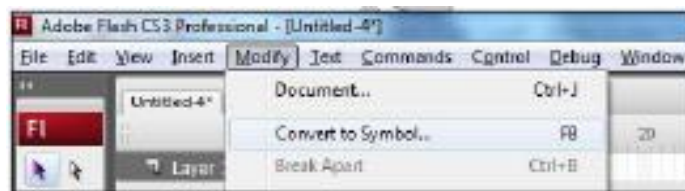
1. Animasi Gerak dengan Pergeseran Tempat

Untuk membuat animasi sebuah objek yang dapat bergerak/ bergeser dari suatu tempat ke tempat lain (ke samping, ke atas, ke bawah dan sebagainya) langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Setelah membuat file baru, pilih **Oval tool** () pada toolbar (atau tool yang lain sesuai bentuk objek yang akan dibuat).
- b. Buat sebuah lingkaran pada layar kerja



- c. Pilih **Selection tool**, kemudian klik dua kali pada lingkaran untuk mengaktifkan lingkaran.
- d. Pilih **Modify > Convert to symbol**

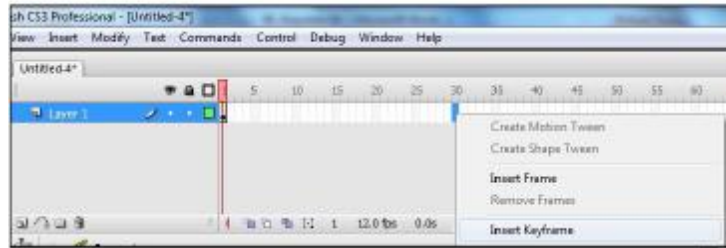


- e. Pada kotak dialog yang tampil isikan seperti berikut:

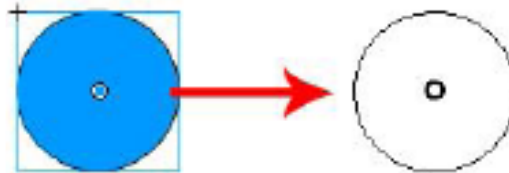


- f. Pilih OK

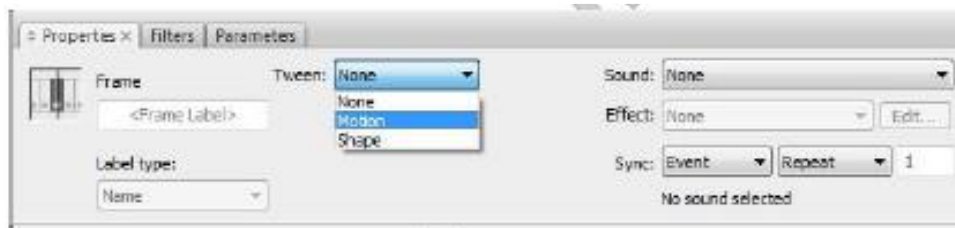
- g. Klik mouse di frame 30 pada **Timeline**, kemudian pilih **Insert > Timeline > Keyframe** atau Klik kanan mouse pilih **Insert Keyframe**.



- h. Klik mouse pada lingkaran, kemudian geser lingkaran ke sembarang tempat (sebagai contoh di sini digeser ke arah kanan)



- i. Blok pada **Timeline** dari frame 1 hingga frame 30.
j. Pilih jendela **Properties**, pada pilihan **Tween** pilih **Motion**.



Atau



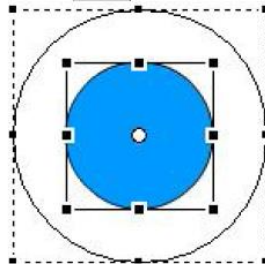
Klik kanan mouse pada **Timeline** pilih **Create Motion tween**

Sekarang coba jalankan animasinya dengan cara pilih **Control** → **Play** atau tekan **Enter** pada

2. Animasi Gerak dengan Pembesaran atau Pengecilan Bentuk

Untuk membuat animasi gerak dengan pembesaran atau pengecilan bentuk, lakukan langkah yang sama dengan pembuatan animasi pergeseran tempat hingga langkah ke 10.

- a. Kemudian klik frame 30 pada **Timeline**.
b. Pilih **Free Transform Tool**, arahkan kursor ke salah satu titik sudut yang muncul di gambar lingkaran. Sambil menekan tombol **Shift** pada keyboard, Klik mouse pada titik tersebut dan geser ke arah luar hingga lingkaran membesar. Kemudian lepaskan mouse.

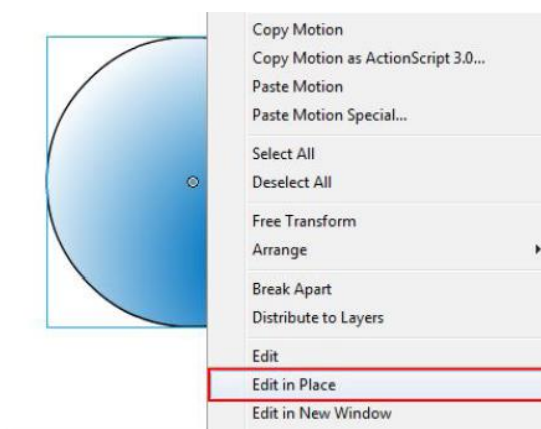


Jalankan animasi dengan menekan tombol Enter.

3. Animasi Gerak dengan berputar

Untuk membuat animasi gerak dengan berputar, lakukan langkah yang sama dengan pembuatan animasi pergeseran tempat hingga langkah ke 10.

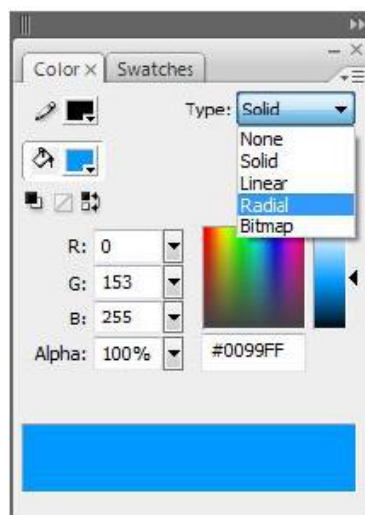
- Pilih **Selection tool**, kemudian klik dua kali pada lingkaran atau klik kanan mouse pada lingkaran, pilih **Edit in Place**.



- Pilih **Paint Bucket Tool** ()

- Pilih **Window Color Mixer**

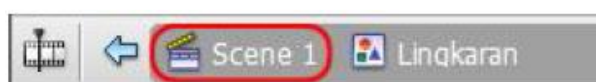
- Pada jendela **Color Mixer** pilih **Radial** pada pilihan **Type**



- Kemudian arahkan kursor ke lingkaran (jangan ditengah-tengah) dan klik mouse.

Langkah ini bertujuan agar saat lingkaran di putar terlihat gerakannya.

- Tutup jendela lingkaran dan kembali ke jendela **Scene 1** dengan cara klik pada tab **Scene 1**.



- g. Kemudian klik 30 pada **Timeline**.
- h. Pilih **Modify** → **Transform** → **Rotate and Scale**.
- i. Pada jendela Scale and Rotate isi kolom Rotate dengan 180 (angka ini menunjukkan berapa derajat objek akan berputar)
- j. Pilih OK

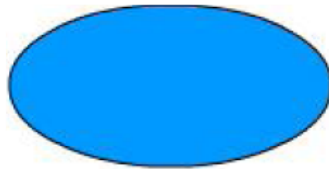
Jalankan animasi

Catatan :

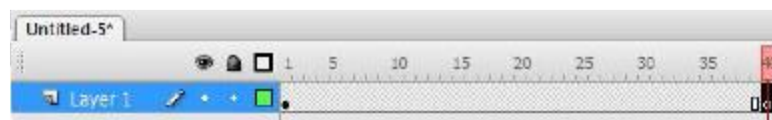
Untuk membuat animasi yang dapat bergerak berputar sambil membesar atau mengecil, dapat dilakukan dengan mengisikan nilai **Scale dan Rotate** secara bersamaan pada jendela **Scale and Rotate**.

4. Animasi Perubahan Bentuk

- a. Buat sebuah file baru.
- b. Dengan menggunakan **Oval Tool** buatlah sebuah bentuk oval.



- c. Klik di frame 40 pada **timeline**, klik kanan mouse pilih **Insert Blank Keyframe**.



- d. Di posisi frame ke-40, buatlah sebuah persegi.

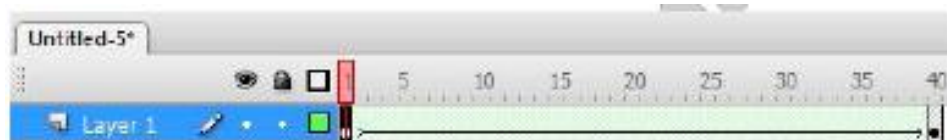


- e. Klik mouse pada bagian tengah timeline, pilih jendela **Properties**, pada opsi **Tween** pilih **Shape**.
Jalankan animasi.

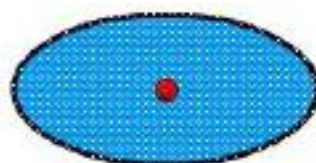
Untuk memperoleh animasi yang gerakannya lebih teratur, dapat digunakan **Shape Hints**.

Sebagai contoh dapat dipraktekkan pada animasi yang baru saja kita buat.

- 1. Klik mouse pada frame pertama.



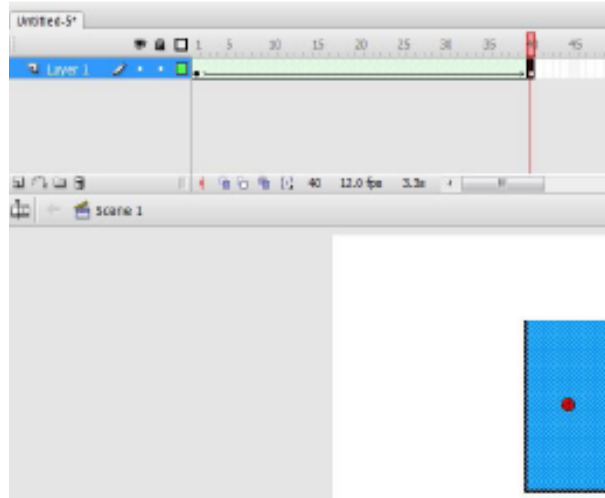
- 2. Pilih **Modify** → **Shape** → **Add Shape Hint**, akan muncul bulatan kecil berwarna merah.



3. Ulangi sebanyak tiga kali kemudian drag masing-masing titik a, b, c, d sesuai gambar.



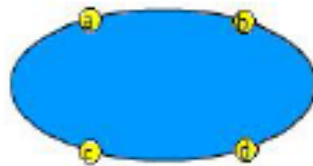
4. Klik mouse pada frame terakhir.



5. Pindahkan masing-masing titik a, b, c dan d, sesuai gambar. Titik akan berubah menjadi hijau.



6. Klik kembali mouse pada frame pertama. Dapat dilihat bahwa titik berubah menjadi kuning, artinya, **Shape Hint** telah berhasil.



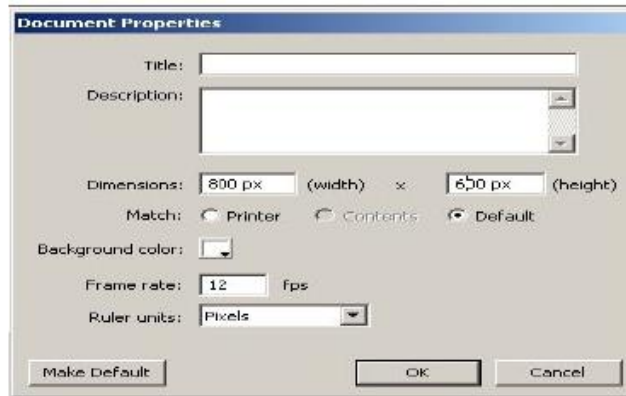
7. Jalankan animasi.

G. Pengembangan Soal Evaluasi

Evaluasi merupakan hal sangat penting untuk menguji seberapa dalam materi yang yang sudah dikuasi oleh siswa. Untuk membuat evaluasi sederhana dengan flash, maka dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Langkah Pertama

- a. Atur ukuran layar yang akan digunakan untuk menampilkan media ini. Biasanya ukurannya adalah 800 pixel x 600 pixel. Lihat bagian properties.



- b. Buat layer dengan nama **background** untuk menempatkan warna latar yang kita inginkan. Pada frame 10, klik kanan kemudian pilih **Insert frame**. Pada layer ini pilihlah warna latar yang diinginkan.
- c. Buat layer dua bernama **kotak**. Secara otomatis panjang frame pada layer kotak mengikuti panjang frame layer sebelumnya. Pada frame 2, klik kanan dan insert keyframe. Sekarang buatlah kotak untuk menempatkan soal yang akan diujikan.
- d. Buat layer **soal**. Pada frame 1, buatlah tulisan “INI ADALAH PETUNJUK MENGERJAKAN SOAL”. Pada frame 2 insert keyframe dan hapus tulisan “INI ADALAH PETUNJUK MENGERJAKAN SOAL”. Sekarang dapat mulai membuat soal.



- e. Pada frame 2 layer soal tuliskan 'INI SOAL NOMOR 1' yang ditempatkan di atas kotak membuat soal. Kemudian dibawah kotak tempatkan tombol-tombol pilihan A, B dan C. Dimisalkan jawaban yang benar adalah A. Lihat gambar dibawah.



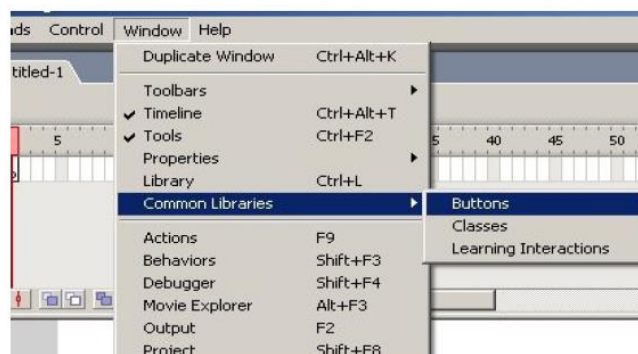
- f. Pada frame 3 layer **soal** tuliskan 'INI SOAL NOMOR 2' yang ditempatkan di atas kotak membuat soal. Kemudian dibawah kotak tempatkan tombol-tombol pilihan A, B dan C. Dimisalkan jawaban yang benar adalah B. Demikian seterusnya sampai berapa soal yang diinginkan.



- g. Pada frame 5 layer soal tuliskan Hasil Evaluasi. Dibawah tulisan tersebut tuliskan Benar, Salah dan Prosentase. Disamping tulisan tersebut masukkan dynamic text dan variabel masing-masing dynamic text berilah nama benar, salah dan prosentase.



- h. Buat layer **Tombol**. Pada frame 1 masukkan tombol **Next** dan **Back** (untuk lebih mudahnya, ambil saja dari Library. Kalau button library belum ada, maka dapat kita tampilkan dengan cara pilih **Window > Common Libraries > Buttons**. Selanjutnya akan tertampil pilihan-pilihan tombol yang dapat kita ambil. Tempatkan tombol tersebut di kanan bawah. Berilah nama tombol tersebut dengan 'next_btn' dan 'back_btn' yang disikan pada bagian instant name.



- i. Buatlah satu layer lagi bernama **Script**. Di dalam layer Script ini nanti kita akan tempatkan action script untuk media ini.

2. Langkah Kedua

- a. Pada frame 1 layer Script, tuliskan script seperti dibawah ini.

```
stop();
benar=0;
salah=0;
```

```
next_btn._visible=true;
back_btn._visible=false;
```

- b. Pada frame 2 insert keyframe dan berikan script

```
next_btn._visible=false;
```

- c. Pada frame 5 layer script insert keyframe dan tuliskan script seperti di bawah ini.

```
back_btn._visible=true;
prosentase=benar/(benar+salah)*100;
```

- d. Arahkan pointer pada layer **soal**. Pada frame 2, yaitu tempat soal nomor 1, berikan action script pada tombol A_btn sebagai berikut.

```
on(release){
    benar=benar+1;
    nextFrame();
}
```

Berikan action script pada tombol B_btn dengan

```
on(release){
    salah=salah+1;
    nextFrame();
}
```

Berikan action script pada tombol C_btn dengan

```
on(release){
    salah=salah+1;
    nextFrame();
}
```

- e. Masih di layer **soal**, sekarang berikan action script seperti dibawah ini.

Berikan action script pada tombol A_btn dengan

```
on(release){
    salah=salah+1;
    nextFrame();
}
```

Berikan action script pada tombol B_btn dengan

```
on(release){
    benar=benar+1;
    nextFrame();
}
```

Berikan action script pada tombol C_btn dengan

```
on(release){
    salah=salah+1;
```

```
nextFrame();  
}
```

- f. Arahkan pointer pada layer **Tombol**. Klik pada tombol next_btn dan berikan action script seperti di bawah ini

```
on(release){  
nextFrame();  
}
```

- g. Masih di layer Tombol dan select tombol back_btn, kemudian berikan action berikut

```
on(release){  
gotoAndPlay(1);  
}
```

H. Membuat Media Pembelajaran Sederhana

Pada bagian ini kita akan membuat media pembelajaran sederhana yang terdiri atas ruang untuk menampilkan deskripsi konten dan tombol navigasi untuk menuju ke konten. Untuk lebih jelasnya ikuti langkah-langkah berikut ini

1. Buatlah layer background, kemudian pilihlah background sesuai dengan keinginan anda. Kemudian pada frame 6 insert frame.
2. Buatlah layer kotak untuk menempatkan tombol navigasi dan deskripsi konten.



3. Buatlah layer tombol. Pada layer tombol ini buatlah tombol dan tempatkan di atas kotak tombol dibawah menu yang sudah disediakan.



4. Buatlah layer **deskripsi**. Pada frame 1 tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN INTRO'. Insert keyframe pada frame 2 dan tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN MATERI'. Insert keyframe pada frame 3 dan tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN LATIHAN'. Insert keyframe pada frame 4 dan tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN EVALUASI'. Insert keyframe pada frame 5 dan tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN GLOSARY'. Insert keyframe pada frame 6 dan tuliskan 'INI ADALAH HALAMAN PROFIL'.

5. Buatlah layer Script. Pada frame 1 tuliskan script

```
stop();
```

6. Kembali ke layer tombol dan berikan action script pada tombol-tombol yang sudah kita buat.

a. Untuk tombol Intro berikan action script

```
on(release) {  
    gotoAndStop(1);  
}
```

b. Untuk tombol Materi berikan action script

```
on(release) {  
    gotoAndStop(2);  
}
```

c. Untuk tombol Latihan berikan action script

```
on(release) {  
    gotoAndStop(3);  
}
```

d. Untuk tombol Evaluasi berikan action script

```
on(release) {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

e. Untuk tombol Glosary berikan action script


```

on (release) {
gotoAndStop (4) ;
}

```

f. Untuk tombol Profil berikan action script

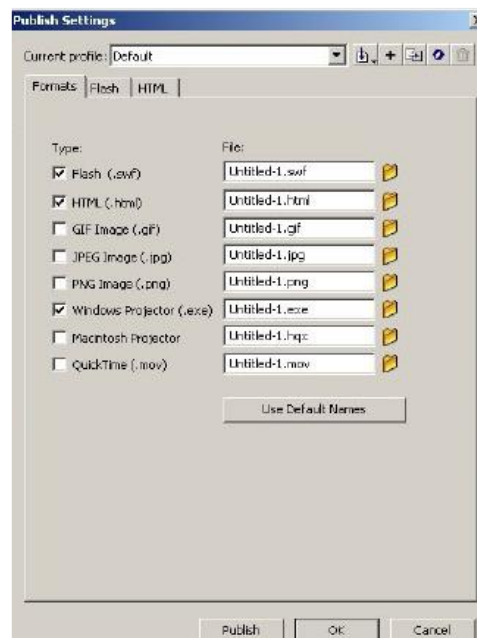
```

on (release) {
gotoAndStop (6) ;
}

```

I. Mempublish file Flash

Setelah kita selesai membuat semua hal mengenai media pembelajaran dengan flash, maka seterusnya adalah mempublish file flash yang kita miliki. Untuk mempublish file flash dapat dilakukan dengan cara pilih menu File > Publish Settings. Kemudian akan muncul jendela Publish Settings seperti di bawah ini. Kita pilih menjadi file apa media yang ingin kita peroleh, apakah dalam format .swf, .html, .exe atau yang lainnya. Akan tetapi, biasanya kita memilih format .exe agar dapat dijalankan secara mandiri.



Setelah dipilih format seperti yang kita inginkan, selanjutnya pilih Publish dan OK.

J. Membuat AutoRun

Apabila media pembelajaran sudah dikemas dalam sebuah cd, ketika CD kita masukkan dalam komputer, maka secara otomatis komputer akan langsung memainkan media pembelajaran yang ada di dalam CD tersebut.

Untuk itu diperlukan penyertaan file bernama AutoRun yang disimpan dalam satu tempat dengan media yang kita miliki. Script untuk Auto Run adalah sebagai berikut

```

[AutoRun]
open=aplikasi.exe
icon=aplikasi.ico

```

Setelah dibuat file itu dalam notepad, kemudian simpan file autoRun tersebut dengan ekstensi .inf

Tugas :

Buatlah media pembelajaran fisika berbasis flash (materi bebas, antar kelompok berbeda)

TAMBAHAN :

Animasi dengan Action Script

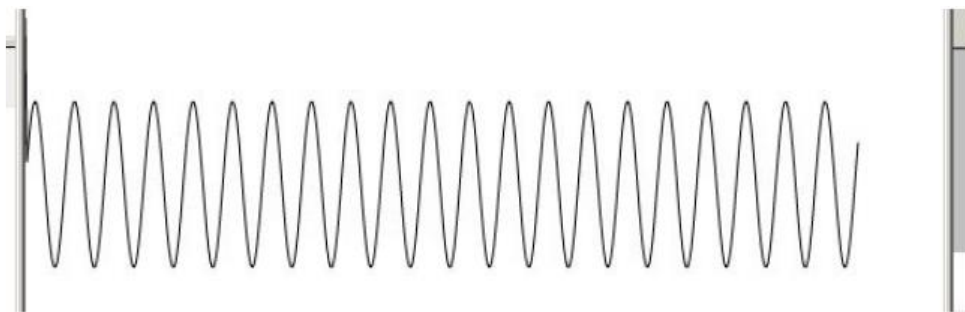
Dalam membuat media pembelajaran, kita tidak lepas dengan penggunaan action script. Penggunaan action script akan membuat file media kita lebih kecil, sehingga loading filenya akan lebih cepat. Pada bagian ini kita akan mempelajari bagaimana mengenakan action script pada objek yang telah kita buat.

1. Membuat Animasi Sinusoidal

Untuk membuat animasi berupa grafik sinus dapat kita lakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Buat layer Scrip dan buatlah seperti di bawah ini.

```
lineStyle(1,0x000000, 100);  
moveTo(0,100);  
a=50; //amplitudo  
b=50; //frekuensi  
for(x=1;x<500;x++){  
    y=a*Math.sin(b*x);  
   .lineTo(x,y+200)  
    trace("x="+x+";y="+y);  
}
```

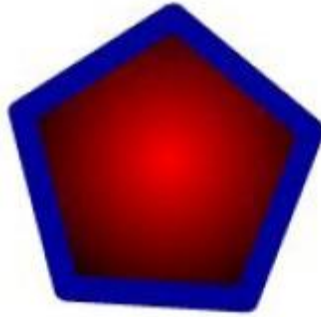


2. Fungsi startDrag dan stopDrag

Fungsi startDrag sangat penting manakala kita menginginkan objek dapat diseret ke manapun kita suka.

Untuk menggambarkan penggunaan fungsi tersebut, marilah kita ikuti langkah-langkah berikut ini

- Buat layer 1 bernama objek. Di layer ini buatlah objek sembarang berbentuk movieclip dan berilah nama objek_mc.



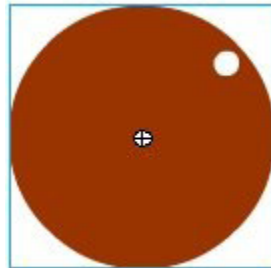
- b. Insert layer dan berinama Script. Sekarang tuliskan script seperti di bawah ini

```
objek_mc.onPress=function() {  
    startDrag("objek_mc", true);  
}  
objek_mc.onRelease=function() {  
    objek_mc.stopDrag();  
}
```

3. Membuat animasi putar

Animasi putar sangat mudah dibuat dengan actionScript. Inilah langkah-langkahnya.

- a. Buatlah layer objek. Buatlah sebuah lingkaran seperti terlihat dibawah ini. Jangan lupa jadikan menjadi bentuk movieclip. Berilah nama objek tersebut dengan lingkaran_mc. Untuk memperoleh lingkaran yang benar-benar bulat, caranya sambil membuat lingkaran tekan tombol Shift. Tambahan lagi, agar objek kelihatan perputarannya maka hapus sedikit bagian samping lingkaran. Lihat gambar di bawah ini.



- b. Insert layer Script. Berikan script pada frame 1 layer script.

```
var laju:Number=5;  
lingkaran_mc.onEnterFrame=function() {  
    this._rotation+=laju;  
}
```

4. Membuat Efek 3 Dimensi.

Dengan mengatur pada bagian properties objek dengan action script maka kita dapat membuat kesan bahwa sebuah objek adalah 3 dimensi. Caranya adalah

- a. Masukkan gambar logo UIN.



- b. Jadikan objek tersebut menjadi movieclip. Kemudian dengan select pada objek, tuliskan perintah sebagai berikut

```
onClipEvent (load) {  
    n=5;  
}  
onClipEvent (enterFrame) {  
    this._xscale+=n  
    if (this._xscale>100 or this._xscale<-100) {  
        n=-n;  
    }  
}
```

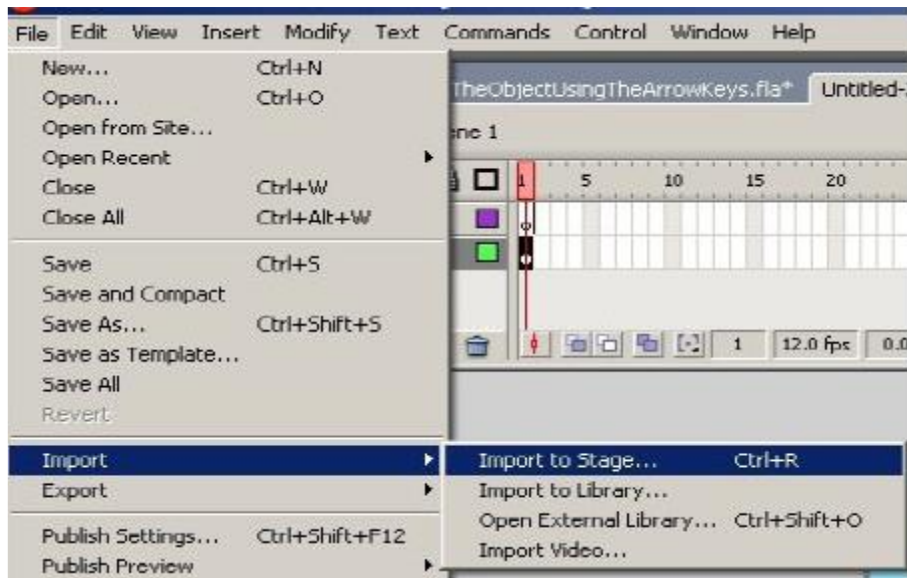
Kita dapat pula memberikan action pada frame. Caranya klik frame 1 layer Script dan berikan script seperti di bawah ini

```
var laju:Number=5;  
uny_mc.onEnterFrame=function() {  
    this._xscale+=laju;  
    if (this._xscale>100 or this._xscale<-100) {  
        laju=-laju;  
    }  
}
```

5. Menggerakkan objek dengan tombol

Pada bagian ini kita akan belajar tentang bagaimana untuk memindahkan suatu objek dengan menggunakan tombol panah kiri, kanan, atas dan bawah. Untuk lebih jelasnya ikutilah langkah-langkah berikut ini.

- a. Buat satu layer bernama gambar. Import gambar ke stage dengan cara pilih **File > Import > Import to Stage**.



- b. Insert layer and give the object a name. From this layer create an object, for example a balloon and make it a movieclip. Name the object with balloon_mc.



- c. Create a text layer. Place dynamic text in a specific place and name it with informasi_text.
 d. Insert another layer named Script. On frame 1 write the script as follows.

```
informasi_text.text="Gunakan tombol anak panah untuk menggerakkan
balon";
var laju:Number=10;
balon_mc.onEnterFrame=function() {
if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
    this._x+=laju;
```

```

}
if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
    this._x-=laju;
}
if (Key.isDown(Key.UP)) {
    this._y-=laju;
}
if (Key.isDown(Key.DOWN)) {
    this._y+=laju;
}
}
}

```

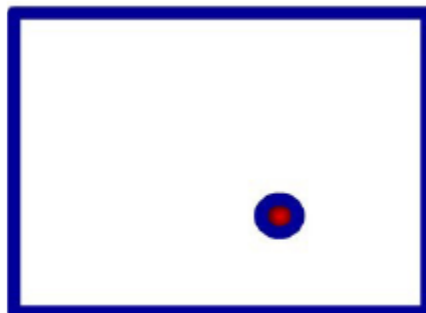
6. Membuat Objek Terjebak dalam Kotak

Pada bagian ini kita akan membuat sebuah objek yang terjebak di dalam sebuah kotak, hingga tidak dapat keluar lagi. Untuk membuatnya ikuti langkah-langkah berikut ini.

- Buat layer 1 dan bernama kotak. Dalam layer ini buatlah sebuah kotak yang akan kita gunakan untuk menjebak objek.



- Insert layer 2 dan bernama partikel. Pada frame 1 buatlah sebuah objek berbentuk lingkaran. Setelah selesai ubahlah objek tersebut menjadi tipe movieclip dan berilah nama dengan partikel_mc



- Insert layer Script dan tuliskan actionScript seperti di bawah ini

```

var laju_x:Number=-50;
var laju_y:Number=-50;
partikel_mc.onEnterFrame=function() {
    this._x+=laju_x;
    if(this._x>400 or this._x<120){
        laju_x=-laju_x;
    }
}

```

```

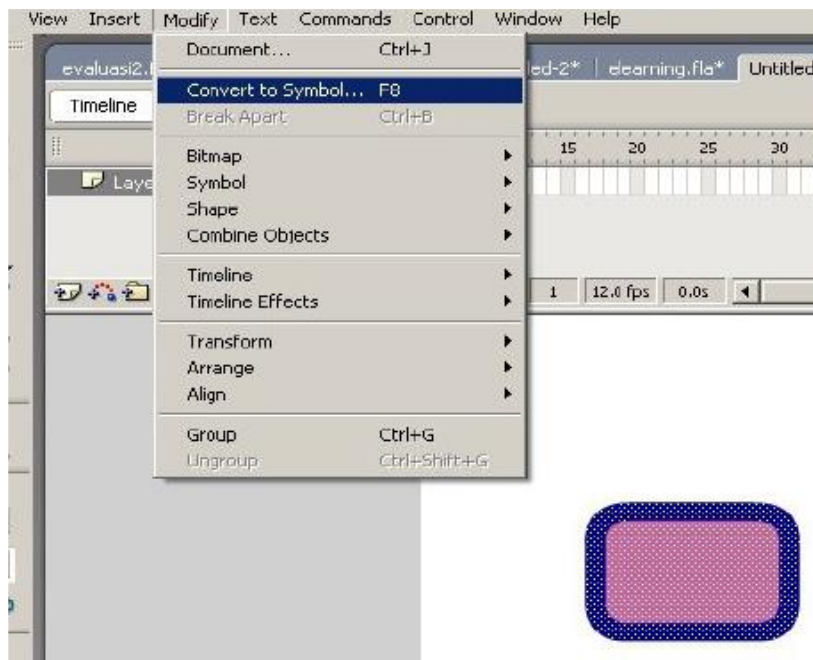
}
this._y+=laju_y;
if(this._y>270.8 or this._y<60.8){
    laju_y=-laju_y;
}
}
}

```

7. Membuat Objek Bergerak Kanan dan Kiri

Untuk membuat gerakan ke kanan dan ke kiri pada objek, maka ikuti langkah-langkah berikut ini:

- Buat objek, misalnya kotak dan ubah menjadi bentuk movieclip, caranya select all pada objek, kemudian pilih menu **Modify > Convert to Symbol > movieclip**.



- Setelah objek menjadi simbol movieclip, kemudian berilah nama objek tersebut dengan kotak_mc. Select objek dan berilah script berikut

```

onClipEvent(load) {
    this._x=0;
}
onClipEvent(enterFrame) {
    this._x=this._x+10;
}

```

- Perhatikan gerakan objek. Ternyata objek bergerak terus ke kanan dan tidak pernah kembali. Agar objek bergerak ke kanan dan ke kiri, maka kita perlu menambahkan script lagi seperti di bawah ini.

```

onClipEvent(load) {
    gerak="kanan";
}
onClipEvent(enterFrame) {
    if (gerak=="kanan") {

```

```

this._x+=10;
if (_x>700){
    gerak="kiri";
    }
}else {this._x-=10;
if (_x<-200){
    gerak="kanan"}
    }
}

```

atau dengan cara yang lebih mudah buatlah script seperti di bawah ini

```

onClipEvent(load) {
    n=10;
}
onClipEvent(enterFrame) {
    this._x+=n
    if (this._x>550 or this._x<0){
        n=-n;
    }
}

```

- d. Untuk dapat melihat pada posisi berapa objek berada pada saat itu, maka kita perlu menambahkan dynamic text di stage. Berilah nama dynamic text tersebut dengan posisi_x. Setelah itu tambahkan script seperti di bawah ini.

```

onClipEvent(load) {
    gerak="kanan";
    _parent.posisi_x=this._x;
}
onClipEvent(enterFrame) {
    _parent.posisi_x=this._x;
    if (gerak=="kanan"){
        this._x+=10;
        if (_x>700){
            gerak="kiri";
        }
    }else {this._x-=10;
    if (_x<-200){
        gerak="kanan"}
    }
}

```


PRAKTIKUM 2

POWER POINT UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN

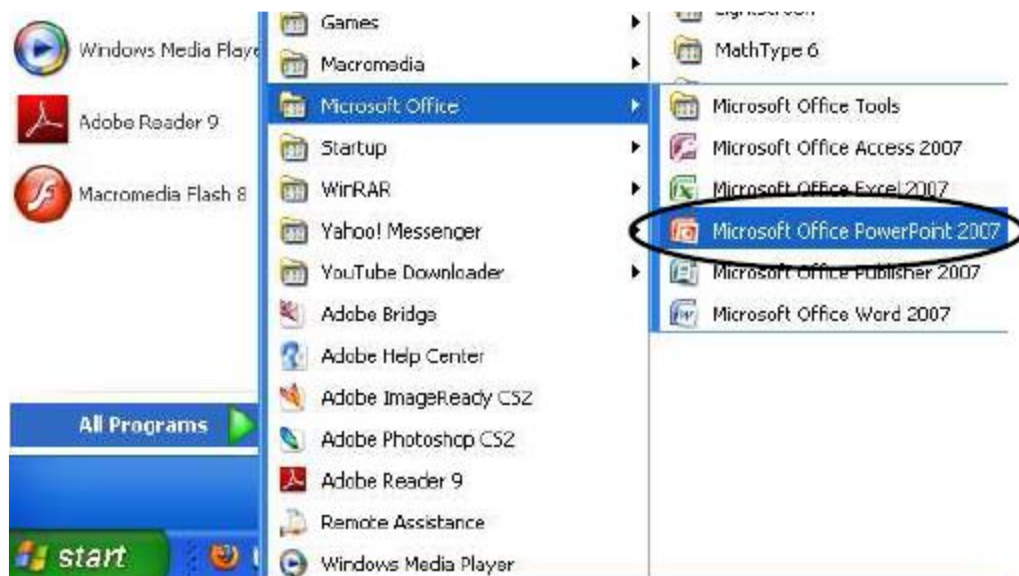
Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Praktikum ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan evaluasi. Bagian-bagian penting yang akan dijelaskan pada tutorial ini meliputi:

- A. Pembuatan slide master
- B. Pengisian konten/ materi pelajaran
- C. Pembuatan evaluasi dan daftar pustaka
- D. Penambahan animasi teks, gambar, dan video
- E. Penambahan hyperlink

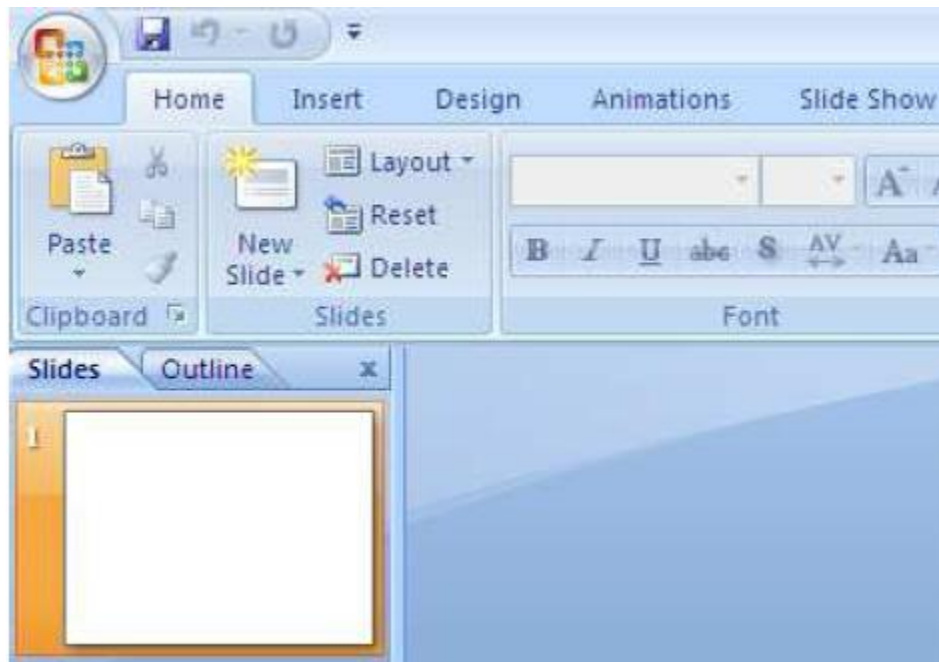
A. PEMBUATAN SLIDE MASTER

Berikut langkah-langkah pembuatan slide master.

1. Buka program Microsoft PowerPoint 2007.

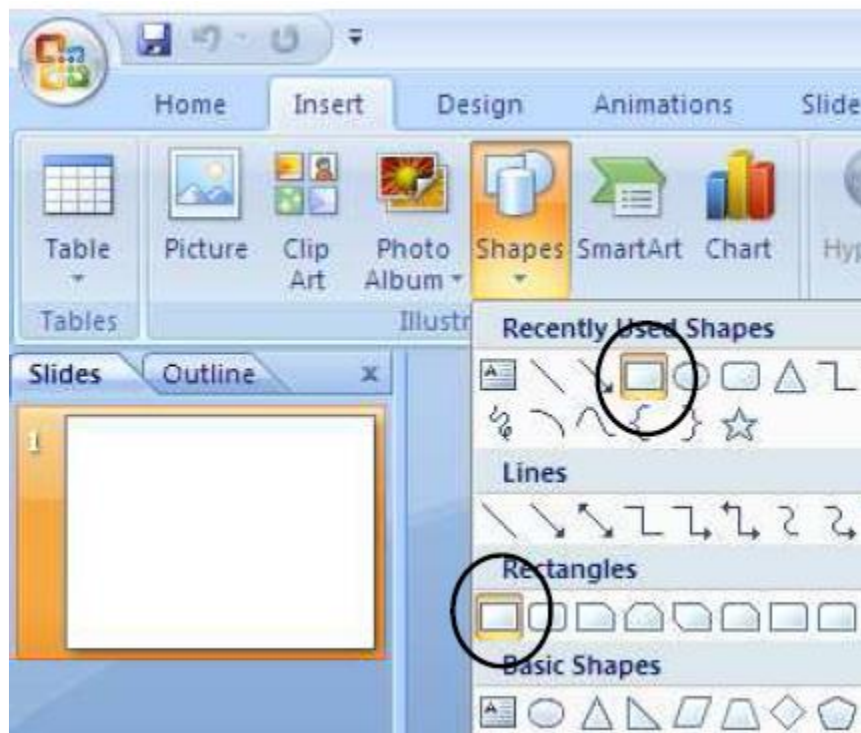


Gambar 1.1 Membuka PowerPoint



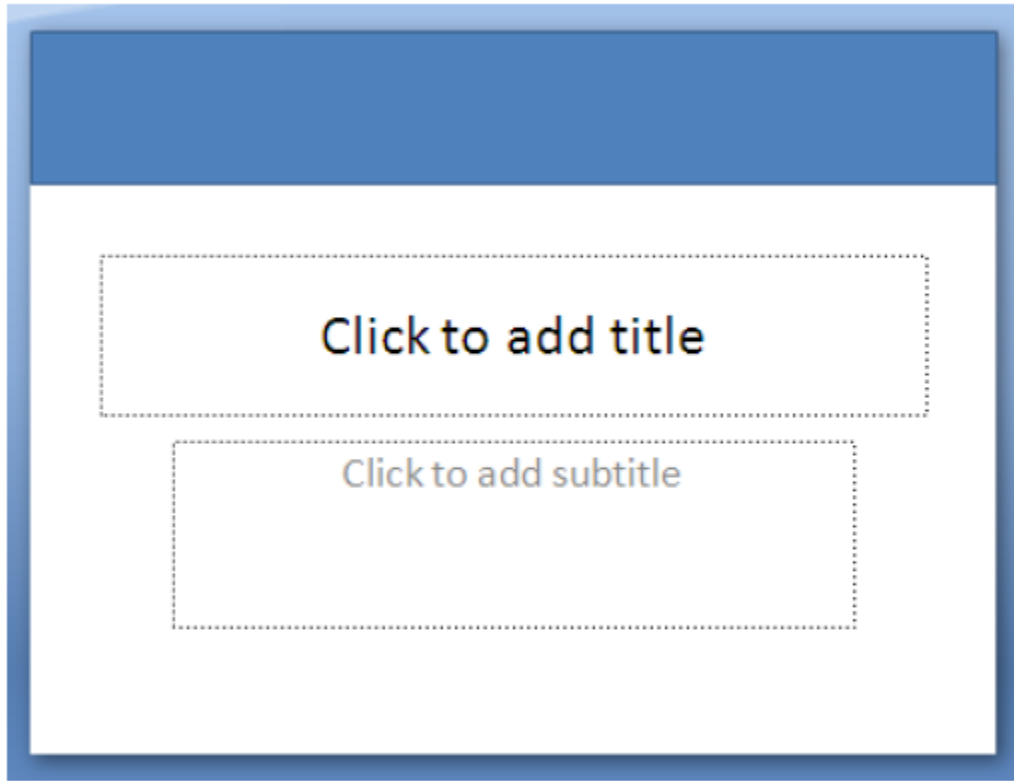
Gambar 1.2. Tampilan Awal PowerPoint

2. Klik menu Insert kemudian klik Shapes, pilih Rectangles.



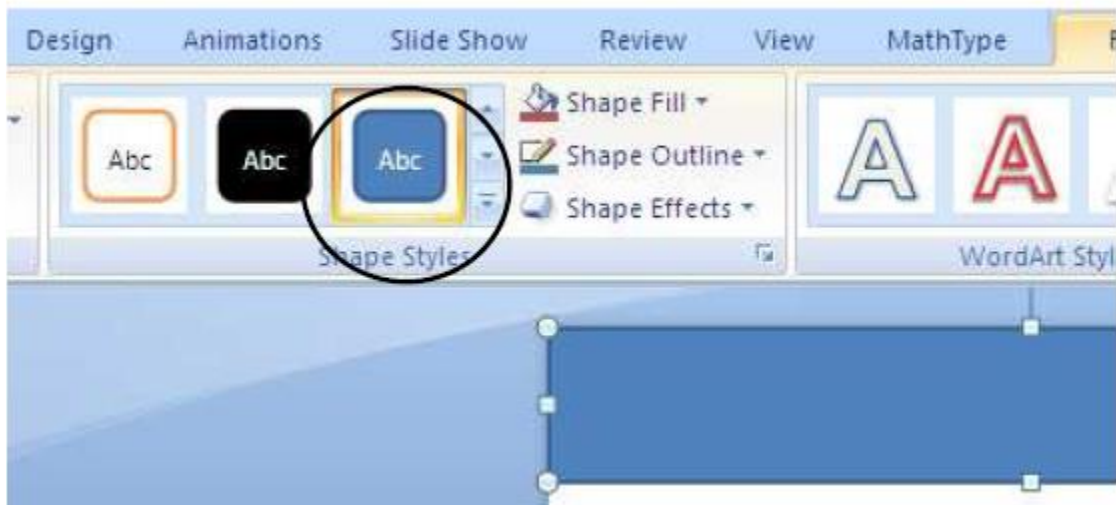
Gambar 1.3. Memilih Rectangles

3. Letakkan kursor pada bagian atas slide presentasi, tariklah dari pojok kiri atas sampai dengan pojok kanan bawah sehingga diperoleh hasil seperti berikut.



Gambar 1.4. Membuat header dengan rectangles

4. Jika ingin mengganti warna, klik dua kali pada kotak yang baru saja dibuat, pilih gambar di atas teks Shapes Styles.



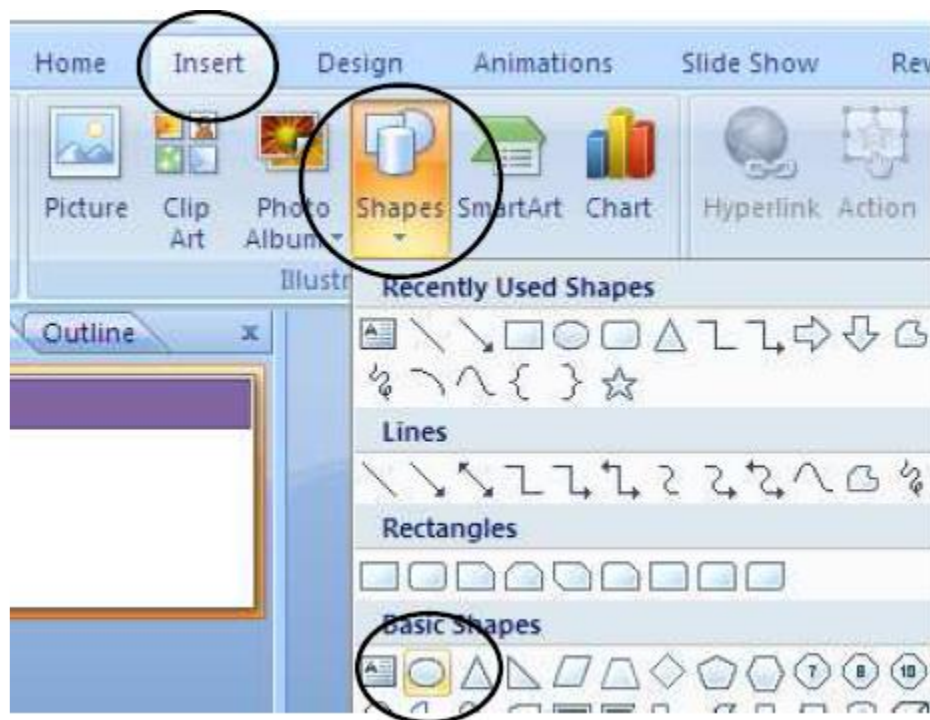
Gambar 1.5. Mengganti warna header

5. Pilih warna sesuai keinginan Anda. Misalnya dipilih warna ungu



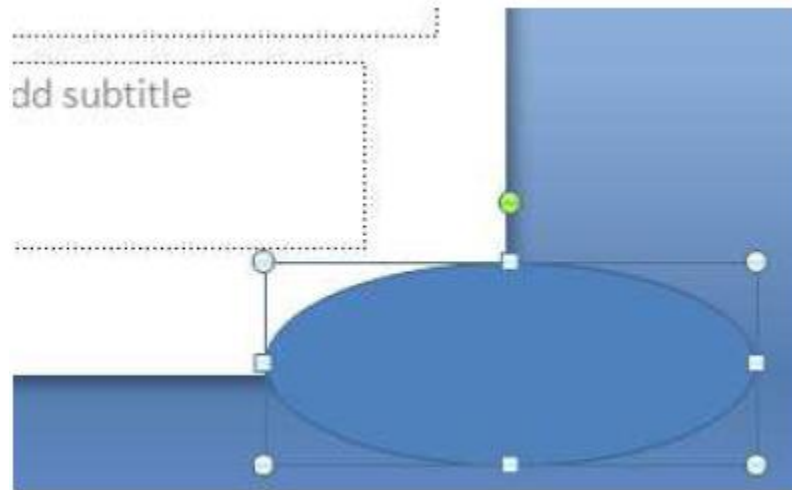
Gambar 1.6. Memilih warna shapes

6. Klik menu **Insert** kemudian klik Shapes, pilih **Oval**.



Gambar 1.7. Memilih Oval

7. Letakkan kursor di kanan bawah, tekan dan tahan sehingga diperoleh tampilan seperti berikut.

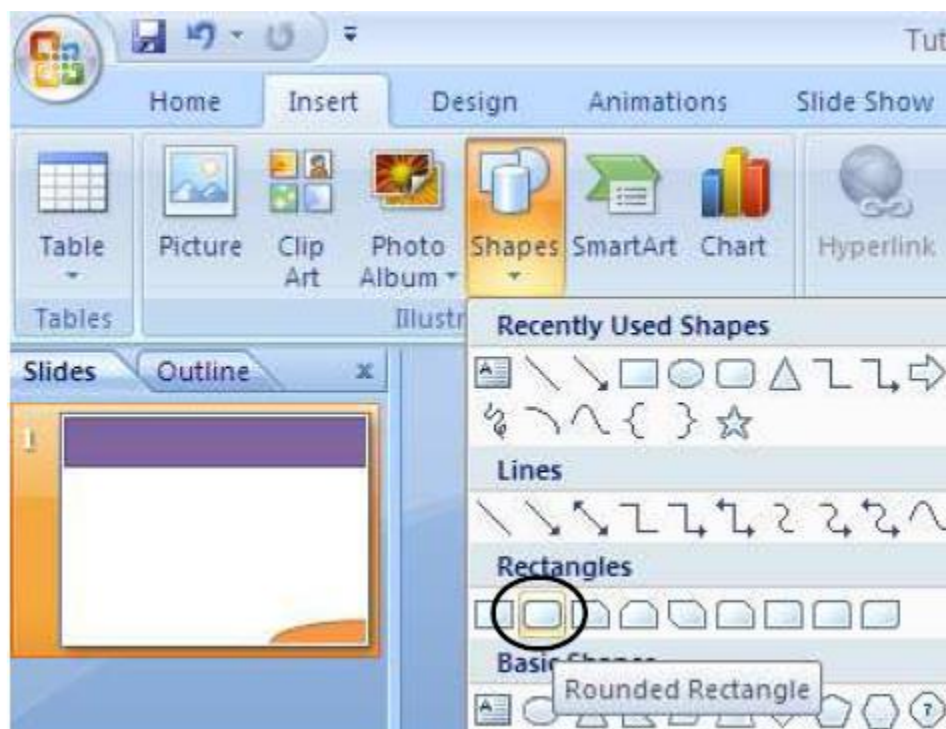


8. Untuk mengganti warna, klik dua kali pada bentuk **elips**, lalu pilih gambar di atas teks **Shapes Styles**. Pilih warna sesuai keinginan Anda. Misalkan dipilih warna oranye.



Gambar 1.9. Mengganti warna pada elips

9. Klik menu **Insert** kemudian klik Shapes, pilih **Rounded Rectangles**



Gambar 1.10. Memasukkan Rounded Rectangle

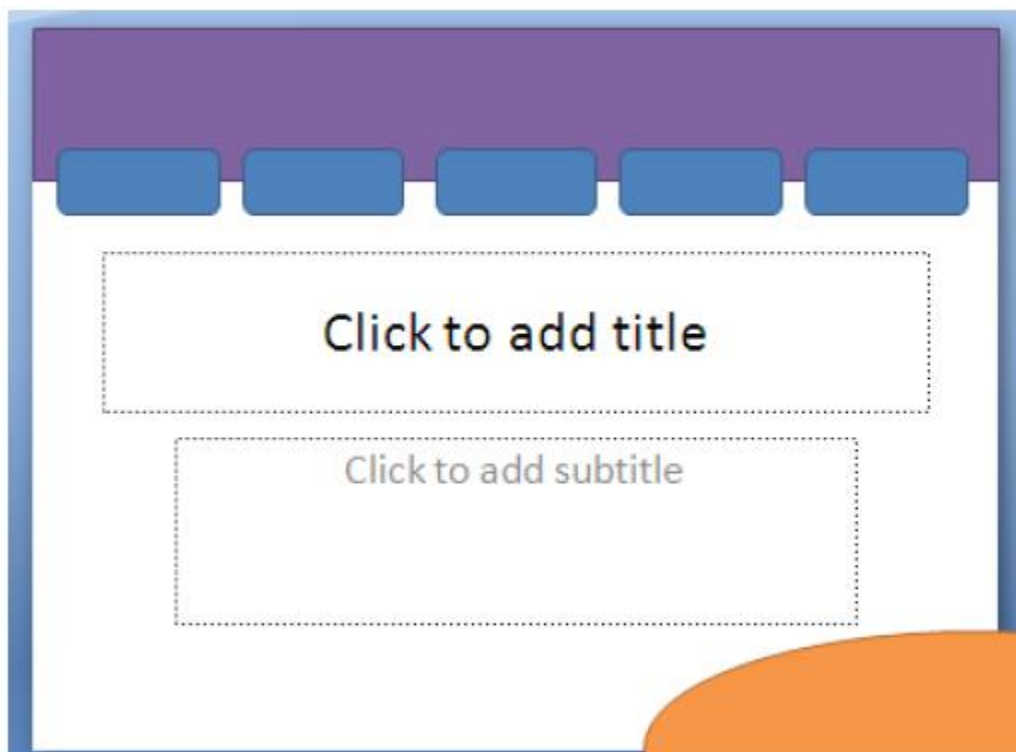
10. Letakkan pada bagian atas slide presentasi sehingga diperoleh tampilan seperti berikut.



Gambar 1.11. Meletakkan Rounded Rectangle pada header

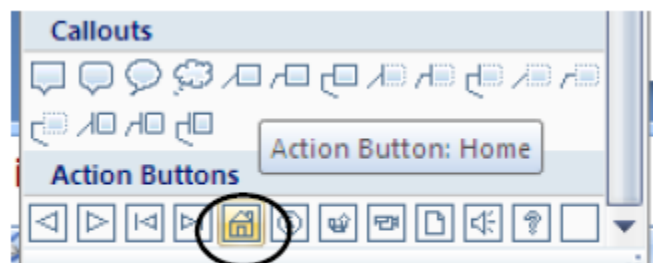
Buatlah ukuran kotaknya proporsional, artinya menyesuaikan dengan lebar slide presentasi. Pada bagian ini Anda juga dapat mengganti warna sesuai dengan keinginan.

11. Tekan **Ctrl+D (Duplicate)** untuk menggandakan kotak menu **sebanyak 4 kali**. Aturlah dengan mouse (geser kanan/kiri/atas/bawah) sehingga diperoleh tampilan seperti berikut.



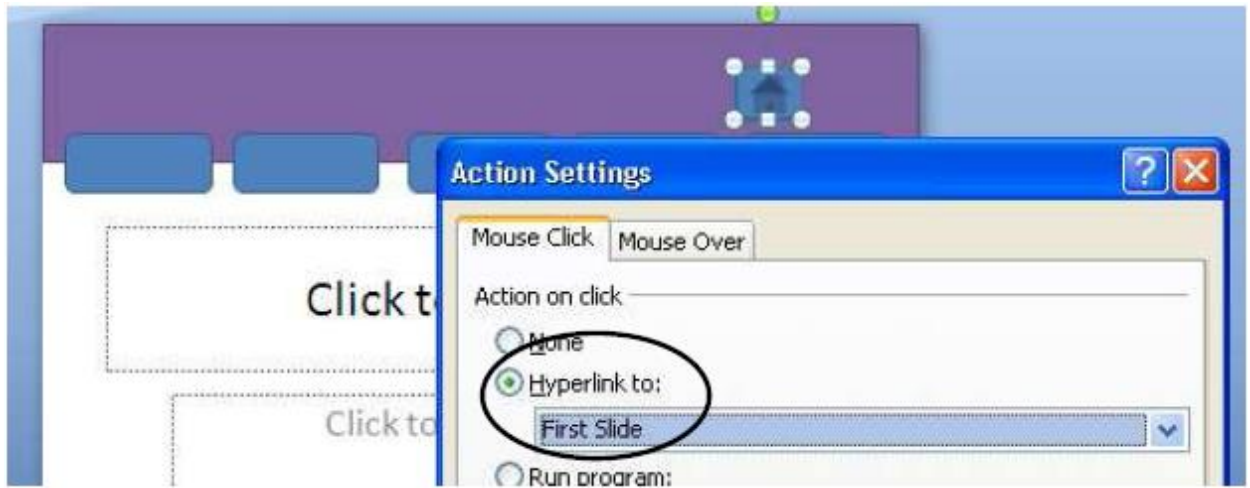
Gambar 1.12. Menggandakan rounded rectangle

12. Klik menu **Insert** kemudian klik Shapes, pilih **Action Buttons: Home**.



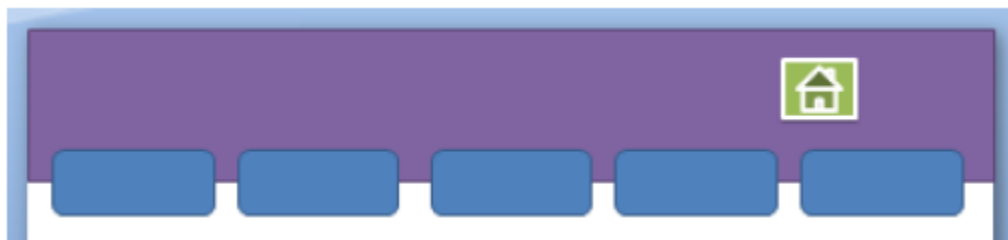
Gambar 1.13. Memasukkan tombol home

13. Letakkan di kanan atas slide presentasi. Pilih **Hyperlink to: First Slide**. Klik **OK** jika sudah selesai.



Gambar 1.14. Menghubungkan tombol home dengan slide pertama

14. Gantilah warna menjadi hijau (lihat langkah A.8).



Gambar 1.15. Mengganti warna tombol home

15. Klik menu **Insert** kemudian klik **Shapes**, pilih **Equation Shapes: Multiply**. Letakkan di pojok kanan atas. Gantilah warnanya menjadi merah (lihat langkah A.8)



Gambar 1.16. Memilih tombol close

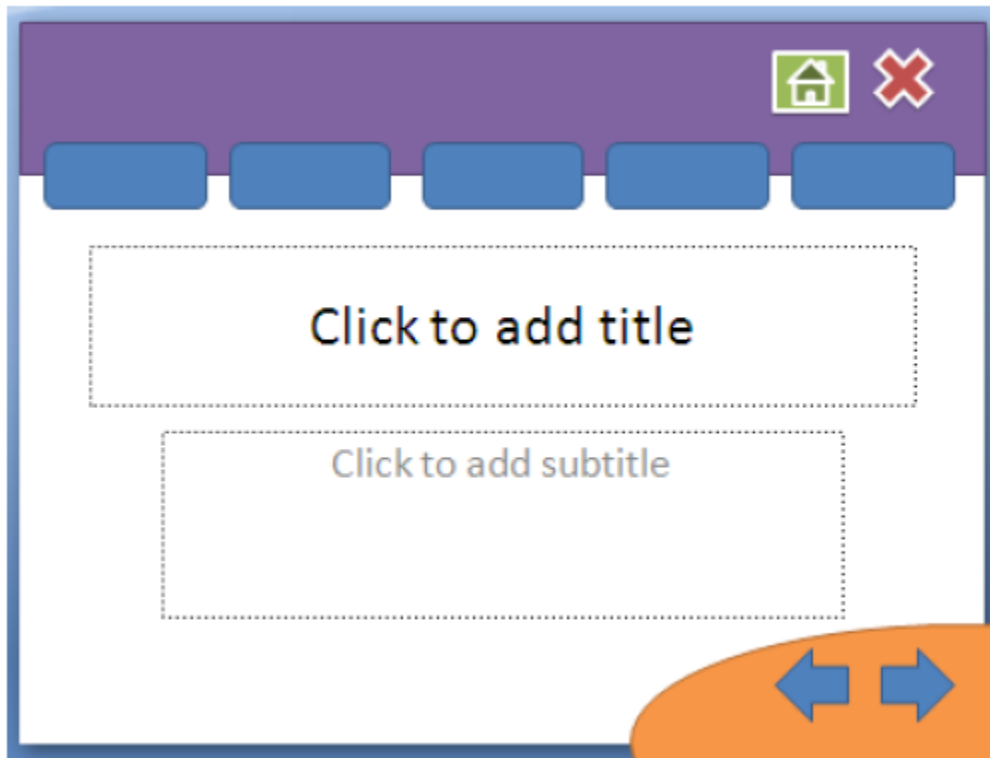


Gambar 1.17. Meletakkan tombol close pada slide presentasi

16. Selanjutnya kita akan menambahkan navigasi slide presentasi. Klik menu **Insert** kemudian klik **Shapes**, pilih **Block Arrows: Left Arrows** untuk arah kiri dan **Block Arrows: Right Arrows** untuk arah kanan. Letakkan di pojok kanan bawah. Gantilah warnanya sesuai keinginan Anda (lihat langkah A.8).

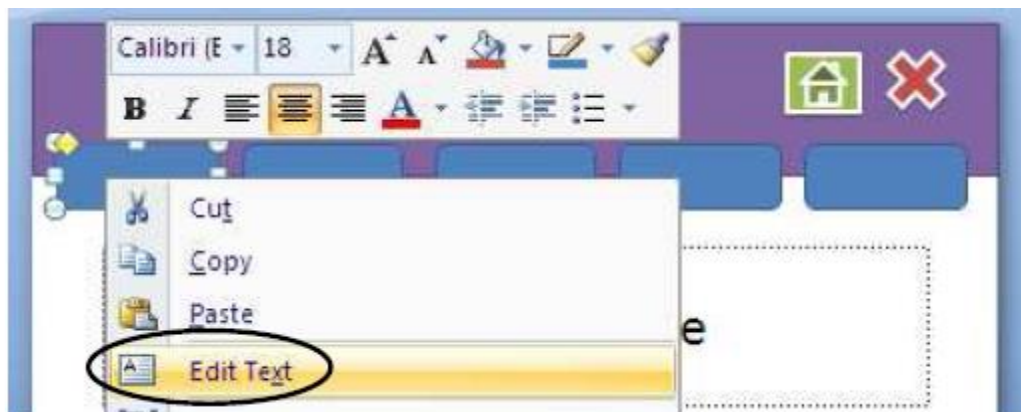


Gambar 1.18. Memilih navigasi previous slide



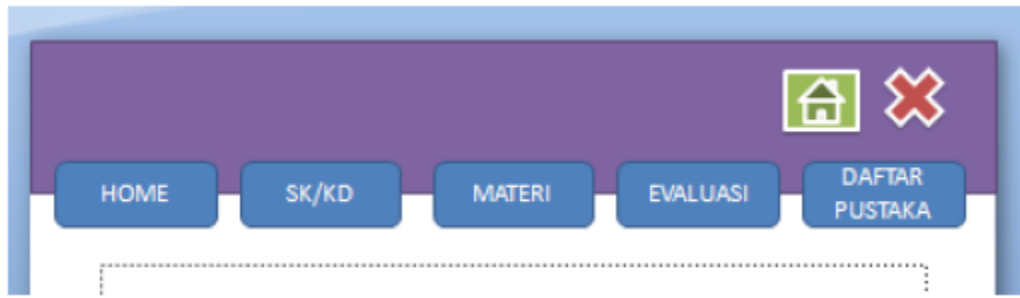
Gambar 1.19. Meletakkan navigasi pada slide

17. Klik kanan pada kotak menu, PILIH **Edit Text**, isikan dengan teks **Home**.



Gambar 1.20. Menambahkan teks pada kotak menu

18. Dengan cara yang sama isikan untuk kotak menu yang lain, **SK/KD**, **MATERI**, **EVALUASI** dan **DAFTAR PUSTAKA**, sehingga diperoleh tampilan berikut. Pada langkah ini Anda dapat mengatur ukuran dan warna teks.



Gambar 1.21. Menambahkan teks pada semua kotak menu

19. Klik menu **Insert**, pilih **Text Box**.



Gambar 1.22. Memilih Text Box

20. Tambahkan teks yang dibuat **di luar slide presentasi**, kemudian **letakkan/geser** pada bagian atas slide presentasi. Teks yang ditambahkan dapat berupa:

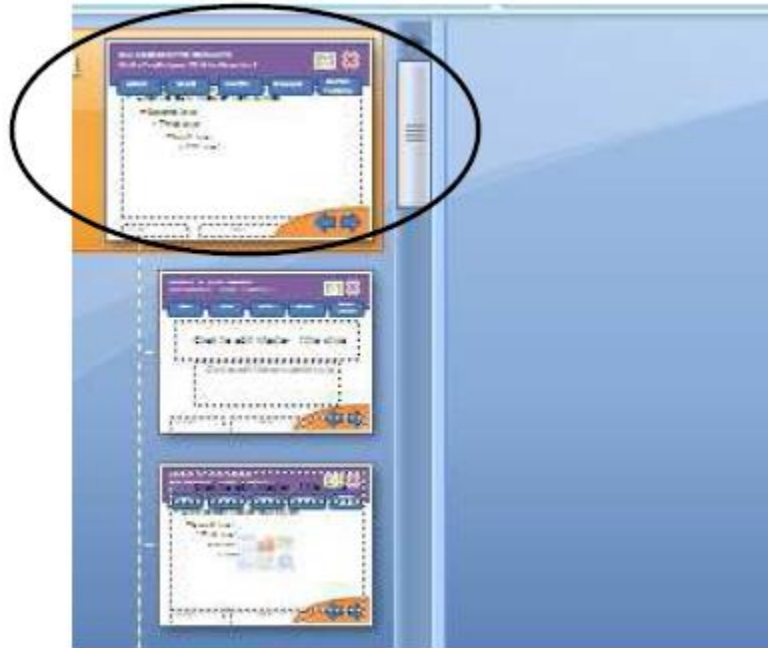
SMA KOLESE DE BRITTO YOGYAKARTA
Media Pembelajaran TIK Kelas X Semester II



Gambar 1.23. Menambahkan informasi media

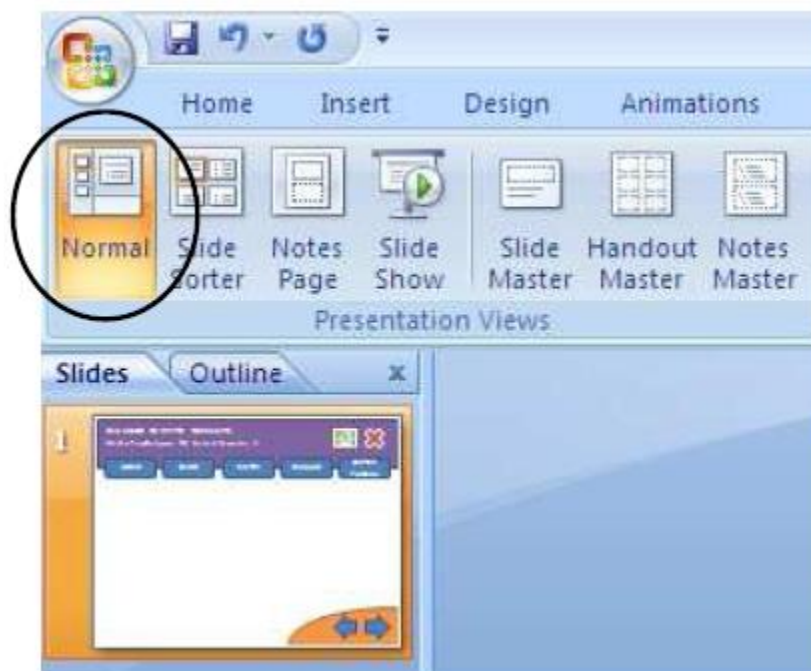
21. Sampai langkah ini template presentasi Anda sudah lengkap, kemudian template tersebut akan dipindahkan ke **Slide Master**.

22. Tekan **Ctrl+A** untuk menyeleksi semua objek pada slide presentasi kemudian tekan **Ctrl+X**, buka menu **View**, pilih **Slide Master**, pilih slide yang paling atas setelah itu **Ctrl+V**.



Gambar 1.24. Memilih slide master

23. Kembalikan ke Normal View, caranya klik menu **View Normal**.



Gambar 1.25. Memilih normal view

24. Sampai dengan langkah ini Slide Master sudah berhasil dibuat, dan setiap kali New Slide kita akan memperoleh template presentasi yang sudah dibuat.

25. Jangan lupa untuk **selalu menyimpan file Anda**.

B. PENGISIAN KONTEN/MATERI PELAJARAN

Berikut ini langkah-langkah pembuatan konten/materi pelajaran.

1. Klik **Insert**, pilih **Text Box**, tambahkan teks di bagian tengah presentasi. Pada halaman pertama slide pertama, ditambahkan informasi, **judul media pembelajaran**, **semester**, **kelas** dan **penyusun** media pembelajaran. Atur sesuai keinginan Anda (rata kiri/kanan/tengah).

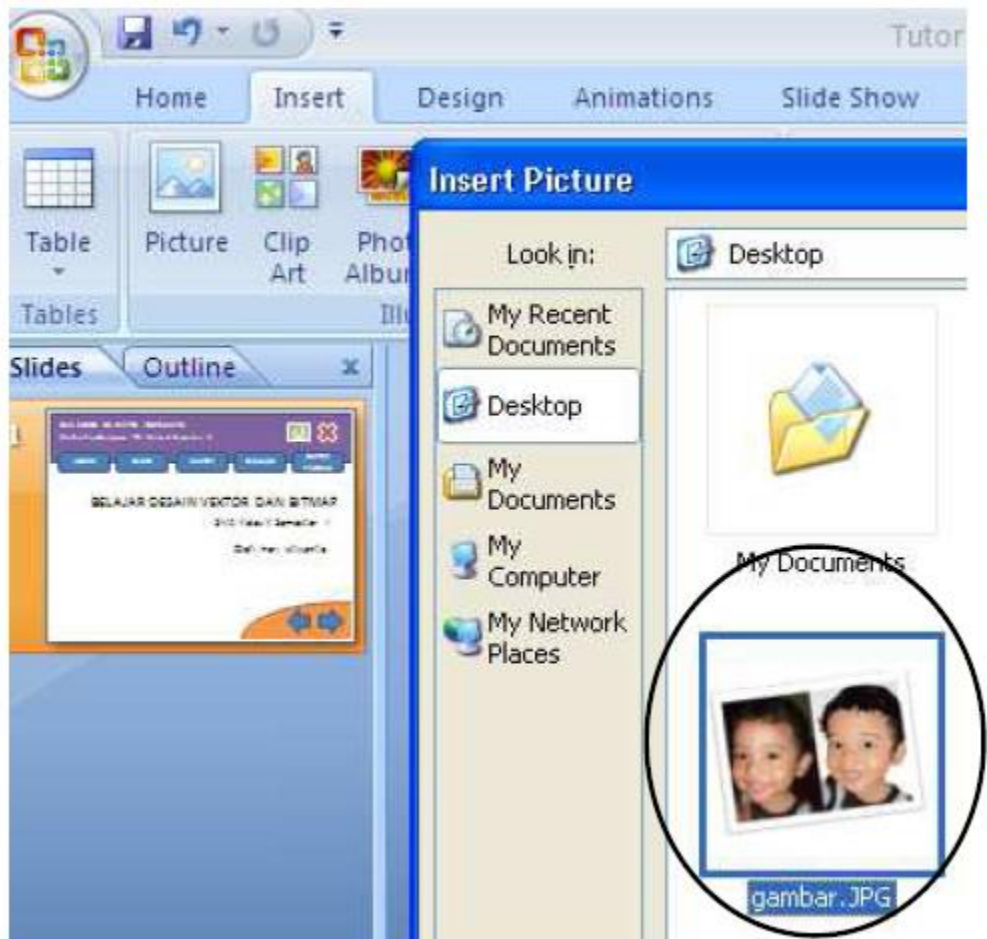


Gambar 2.1. Mengisi informasi media pada slide pertama

2. Untuk menambahkan gambar, klik **Insert**, pilih **Picture** dan arahkan ke tempat Anda meletakkan file-file gambar.



Gambar 2.2. Memilih submenu Picture

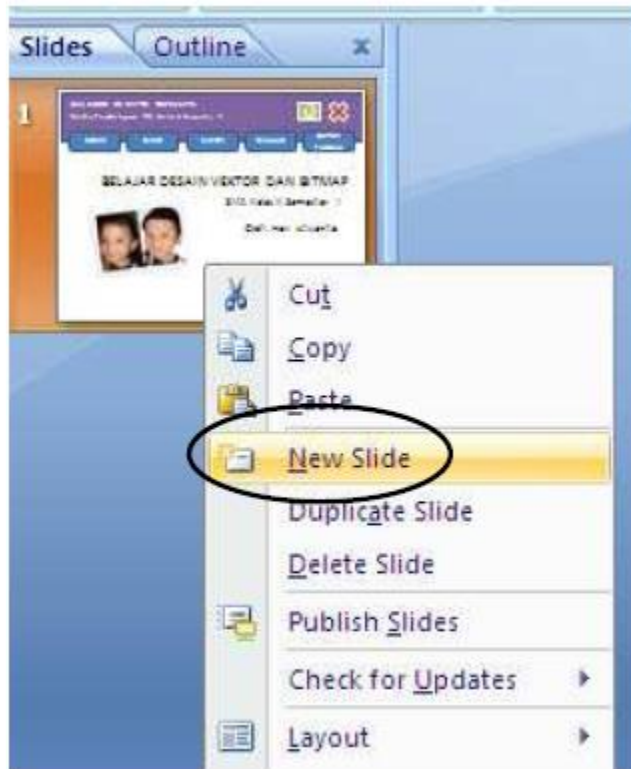


Gambar 2.3. Memilih file gambar



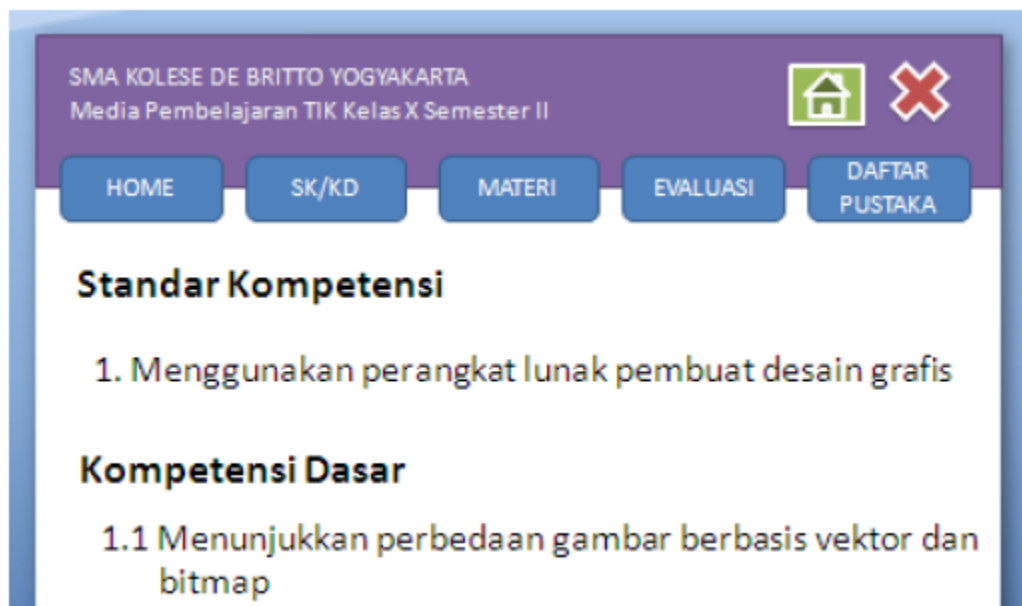
Gambar 2.4. Meletakkan file gambar pada slide

3. Klik kanan pada **Slides**, pilih **New Slide**.



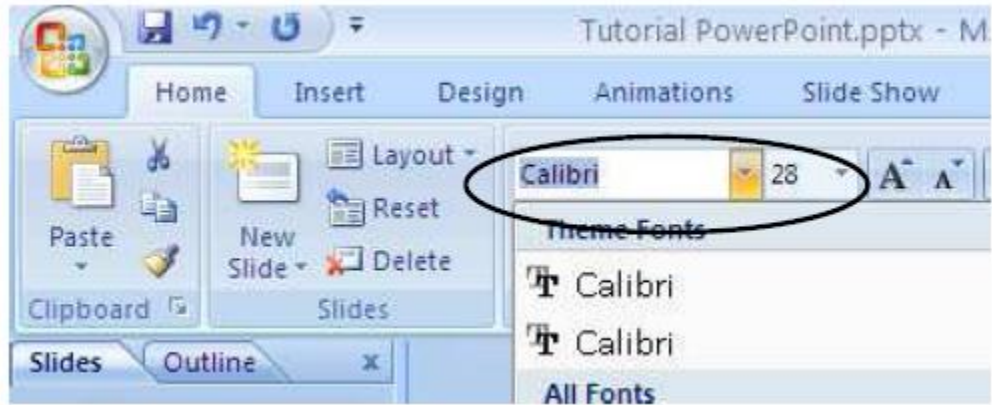
Gambar 2.5. Menambahkan slide baru

4. Tambahkan teks untuk **SK/KD**. Sesuaikan dengan **Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar** Anda. Gunakan menu **Insert**, kemudian pilih **Text Box**.



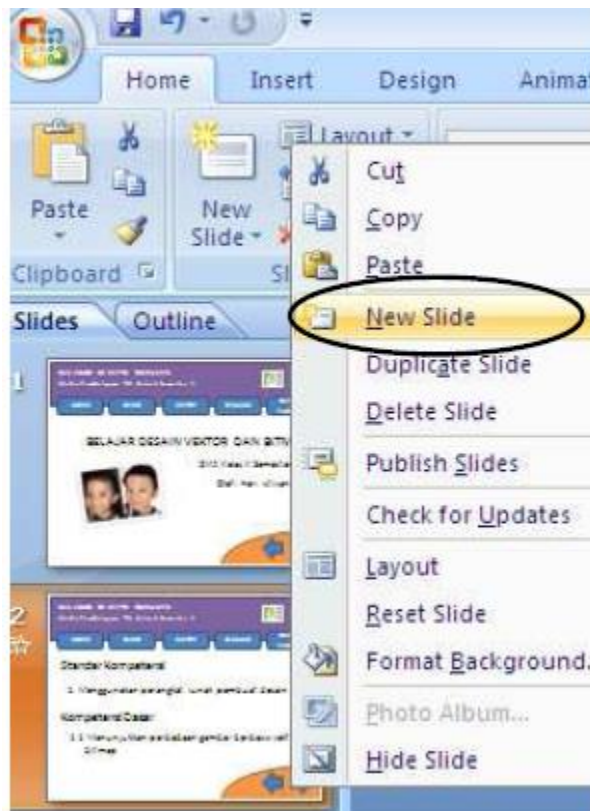
Gambar 2.6. Menambahkan teks pada menu SK/KD

5. Untuk mengatur jenis dan ukuran teks gunakan menu **Home** pilih pada bagian **jenis huruf dan ukuran huruf**.



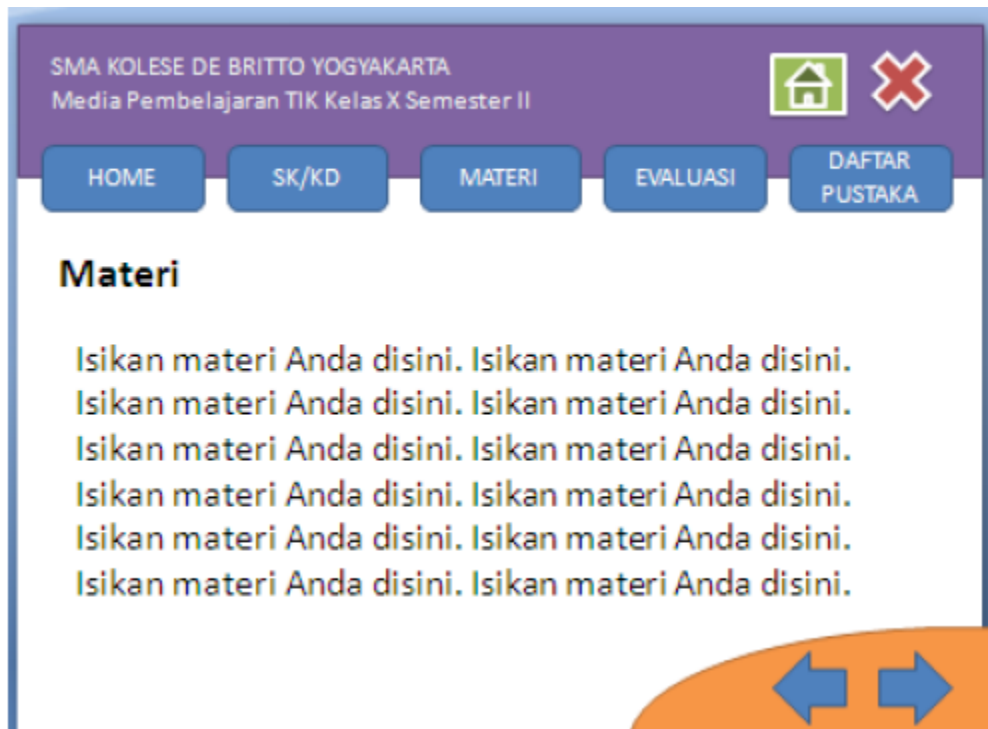
Gambar 2.7. Mengatur ukuran dan jenis huruf

6. Tambahkan slide untuk slide **MATERI**.



Gambar 2.8. Menambahkan soal baru

7. Isikan materi pelajaran sesuai dengan data Anda. Untuk mengisi materi pelajaran gunakan menu **Insert**, kemudian pilih **Text Box**.



Gambar 2.9. Menambahkan materi pelajaran

8. Tambahkan slide jika Anda menginginkan slide masih kurang. Ulangi langkah ini sampai semua materi pelajaran Anda dapat dimuat di slide presentasi.
9. Jangan lupa untuk selalu menyimpan file Anda

C. PEMBUATAN EVALUASI

Pada bagian ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan evaluasi berupa **soal-soal uraian**.

1. Tambahkan slide baru. Klik kanan pada slide, pilih **New Slide**.



Gambar 3.1. Menambahkan slide baru

2. Tambahkan soal menggunakan menu **Insert**, pilih **Text Box**.



Gambar 3.2. Menambahkan soal baru

3. Buat slide baru, klik kanan pada slide terakhir, kemudian **New Slide**.



Gambar 3.3. Menambahkan slide baru

4. Isikan dengan teks **jawaban dari SOAL 1**.



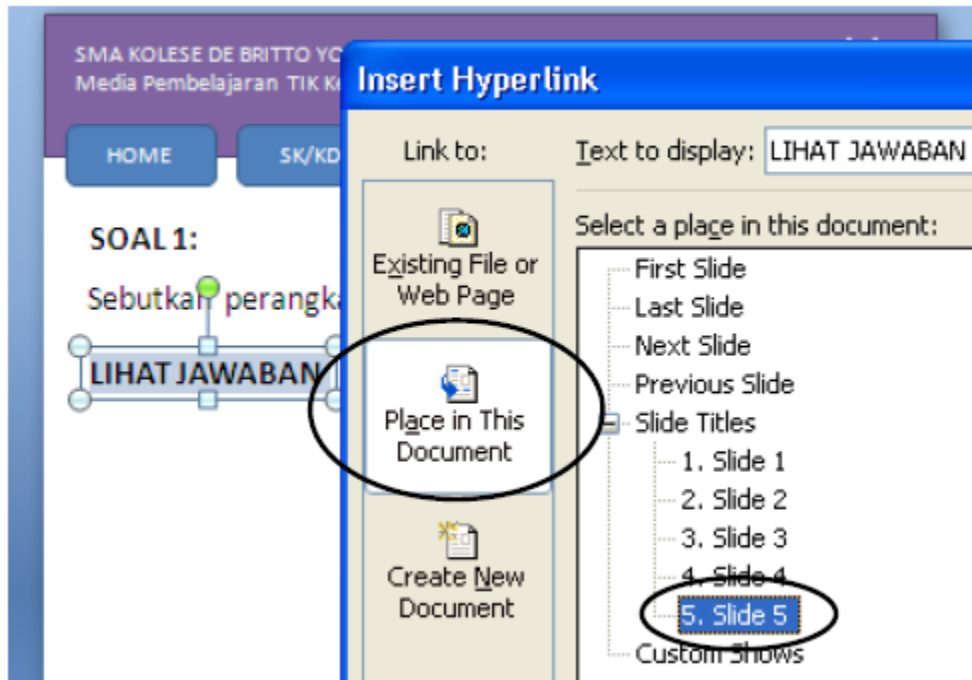
Gambar 3.4. Menambahkan jawaban soal

5. Pilih kembali slide yang berisi SOAL 1. Blok pada teks LIHAT JAWABAN, klik kanan pilih Hyperlink.



Gambar 3.5. Membuat hyperlink

6. Pilih slide yang berisi jawaban SOAL 1. Pada tutorial ini, slide jawaban SOAL 1 terletak pada slide 5. Sesuaikan dengan slide yang sudah dibuat. Klik OK jika sudah selesai.



Gambar 3.6. Menambahkan hyperlink

7. Untuk mengecek apakah link sudah dibuat berhasil atau tidak, tekan **Shift+F5**. Jika sudah benar tekan **ESC**, untuk kembali ke slide semula.
8. Untuk membuat soal kedua, ketiga dan seterusnya lakukan langkah yang sama seperti langkah C.1.
9. Jika semua soal telah dibuat, selanjutnya Anda tambahkan slide baru, yaitu slide **DAFTAR PUSTAKA**.



Gambar 3.7. Menambahkan daftar pustaka

10. Jangan lupa untuk **selalu menyimpan file Anda**.

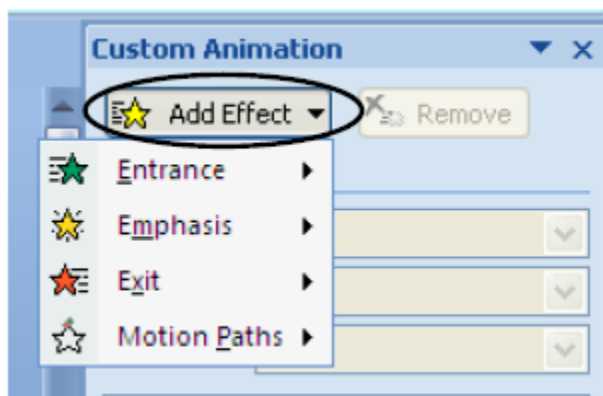
D. PENAMBAHAN ANIMASI TEKS, GAMBAR DAN VIDEO

Animasi dalam PowerPoint penting untuk menarik perhatian audiens dan membuat presentasi lebih interaktif, tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Namun demikian, **penggunaan animasi yang berlebihan** justru akan mengaburkan isi presentasi. Gunakan animasi teks dan gambar seperlunya saja. Dalam PowerPoint terdapat 2 jenis animasi utama yang dapat digunakan, yaitu:

- Animasi slide transition (perpindahan antarslide)
- Custom Animation (untuk animasi teks dan gambar)

Custom Animation terdiri dari 4 jenis animasi, yaitu:

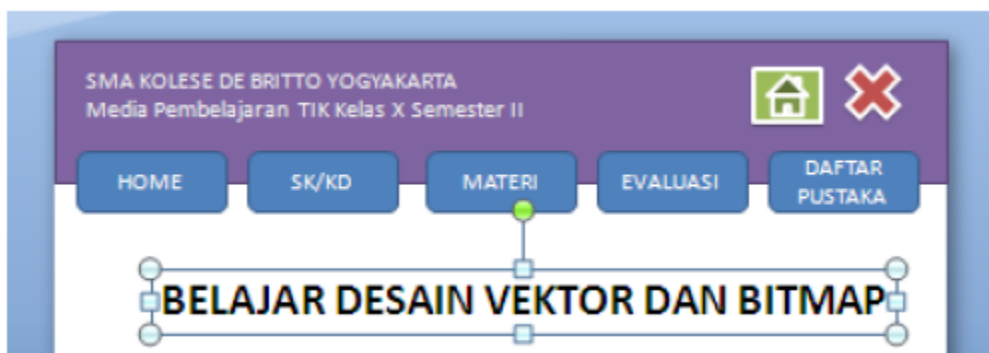
- Entrance (cocok untuk teks/gambar yang akan masuk ke slide presentasi)
- Emphasis (animasi perubahan warna)
- Exit (cocok untuk teks/gambar yang akan keluar dari slide presentasi)
- Motion Path (animasi yang mengikuti arah jalur)



Gambar 4.1. Jenis-jenis Custom Animation

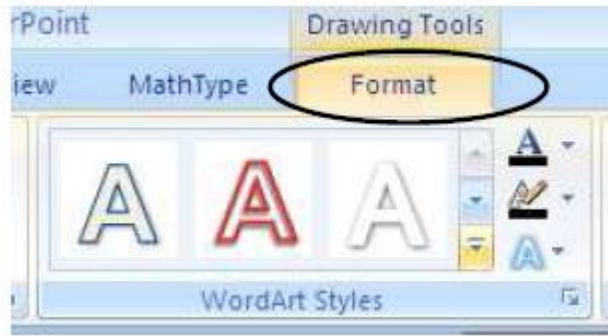
Anda dapat memilih jenis animasi untuk teks yang dibuat sesuai dengan keinginan. Namun demikian, **usahakan agar animasi yang digunakan konsisten** dan jangan terlalu banyak jenis animasi dalam satu slide. Pada langkah ini akan dijelaskan penambahan animasi pada teks, dan gambar. Selain itu, akan dijelaskan juga cara memasukkan video pada slide presentasi PowerPoint.

1. Klik kembali slide 1 yang berisi informasi media pembelajaran. Klik dua kali pada teks yang ingin ditambahkan efek dan animasi teks.



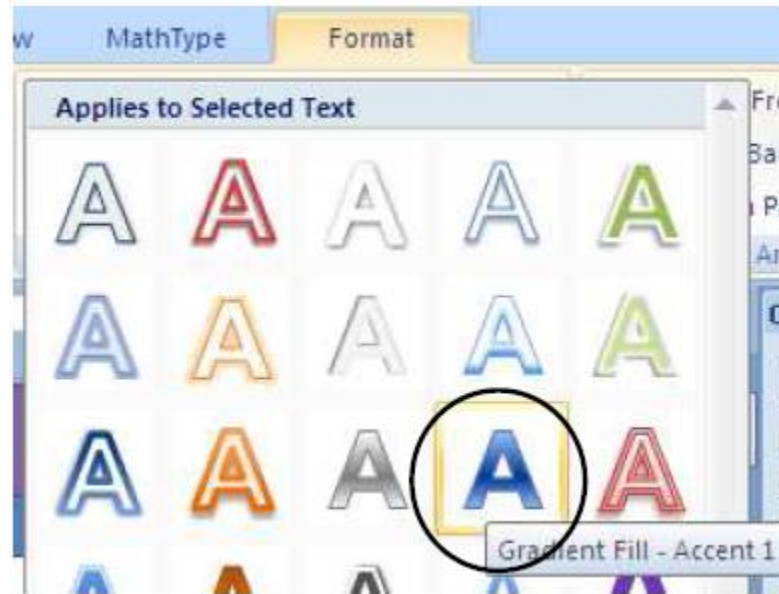
Gambar 4.2. Menyeleksi teks

2. Perhatikan kanan atas pada menu **Format**.



Gambar 4.3.Memilih warna teks

3. Pilih **WordArt Styles** sesuai dengan keinginan Anda.



Gambar 4.4.Memilih warna teks

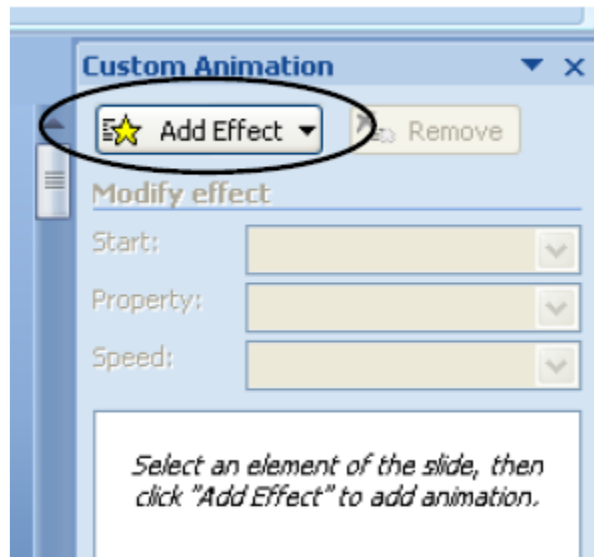


Gambar 4.5.Teks yang sudah terpilih

4. Klik kembali pada **JUDUL** media pembelajaran Anda, kemudian klik menu **Animatons**, pilih **Custom Animation**

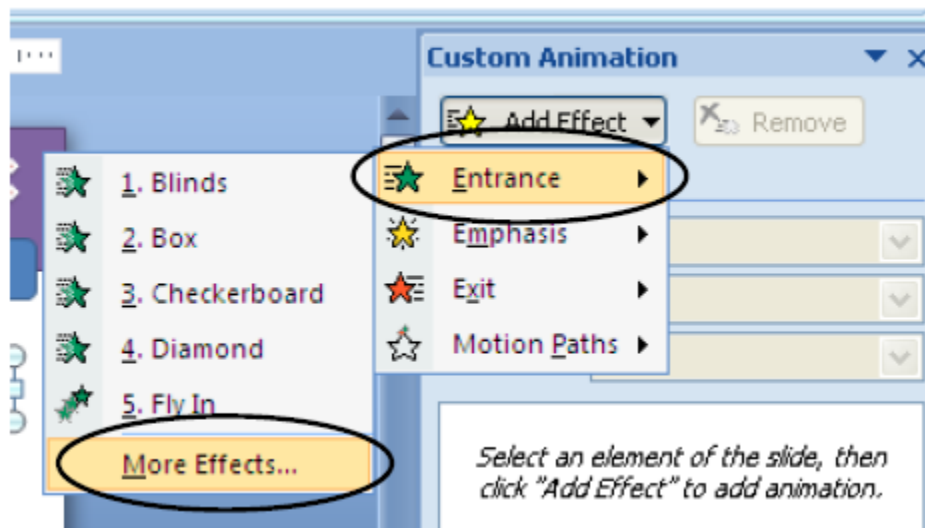


Gambar 4.6. Memilih Custom Animation



Gambar 4.7. Memilih jenis-jenis Custom Animation

5. Pilih **Add Effect**, **Entrance**, **More Effects** dan pilih jenis animasi sesuai keinginan Anda.



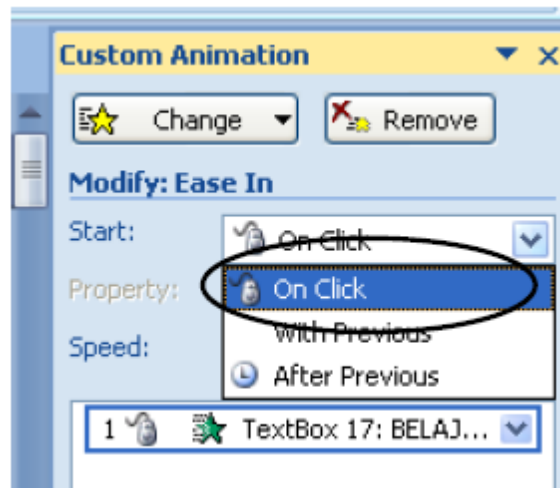
Gambar 4.8. Memilih More Effects

6. Letakkan kotak dialog disebelah kanan slide presentasi Anda agar Anda dapat melihat **Preview** hasil animasi Anda.



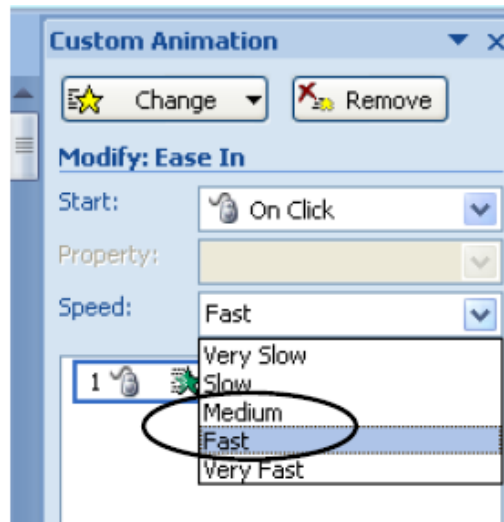
Gambar 4.9. Memilih animasi Ease In

7. Klik **OK** jika sudah Anda sudah memilih salah satu animasi.
8. Setelah Anda menambahkan salah satu animasi, Anda dapat juga mengatur jalannya animasi.



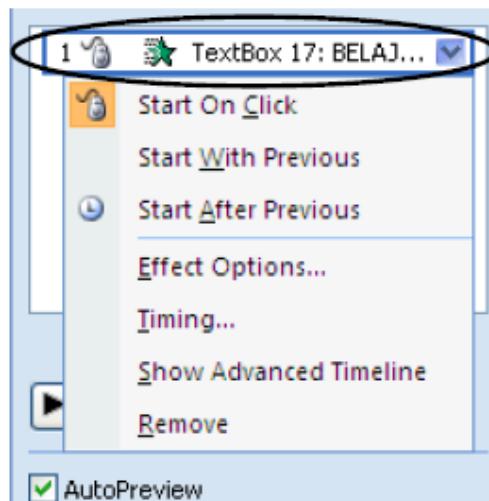
Gambar 4.10. Memilih cara memulai animasi

- **On Click:** animasi berjalan setelah Anda mengklik pada slide presentasi.
 - **With Previous:** animasi berjalan bersama-sama dengan animasi lainnya.
 - **After Previous:** animasi berjalan setelah animasi yang lain.
9. Pada bagian ini Anda juga dapat mengatur kecepatan animasi, **Very Slow, Slow, Medium, Fast dan Very Fast.**

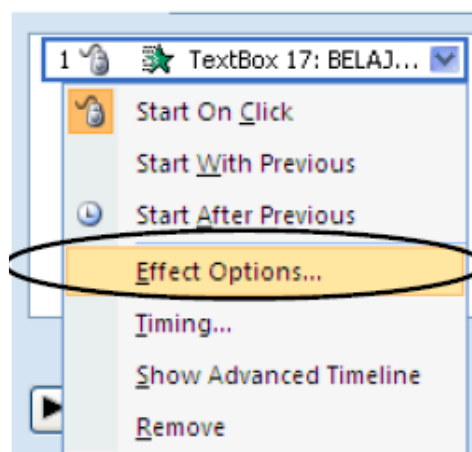


Gambar 4.11. Memilih kecepatan animasi

10. Anda juga dapat mengatur pilihan jenis animasi, waktu, ditampilkan per huruf, per kata atau per kalimat.

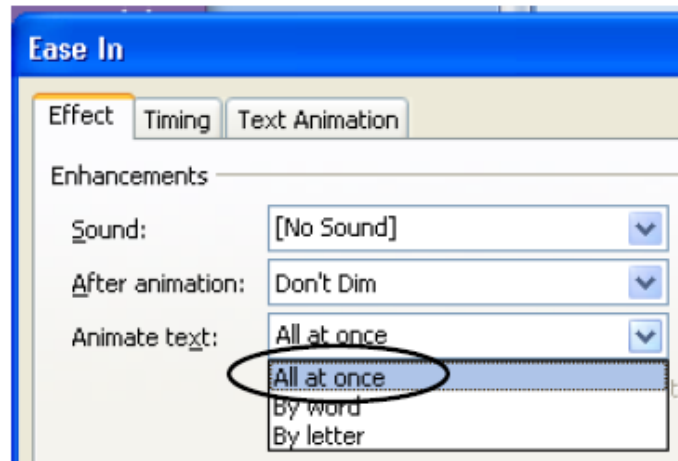


Gambar 4.12. Memilih Effect Options



Gambar 4.13. Memilih Effect Options

11. Jika Anda ingin menampilkan per huruf, per kata atau per kalimat, pilihlah menu **Effect Options**, pilih pada bagian **Animated Text (All at once, By Word atau By letter)**



Gambar 4.14. Memilih Animate text

12. Klik **OK** jika sudah selesai.

13. Untuk menambahkan animasi pada gambar, klik pada gambar yang akan diberi animasi.



Gambar 4.15. Menambahkan animasi pada *gambar*

14. Lakukan seperti langkah D.4 untuk menambahkan animasi pada gambar. Prinsip menambahkan animasi pada gambar sama seperti pada teks.

15. Untuk melihat hasil animasi Anda, tekan **Shift+F5**.

16. Selanjutnya, untuk menambahkan video pada slide presentasi akan dijelaskan menggunakan slide baru.

17. Pilih menu Insert, klik **Movie** (kanan atas), **Movie from File**, lalu arahkan ke file/folder tempat menyimpan file-file video Anda. PowerPoint dapat menampilkan file-file:

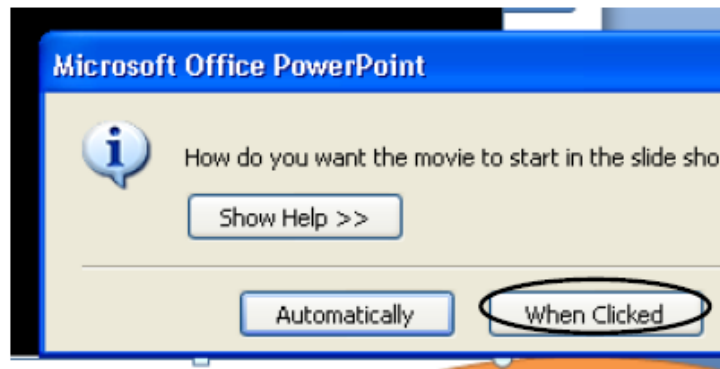
- AVI
- MPEG/MPG
- WMV/WMX
- dan lain-lain

Saran saya, usahakan jika Anda ingin memasukkan video ke slide PowerPoint, gunakan video dengan format AVI atau WMV, karena akan lebih mudah untuk dikontrol.



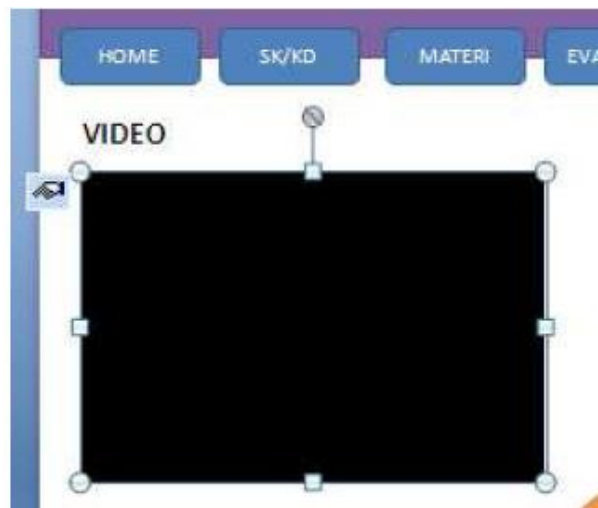
Gambar 4.16. Memilih submenu Movie

18. Setelah video dipilih akan ditampilkan kotak dialog seperti berikut. Pilih saja **When Clicked** agar video dapat ditampilkan setelah kita mengklik pada videonya. Jika Anda memilih **Automatically**, maka video dapat ditampilkan secara otomatis tanpa dilakukan klik.



Gambar 4.17. Memilih cara memulai animasi

19. Atur lebar video dan sesuaikan dengan lebar slide presentasi Anda



Gambar 4.18. Mengatur lebar video

20. Tekan **Shift+F5** untuk melihat preview video animasi Anda.

E. PENAMBAHAN HYPERLINK

Setelah semua slide lengkap dan animasi sudah ditambahkan pada slide, maka langkah selanjutnya adalah menambahkan **Hyperlink** pada Slide Master. Dengan Slide Master maka kita cukup membuat satu kali Hyperlink pada menu dan navigasi di semua slide.

1. Klik menu **View**, pilih **Slide Master**.



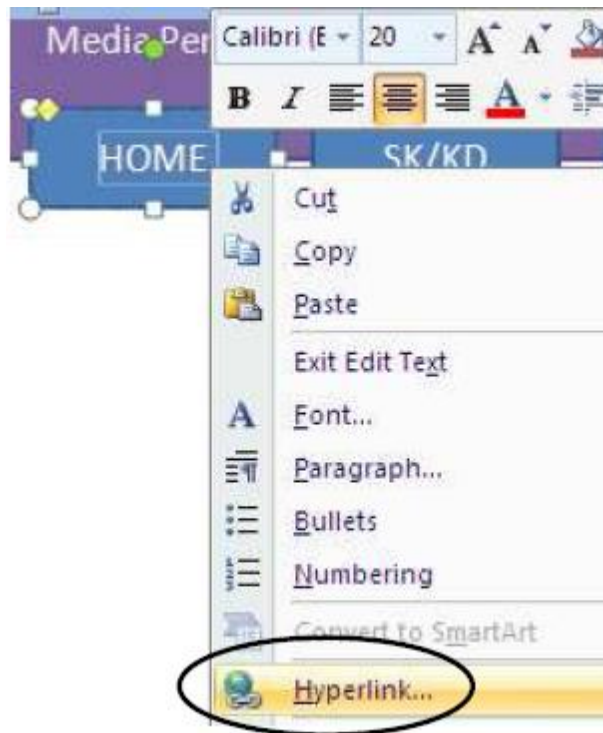
Gambar 5.1. Memilih Slide Master

2. Pilihlah slide **paling atas** dari slide presentasi yang tersedia.



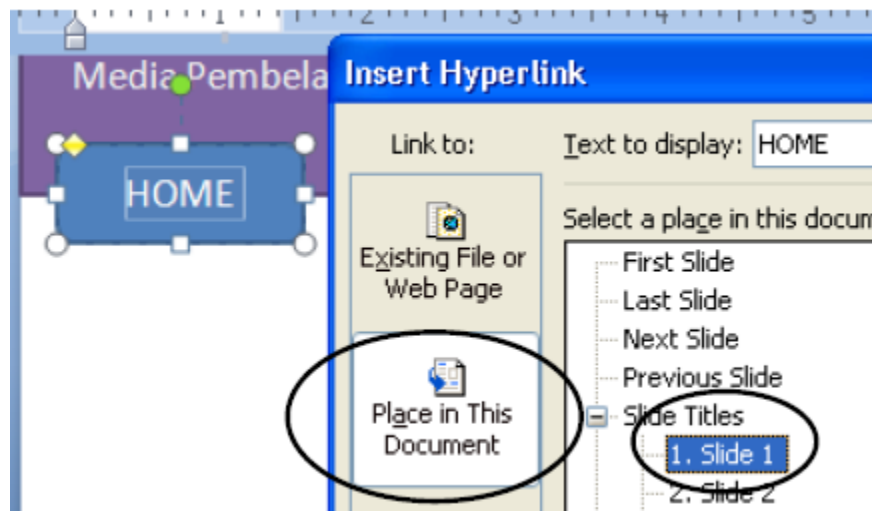
Gambar 5.2. Memilih Slide Master

3. Blok pada teks **HOME**, klik kanan lalu pilih **Hyperlink**.



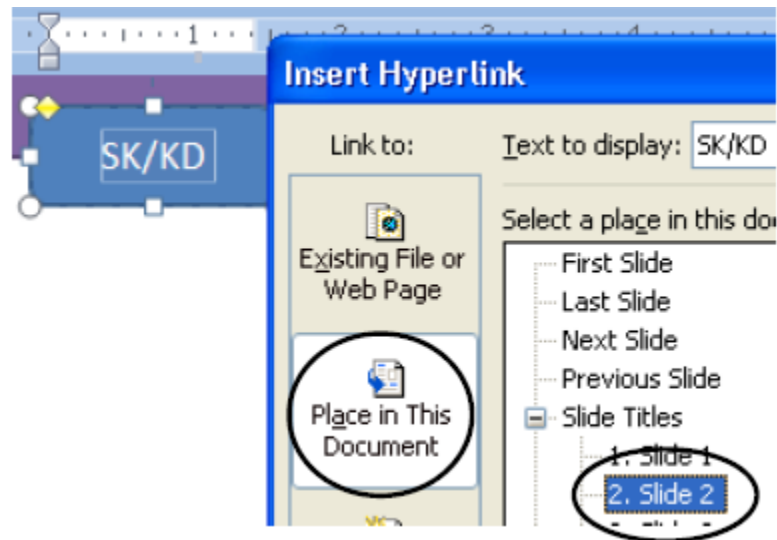
Gambar 5.3. Menambahkan hyperlink pada menu

4. Pilih **Place in This Document**, klik pada Slide 1, karena Slide 1 berisi slide paling depan dari slide presentasi. Klik **OK** jika sudah dipilih.



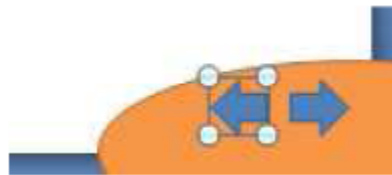
Gambar 5.4. Memilih slide 1

5. Dengan cara yang sama lakukan untuk menu **SK/KD, EVALUASI, DAFTAR PUSTAKA**. Misalnya untuk hyperlink pada slide SK/KD seperti berikut. SK/KD di-link-kan ke Slide 2. Klik **OK** jika sudah dipilih.



Gambar 5.5. Memilih slide 2

6. Jika semua menu sudah dibuat hyperlink-nya, maka pada bagian navigasi juga perlu ditambahkan hyperlink. Caranya, klik pada gambar navigasi ke slide sebelumnya



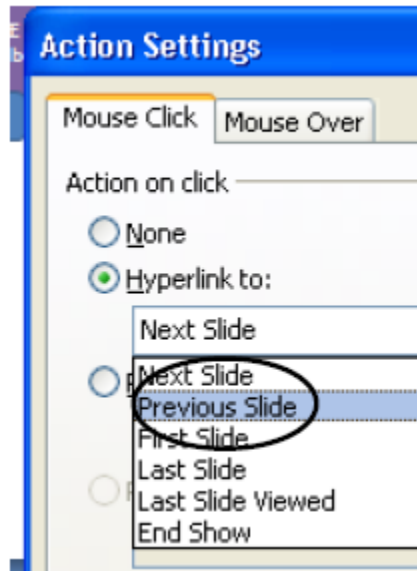
Gambar 5.6. Memilih navigasi previous slide

7. Pilih menu **Insert**, klik **Actions**.



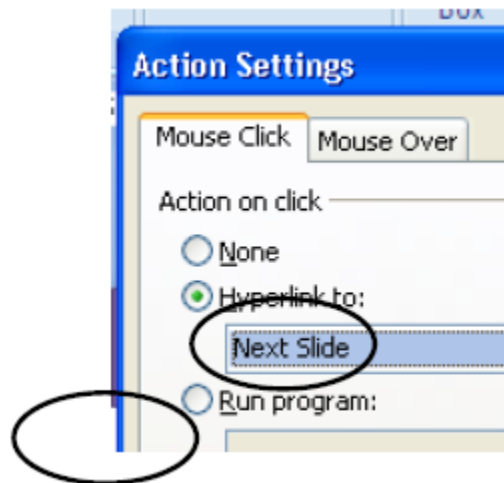
Gambar 5.7. Memilih submenu Action

8. Pilih: Hyperlink to: **Previous Slide**. Klik **OK** jika sudah selesai



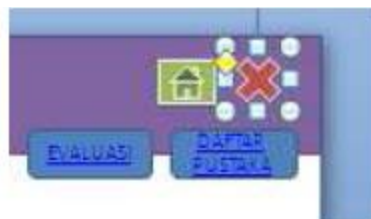
Gambar 5.8. Memilih Previous Slide

9. Lakukan cara yang sama untuk navigasi ke slide berikutnya. Klik **OK** jika sudah selesai.



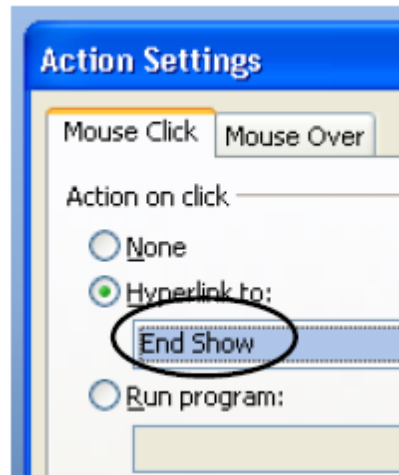
Gambar 5.9. Memilih Next Slide

10. Terakhir, lakukan untuk tombol **Close**. Pilih tombol Close.



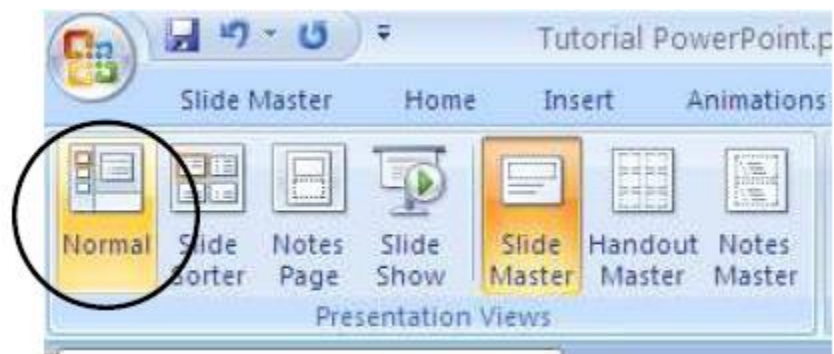
Gambar 5.10. Memilih tombol close

11. Pilih menu **Insert**, klik **Actions**. Pilih: Hyperlink to: **End Show**. Klik **OK** jika sudah selesai



Gambar 5.11. Memilih end show

12. Klik menu **View**, pilih **Normal View** kembali.



Gambar 5.12. Mengubah ke normal view

13. Tekan **F5** untuk melihat hasil seluruh slide presentasi yang Anda buat.

Tugas :

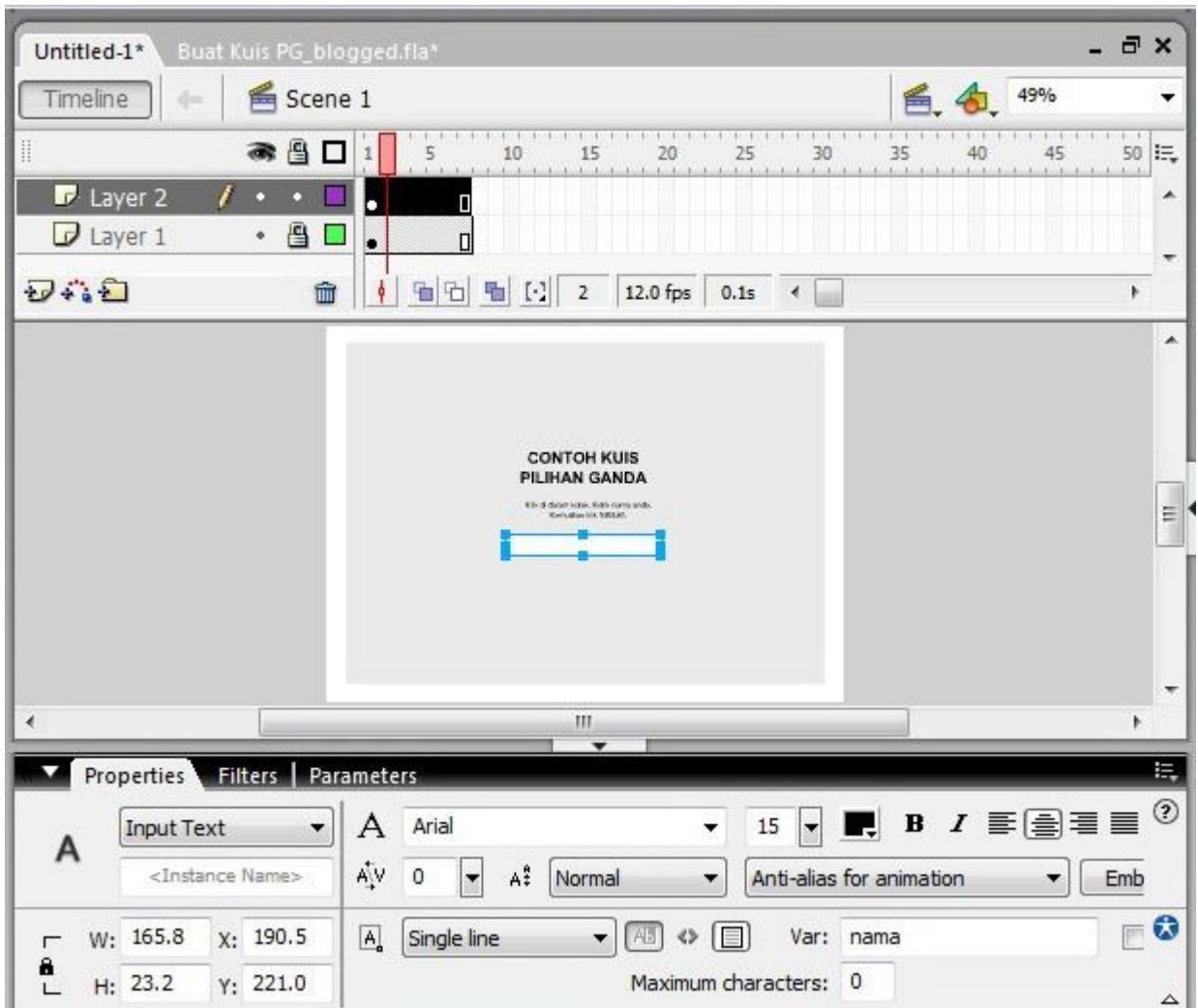
Buatlah media pembelajaran fisika berbasis powerpoint (materi bebas, antar kelompok berbeda)

TUTORIAL

Membuat Kuis Pilihan Ganda dengan Flash

Langkah-Langkah:

1. Aktifkan program Macromedia Flash anda. Pada Creat New, pilih Flash Document.
2. Opsional: Pada Frame 1 Layer 1, buat background dengan rectangle tool. Klik kanan frame 7, pilih Insert Keyframe. Kunci Layer 1.
3. Klik Insert Layer (sudut kiri bawah timeline) untuk membuat Layer baru (layer 2).
4. Klik Frame 1 Layer 2, buat judul kuis dengan Static Text. Di bawah judul, buatlah kotak nama dengan Input Text (aktifkan 'Show border around text'). Pada Var, ketik 'nama'. Tambahkan petunjuk pengisian kotak nama di atas Input Text. Sejauh ini hasilnya seperti gambar di bawah.



5. Klik kanan Frame 2 Layer 2, pilih Insert Blank Keyframe. Buat soal beserta pilihan jawabannya dengan tipe teks Static.

6. Klik Frame 2 Layer 2, kemudian tekan F6 pada Keyboard untuk meng-copy frame sampai dengan Frame 6. Klik Frame 3, ganti soal beserta jawabannya. Demikian seterusnya sampai dengan soal nomor lima yang ada di Frame 6.
7. Klik kanan Frame 7 Layer 2, pilih Insert Blank Keyframe. Sampai di sini, kunci Layer 2 dan simpan dulu dengan nama file LATIHAN1.
8. Buat Layer baru (Layer 3). Klik Frame 1, Buat teks 'MULAI' dengan Static Text, letakkan di bawah kotak nama. Klik Selection Tool (tanda panah kanan atas pada Tools), Klik kanan pada teks 'MULAI' tersebut, Pilih Convert to Symbol, Type-nya pilih Button, lalu klik OK. Pastikan Panel Properties aktif, pada kotak Instance Name ketik 'startbutton'.
9. Klik kanan Frame 2 layer 3, pilih Insert Blank Keyframe. Buat object kotak dengan Rectangle Tool tepat di atas pilihan jawaban A. Tekan F8 (Klik kanan Convert to Symbol), pada Type pilih 'Button', klik OK. Klik ganda Kotak yang telah dikonversi menjadi button tersebut. Klik kanan pada Frame Up, pilih Cut Frames, klik kanan pada Frame Hit, pilih Paste Frames. Kemudian klik Scene 1 pada Timeline.
10. Pastikan button kotak terseleksi, Ketik 'button_a' pada kotak Instance Name pada Panel properties.
11. Kopi button kotak tadi (klik kanan, Copy Paste 3 kali) dan masing-masing letakkan tepat di atas pilihan B, C, dan D. Seleksi button di atas pilihan jawaban B, Ubah Instance Name-nya menjadi 'button_b', di atas pilihan jawaban C menjadi 'button_c', dan di atas pilihan jawaban D menjadi 'button_d'. Sampai di sini, simpan dulu (tekan Ctrl+S).
12. Klik Frame 2 Layer 3, tekan F6 4 kali untuk men-copy frame. Klik kanan Frame 7 Layer 3, pilih Insert Blank Keyframe. Kunci Layer 3.
13. Buat Layer baru (Layer 4). Klik Frame 1 . Tekan F7 6 kali. Masih di Layer 7, kembali klik Frame 1, lalu tekan F9 untuk menampilkan panel Action dan masukkan ActionScript berikut (bisa dengan Copy-Paste):


```
stop();
score = 0;
startbutton.onPress = function() {
    nextFrame();
};
```
14. Klik Frame 2 Layer 4, masukkan ActionScript berikut:


```
stop();
onEnterFrame = function () { skor = +score;};
button_a.onPress = function() {
    nextFrame();
};
button_b.onPress = function() {
    score += 20;
    nextFrame();
};
button_c.onPress = function() {
    nextFrame();
```



```
};  
button_d.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};
```

Keterangan: Soal no. 1 kunci jawabannya B. Jika button_b (pilihan jawaban B) diklik skor bertambah 20 dan menuju frame berikutnya yang berisi soal berikutnya.

15. Klik Frame 3 (masih di Layer 4), masukkan ActionScript berikut:

```
stop();  
onEnterFrame = function () { skor = +score;};  
button_a.onPress = function() {  
    score += 20;  
    nextFrame();  
};  
button_b.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};  
button_c.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};  
button_d.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};
```

Keterangan: Soal no. 2 kunci jawabannya A. Jika button_a (pilihan jawaban A) diklik skor bertambah 20 dan menuju frame berikutnya yang berisi soal berikutnya.

16. Klik Frame 4 (masih di Layer 4), masukkan ActionScript berikut:

```
stop();  
onEnterFrame = function () { skor = +score;};  
button_a.onPress = function() {  
    score += 20;  
    nextFrame();  
};  
button_b.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};  
button_c.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};  
button_d.onPress = function() {  
    nextFrame();  
};
```

Keterangan: Soal no. 3 kunci jawabannya A. Jika button_a (pilihan jawaban A) diklik skor bertambah 20 dan menuju frame berikutnya yang berisi soal berikutnya.

17. Klik Frame 5 (masih di Layer 4), masukkan ActionScript berikut:

```
stop();
onEnterFrame = function () { skor = +score;};
button_a.onPress = function() {
    nextFrame();
};
button_b.onPress = function() {
    nextFrame();
};
button_c.onPress = function() {
    score += 20;
    nextFrame();
};
button_d.onPress = function() {
    nextFrame();
};
```

Keterangan: Soal no. 4 kunci jawabannya C. Jika button_c (pilihan jawaban C) diklik skor bertambah 20 dan menuju frame berikutnya yang berisi soal berikutnya.

18. Klik Frame 6 (masih di Layer 4), masukkan ActionScript berikut:

```
stop();
onEnterFrame = function () { skor = +score;};
button_a.onPress = function() {
    nextFrame();
};
button_b.onPress = function() {
    score += 20;
    nextFrame();
};
button_c.onPress = function() {
    nextFrame();
};
button_d.onPress = function() {
    nextFrame();
};
```

Keterangan: Soal no. 5 kunci jawabannya B. Jika button_b (pilihan jawaban B) diklik skor bertambah 20 dan menuju frame berikutnya.

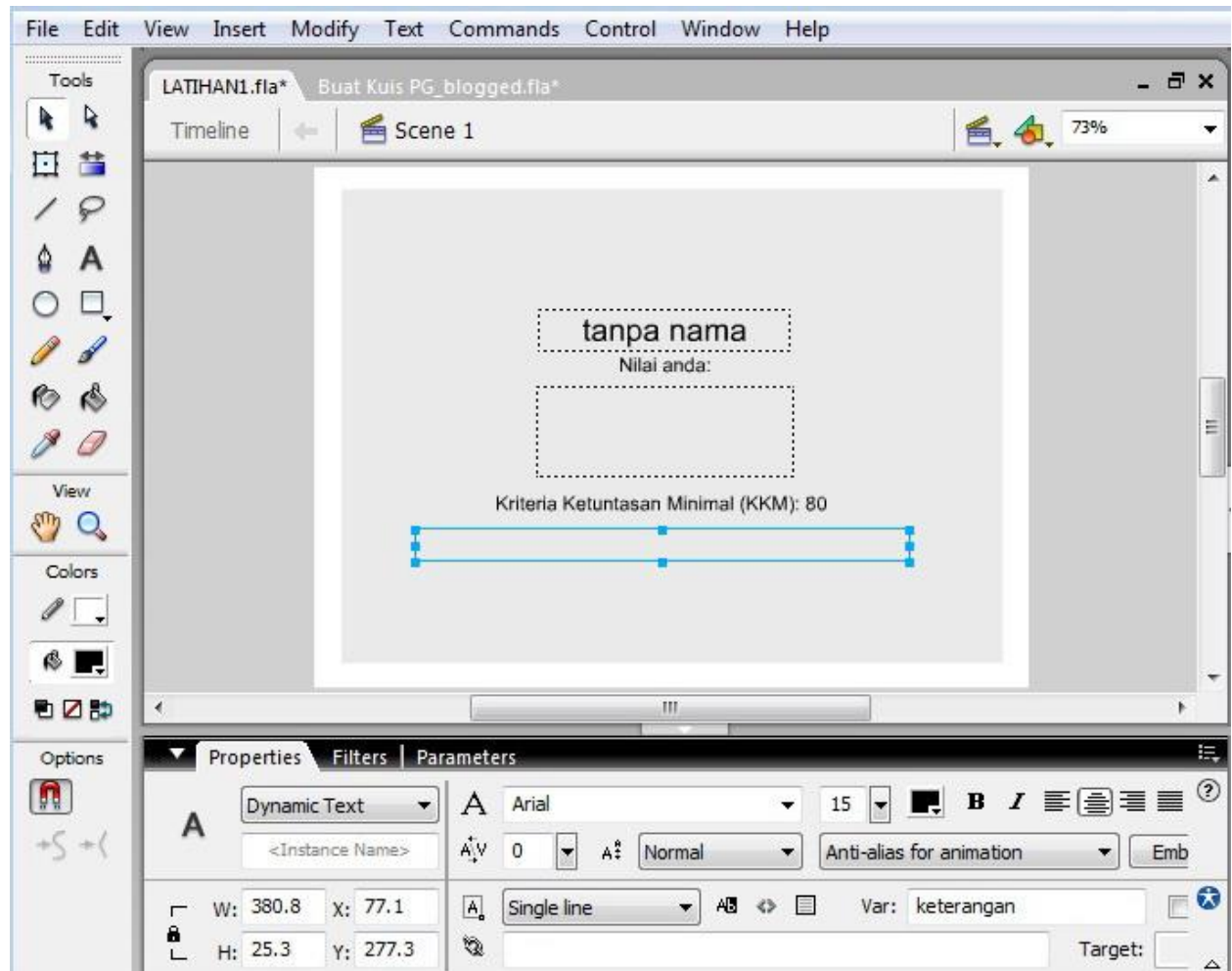
Sampai di sini, simpan dulu (tekan Ctrl+S).

19. Selanjutnya, buka kunci Layer 2 dengan cara klik tanda gambar gembok di Layer tersebut. Klik kanan kotak Input Text yang telah dibuat di Frame 1 Layer 2, Copy dan Paste-kan di Frame 7 (masih di Layer 2). Klik ganda kotak Input Text dan ketik 'tanpa nama'.

Di bawah kotak Input Text, ketik 'Nilai anda:' dengan ukuran Font 15 (Type Text-nya Static Text).

Di bawah teks 'Nilai anda:', buat Dynamic Text kosong dengan cara klik Text Tool (A) pada

panel Tools, pastikan panel Properties aktif, kemudian pilih Dynamic Text dengan ukuran font 50, klik di bawah teks 'Nilai anda:' dan drag ke kanan. Pada kotak 'Var', ketik 'skor'.
 Di bawah 'Dynamic Text' dengan nama Variable 'skor', ketik dengan tipe teks Static Text 'Kriteria ketuntasan Minimal (KKM): 80'
 Di bawah teks 'Kriteria ketuntasan Minimal (KKM): 80', buat lagi Dynamic Text kosong dengan nama variable 'keterangan'. Kembali kunci Layer 2.
 Tampilan Stage pada Frame 7 Layer 2 seperti Gambar di bawah.



20. Selanjutnya, buka kunci Layer 3. Klik Frame 7 Layer 3. Ketik 'ULANGI' dengan tipe teks Static. Klik kanan teks tersebut, pilih Convert to Symbol, tipenya Button. Pastikan panel Properties aktif dan pada kotak Instance Name ketik 'restart_button'. Kembali kunci Layer 3.
21. Klik Frame 7 Layer 4 (pastikan Layer 4 tidak terkunci) kemudian tekan F9 untuk mengaktifkan panel Action dan masukkan ActionScript berikut:

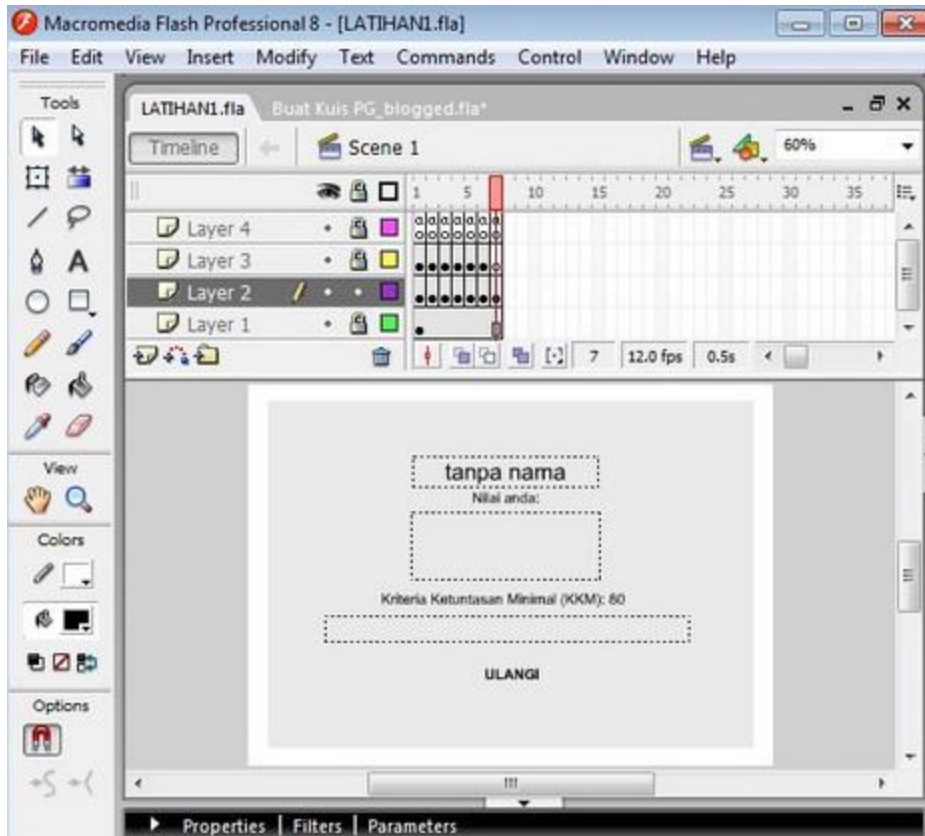

```

if (score>=80) {
    keterangan = "Bagus! Pertahankan Prestasi!";
}
if (score<=60) {
    keterangan = "Anda belum tuntas. Belajar lagi, ya!";

```

```
}  
restart_button.onPress = function() {  
    gotoAndStop(1);  
};
```

22. Selesai dan tekan Ctrl+S untuk menyimpan. Di bawah adalah tampilan akhir jendela Flash Document frame terakhir (7).



23. Untuk melihat hasilnya, tekan Ctrl+Enter.

SELAMAT MENCOBA DAN MEMODIFIKASINYA.
SAMPAI JUMPA LAGI PADA TUTORIAL BERIKUTNYA.
Salam Kreatif!
M Mursyid PW
2010