

Pemanfaatan Software Assembler Edu Dalam Pembuatan Flashcard Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XI DKV SMK N 4 Padang

Rini Novita¹, Heri Mulyono², Ade Pratama³, M. Adil Pratama⁴, Ardina Khairunisa⁵

Pendidikan Informatika, Sains Dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

¹rininovita165@gmail.com. ²herimulyonoaja@gmail.com. ³adepratama984@gmail.com. ⁴m.adilpratamaputra@gmail.com.

⁵ardinakhairunnisa86@gmail.com.

Abstract

In graphic design, especially in making flashcards or magic cards, it is necessary to have a basic understanding of objects, feature shapes, and planning according to the expected design. The skills of vocational high school students, especially those majoring in DKV related to graphic creation are very much needed, for that it is necessary to study one of the software designed for graphic processing, namely Assembler Edu intensively. Learning activities in the Graphic Design subject have been carried out well according to the applicable curriculum, but in terms of practical time, it is very limited so that students do not understand how to get used to developing their imagination in drawing an object with graphic elements. With these problems, efforts need to be made in the form of training in understanding in the field of graphic design, especially flashcards, through several methods, one of which will be done is to adjust the teaching method, namely involving students directly in theory and directly practicing. This activity is carried out in relation to the demands of universities through Community Service (PkM) activities. One alternative solution offered by the PkM team is to provide assistance or training in making flashcards using applications according to user needs. The results of this activity are expected to improve student competence in the field of flashcard making, and will be published in online media and community service journals.

Keywords: Graphics, Assembler Edu, Flashcard

Abstrak

Dalam ilmu disain grafis khususnya pada pembuatan flashcard atau kartu ajaib perlu adanya dasar pemahaman tentang objek, feature shape, dan perencanaan sesuai disain yang diharapkan. Keterampilan siswa SMK khususnya jurusan DKV terkait dengan pembuatan grafis sangat dibutuhkan, untuk itu perlu mempelajari salah satu software yang dirancang untuk pengolahan grafis yaitu Assembler Edu secara intensif. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Disain Grafis telah dilaksanakan secara baik sesuai kurikulum yang berlaku, namun dari segi waktu praktikum sangat terbatas sehingga siswa kurang memahami bagaimana membiasakan mengembangkan imajinasinya dalam menggambar suatu objek dengan unsur-unsur grafis. Dengan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan upaya dalam bentuk pelatihan pemahaman di bidang disain grafis khususnya flashcard melalui beberapa cara, salah satu cara yang akan dilakukan adalah menyesuaikan metode pengajaran yaitu melibatkan siswa secara langsung teori dan langsung dipraktikkan. Kegiatan ini dilakukan terkait dengan tuntutan perguruan tinggi melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan oleh tim PkM adalah memberikan pendampingan atau pelatihan pembuatan flashcard menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan pengguna. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan peningkatan kompetensi siswa di bidang pembuatan flashcard, dan akan dipublikasikan pada media online dan jurnal pengabdian masyarakat.

Kata kunci : Grafis, Assembler Edu, Flashcard

© 2025 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Teknologi dalam dunia Pendidikan terus berkembang pesat, memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan perangkat lunak (*software*) dalam proses belajar mengajar. Assembler edu merupakan salah satu aplikasi yang menawarkan kemudahan dalam merancang dan menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah jenis sekolah menengah yang fokus pada pendidikan vokasi, yang dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan di bidang tertentu. Tujuan utama SMK adalah untuk membekali siswa dengan kompetensi yang langsung dapat diterapkan di dunia kerja. Selain itu, SMK juga mengajarkan teori dasar yang relevan dengan bidang keahlian yang dipilih oleh siswa, seperti teknologi, kesehatan, seni, perhotelan, dan lainnya.

Sekolah ini berdiri pada tahun 1994 atau kurang lebih 30 tahun beroperasi. Sekolah ini mempunyai mempunyai 8 jurusan yaitu Seni Rupa, Disain Komunikasi Visual, Animasi, Teknik furniture, disain produksi kriya, multimedia dan bisnis daring.

Adapun urgensi kegiatan yang ada yaitu: 1) para peserta merupakan guru dan siswa jurusan DKV kelas XI SMK N 4 Padang yaitu sebanyak 30 siswa yang membutuhkan pendampingan dalam proses memahami pembuatan flashcard, 2) infrastruktur yang ada seperti labor komputer belum dimanfaatkan secara optimal. 3) Guru mata pelajaran dalam memberikan materi pelajaran lebih dominan pada tataran konsep/ teori dan hanya sedikit praktik.

Berdasarkan pada uraian pada analisis situasi, maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu 1) belum digunakannya media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi komunikasi visual terkait pembuatan flashcard, 2) beberapa upaya telah dilakukan pihak sekolah/ guru dalam meningkatkan kompetensi siswa khususnya materi grafis, namun belum terlihat kompetensinya, 3) bagaimana mengukur kemampuan siswa dalam memahami obek berbasis grafis dan 4) bagaimana menggunakan media pembelajaran sesuai isi materi.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pelatihan diselenggarakan dengan metode presentasi, tanya jawab, dan praktik.



Gambar 1 Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

2.1 Presentasi dan Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan teori, gagasan dan ide tentang konsep objek, grafis dan proses pembuatannya.

2.2 Praktik dan latihan

Pada sesi ini, para peserta akan dibimbing dalam menyiapkan dan membuat objek sesuai skenario yang telah ditetapkan. Ada dua capaian yang ingin dicapai pada Program Kemitraan ini, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Capaian dan Metode Pencapaian

Capaian	Metode dan Kegiatan	Indikator Capaian
Terciptanya pemahaman siswa terhadap pembuatan flashcard	Memberikan pelatihan secara praktek tentang pembuatan kartu ajaib	Siswa memahami cara atau proses pembuatan kartu ajaib
Terciptanya kerjasama antar siswa	Memberikan tugas/ kasus dan solusi pada kelompok siswa	Terbangunnya kerjasama tim dalam menyelesaikan masalah

Berdasarkan Tabel 1, tentang capaian dan metode pencapaian, maka dalam upaya pencapaian tersebut tim PKM didukung oleh SDM yang sesuai dengan bidang keilmuannya. Tabel 2 memperlihatkan susunan tim PKM yang akan berkontribusi secara langsung.

Tabel 2. Keahlian Tim dan Kontribusi untuk PKM

No	Nama	Pengalaman	Kontribusi ke PKM
1	Rini Novita, M.Pd.T	Pendidikan Pendidikan Informatika fokus pada pembuatan objek berbasis Grafis.	S2 Manajerial pelaksanaan program PkM
2	Heri Mulyono, S.Kom, M.Pd	Pendidikan Teknologi Pendidikan dan focus pada Pengem	S2 Kontribusi pada penyusunan materi PkM

		bangan media pembelajaran berbasis IT	
3	Ade Prtaama, M.Kom	Pendidikan S2 Ilmu Komputer, fokus pada disain storyboard	Kontribusi pada mutu materi dan kesesuaian kebutuhan siswa.
4.	M.Adil Pratama, Ardina Khairun Nisa	Mahasiswa yang sedang proses tugas akhir	Narahubung antara Tim PKM dengan pihak sekolah

3. Hasil dan Pembahasan

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan kelompok mitra adalah dengan memberikan program pelatihan pembuatan flashcard, yang telah dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 31 Mei 2024.

Target yang dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah Pengantar Teknologi Infomasi, Algoritma Pemrograman dan Media Pembelajaran. Sedangkan target luaran siswa adalah peningkatan kompetensi yang dapat melatih kreativitas siswa dalam membuat flashcard sesuai kebutuhan. Target yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah khususya Komputer Grafis dan multimedia. Sedangkan target luaran siswa adalah kompetensi dalam memahami proses pembuatan flashcard sesuai skenario yang telah ditetapkan.

Memberikan informasi mengenai tata cara pengajuan proposal serta waktu pengajuan: 1). Menyeleksi proposal yang masuk dan memenuhi syarat untuk diusulkan; 2). Mengkoordinasi pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat; 3). Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat; 4). Memfasilitasi semua kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sesuai ketentuan yang berlaku.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh tim dosen yang memiliki kompetensi sesuai bidang keilmuannya untuk dapat menyelesaikan permasalahan dari kelompok mitra. Ketua dan anggota tim pengusul kegiatan PPM ini telah berpengalaman dalam kegiatan kemasyarakatan terkait dengan pendidikan dan pembelajaran. Tim Pengabdian tampak seperti pada gambar 2, dan penyajian materi oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat seperti pada gambar 3.



Gambar 2 Tim Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK N 4 Padang



Gambar 3 Memberikan Materi Kepada Peserta

Peserta yang berupa siswa SMK N 4 Padang sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan, seperti pada gambar 4.



Gambar 4 Foto Tim Pengabdian bersama Peserta

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga sudah dipublikasi di media cetak, seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat pada Media Cetak

4. Kesimpulan

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan kelompok mitra adalah dengan memberikan program pelatihan pembuatan flashcard, yang telah dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 31 Mei 2024.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah khususnya Komputer Grafis dan multimedia. Sedangkan target luaran siswa adalah kompetensi dalam memahami proses pembuatan flashcard sesuai skenario yang telah ditetapkan.

Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan peningkatan kompetensi siswa di bidang pembuatan flashcard, dan akan dipublikasikan pada media online dan jurnal pengabdian masyarakat.

Daftar Rujukan

- [1] Eka Putra, (2023), "Buku Panduan Assembler Studio", Yogyakarta: andi Offet
- [2] Daniel Purtra, (2019), "Start Up Menjadi DesignPreneur dengan CorelDraw X8", Jakarta: Elexmedia Komputindo
- [3] Rickman Roedawan, (2024), "CorelDraw Graphic Suite 2024", Bandung : Informatika

- [4] Hidayah, H. Al, Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2), 97–102.
- [5] Lestari, D. W., Rusimamto, P., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232.
- [6] Santoso, E. S., Subawa, I. G. B., & Pascima, I. B. N. (2024). Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Perlengkapan Sekolah dalam Penerapan Flashcard dengan Metode PECS untuk Anak Autisme di Yayasan Bali Permata Hati. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3), 129–137.
- [7] Irmawati, Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 145–152.
- [8] Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2.
- [9] Junidar, J., Sukiakhy, K. M., & Umam, T. K. (2023). Rancang Bangun Film Pendek Animasi 3D Berjudul Level Up Menggunakan Blender Versi 3.2. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*.
- [10] Juwita, Saputri, E. Z., & Kusumawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134.
- [11] Khodijah, S., Dayumi, P., & Bina Bangsa, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Berbantu Software Blender Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Multimedia Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(5).
- [12] Kurniawan, A., PGRI, U., & Buana, A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Teknologi AI (Artificial Intelligence) Pada Materi Media Dan Produksi. *Devonis: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2), 27–34.
- [13] Lyu, Z., & Yao, H. (2021). A Case Study of Information Education and UNESCO's Actions during the COVID-19. *Proceedings - 2021 2nd International Conference on Big Data and Informatization Education, ICBIDIE 2021*, 81, 701–704.
- [14] Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 1(1), 34–43.
- [15] Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–10.
- [16] Nugroho, A. (2022). Flashcard Digital untuk Pembelajaran Interaktif. Jakarta: Kencana.