

SOSIALISASI SOFTWARE DESAIN GRAFIS ADOBE PHOTOSHOP CS DAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU SMPIT AL QALAM JAKARTA

Dona Katarina¹, Muslihatul Hidayah², Retno Nengsih³, Andri Rahadyan⁴, Indra Kurniawan^{5*}

^{1,2,3,4,5} Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

email: : indra.kurniawan@unindra.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang memiliki pengaruh cukup besar dalam kehidupan manusia saat ini, maka sudah saatnya guru memiliki kemampuan yang lebih baik lagi di antaranya guru bisa meningkatkan keterampilan untuk diri sendiri. Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan keterampilan Guru SMPIT Al Qalam Jakarta dengan penggunaan software desain grafis Adobe Photoshop CS dan CorelDraw. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan seperti pengkajian, perencanaan dan pengembangan, pelaksanaan (sosialisasi), dan evaluasi. Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sekitar 12 orang guru SMPIT Al Qalam. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan peserta. Kegiatan ini menambah pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan media pembelajaran inovatif agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa saat pembelajaran. Jika dibuat dalam bentuk persentase naik dari kemampuan awal 50%, setelah pelatihan yang paham menjadi lebih dari 87%. Hal ini dapat ambil kesimpulan bahwa sosialisasi yang diberikan dapat bermanfaat untuk guru.

Kata kunci: Desain Grafis, Media Pembelajaran, Keterampilan Guru

Abstract

The advancement of knowledge is directly correlated with the progression of technology, which profoundly influences contemporary human existence. Consequently, it is imperative for educators to augment their competencies, including the refinement of their personal capabilities. The objective of the community service initiative is to improve the competencies of SMPIT Al Qalam Jakarta educators via the use of graphic design software Adobe Photoshop CS and CorelDraw. The execution of this community service initiative occurs in numerous phases, including research, planning and development, implementation (socialisation), and assessment. Approximately 12 educators from SMPIT Al Qalam are participating in this community service project. The results indicate that this exercise is extremely pertinent to the participants' requirements. This activity improves knowledge and abilities about the utilisation of new learning media to boost engagement and facilitate student comprehension during lessons. The original comprehension level of 50% rose to over 87% following the instruction. It can be stated that the socialisation offered is advantageous for educators.

Keywords: Graphic Design, Learning Media, Teacher Skills

PENDAHULUAN

Di era yang semakin terhubung secara digital, dimana informasi mengalir tanpa henti dan teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, pendidikan karakter menghadapi tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya (Gunawan, 2024). Pendidikan berfungsi sebagai landasan pembangunan nasional, membentuk sumber daya manusia dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, sosial, dan budaya (Muhardi, 2004). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Indonesia, pendidikan mendorong pengembangan intelektual, tanggung jawab sosial, dan perilaku etis, mempersiapkan individu untuk memenuhi tuntutan dunia yang berubah dengan cepat (Wahab, 2022). Undang-undang tersebut menekankan pengembangan individu yang kompeten, kreatif, dan terampil teknologi, yang menggarisbawahi perlunya pelatihan guru dan pengembangan profesional yang berkelanjutan (Rasyid, 2015).

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan, mendefinisikan ulang bagaimana pengetahuan diciptakan, dibagikan, dan diterapkan (Saripudin & Robbani, 2024). Teknologi digital telah memungkinkan lingkungan belajar interaktif, meningkatkan metode pengajaran dan keterlibatan siswa (Nento & Manto, 2023). Di antara teknologi ini, perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw telah menjadi penting dalam

menghasilkan konten pendidikan yang menarik secara visual (Dewi, 2012). Alat-alat ini memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang disesuaikan, termasuk alat bantu visual, infografis, dan presentasi multimedia, mendorong pengalaman pendidikan yang lebih kaya (Bayusi & Susanto, 2021).

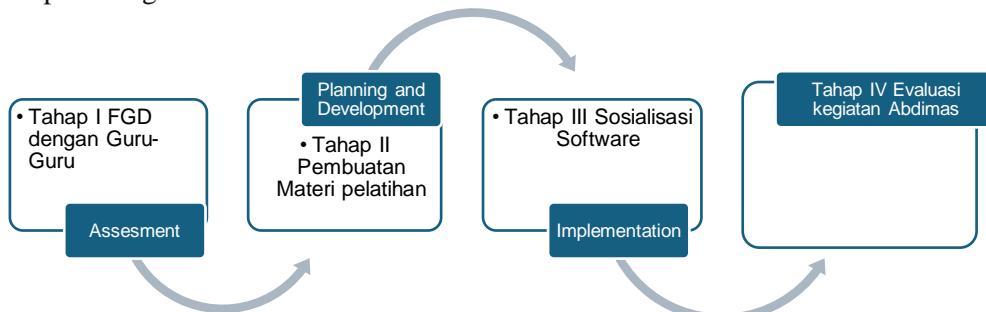
Terlepas dari potensi perangkat lunak desain grafis, banyak guru menghadapi tantangan yang signifikan dalam memperoleh keterampilan digital karena terbatasnya akses ke program pengembangan profesional (Hulu, 2023). Kesenjangan keterampilan ini sangat terlihat di sekolah yang kekurangan dana atau infrastruktur teknologi. SMPIT Al Qalam Jakarta mencontohkan tantangan ini, di mana guru melaporkan pengalaman minimal dengan Adobe Photoshop dan CorelDraw, menghambat kemampuan mereka untuk merancang dan menyampaikan materi pendidikan yang menarik. Pandemi COVID-19 semakin menyoroti perlunya literasi digital, karena guru diharuskan untuk melakukan sesi pembelajaran daring dan membuat konten digital (Kuncoro et al., 2022). Tanpa pelatihan yang memadai, banyak yang berjuang untuk beradaptasi dengan tuntutan baru ini, menekankan kebutuhan mendesak untuk program pengembangan guru yang ditargetkan (Ningrum & Suherman, 2022).

Menanggapi kebutuhan tersebut, Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI menginisiasi program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemahiran guru dalam desain grafis. Program ini berfokus pada sesi pelatihan praktis berbasis keterampilan di Adobe Photoshop dan CorelDraw, yang dirancang khusus untuk pembuatan konten pendidikan (Alit & Putra, 2018). Melalui lokakarya, latihan langsung, dan tutorial terpandu, guru belajar cara membuat materi pengajaran seperti poster, lembar kerja digital, dan presentasi multimedia (Sarwosri et al., 2022). Tujuan program ini selaras dengan tujuan pendidikan Indonesia dengan mempromosikan pengembangan profesional guru dan mendorong integrasi teknologi ke dalam praktik pengajaran sehari-hari (Noe'man & Hartanti, 2023). Dengan menjembatani kesenjangan keterampilan digital, inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMPIT Al Qalam Jakarta secara keseluruhan, memungkinkan guru menjadi lebih mandiri dan banyak akal dalam metode pengajaran mereka (Haryani, 2024). Tujuan utama dari inisiatif pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberdayakan guru di SMPIT Al Qalam Jakarta dengan membekali mereka keterampilan praktis dalam perangkat lunak desain grafis. Secara khusus, program ini berupaya (1) untuk meningkatkan literasi digital guru yaitu lengkapi guru dengan keterampilan desain grafis yang penting untuk membuat materi pembelajaran berkualitas tinggi; (2) promosikan praktik pengajaran inovatif yaitu mendorong pengembangan konten yang kreatif dan menarik secara visual untuk lingkungan belajar di kelas dan daring; dan (3) memperkuat integrasi teknologi pendidikan yaitu mendukung guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka, mendorong lingkungan belajar yang modern dan dinamis (Suryani et al., 2021).

Artikel ini mengeksplorasi proses implementasi, modul pelatihan, dan hasil evaluasi proyek pengabdian kepada masyarakat, menyoroti dampaknya terhadap peningkatan literasi digital dan kompetensi profesional guru. Temuan ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana pelatihan guru yang ditargetkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, terutama dalam pengaturan sumber daya yang terbatas.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini secara garis besar ditunjukkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Metode Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan Abdimas dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama melakukan Assesment dengan berkoordinasi dan Focus Group Discussion (FGD) dengan Guru SMPIT Al Qalam Jakarta, FGD yang dilakukan sekaligus sebagai obeservasi pada guru-guru pemahaman Software Design Graphis Adobe Photoshop CS Dan Coreldraw. Tahap kedua Planning and Development yaitu team pengabdian masyarakat membuat materi Pelatihan Penyusunan Software Design Graphis Adobe Photoshop CS Dan Coreldraw. Tahap ketiga Implementation dilaksanakan sosialisasi Software Design Graphis Adobe Photoshop CS Dan Coreldraw, sosialisasi dilakukan kepada guru-guru Guru SMPIT Al Qalam Jakarta dengan presentasi menjelaskan Triks dan Tips Software Design Graphis Adobe Photoshop CS Dan Coreldraw. Setelah presentasi selesai dilakukan tanya jawab yang bertujuan agar Guru-guru semakin paham terkait penggunaan Software Design Graphis Adobe Photoshop CS Dan Coreldraw.. Kemudian dilakukan praktik pembuatan bahan ajar dengan sof pada masing-masing mata pelajaran yang diampu, pada praktek ini masing-masing guru diminta membuat soal kumer. Tahap terakhir adalah Evaluation dilakukan untuk mengecek pemahaman tentang penyusunan soal kumer.

Pada awal rencana kegiatan yang telah diprogramkan semula adalah tatap muka namun mengingat pandemic belum berakhir dan semakin meningkat, jadi kegiatan kami laksanakan secara zoom pada link <https://us02web.zoom.us/j/87456373508?pwd=TkRmZkRySk0rVUUrTZkYUFRXVQZz09#success> dengan Meeting ID : 874 5637 3508 dan Passcode : 336707. Pelatihan dan sosialisasi diberikan kepada guru-guru di sekolah dengan jadwal yang akan disepakati, dengan cara presentasi dan demonstrasi yang dilakukan oleh nara sumber dengan memberi materi berupa power point. Guru dipandu Bersama menggunakan perangkat gadget dan komputer/ laptop yang ada saat pelatihan dilaksanakan. Pada saat pelatihan, disertai sesi tanya jawab sehingga guru lebih mudah memahami materi yang diberikan. Setelah presentasi dan tanya jawab dilakukan, kemudian dilakukan simulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mendapatkan izin dari Guru SMPIT Al Qalam, kemudian kami mulai persiapan dan membuat modul materi pelatihan sesuai dengan jumlah peserta yang akan datang mengikuti pelatihan. Dari data yang diperoleh jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan ini sekitar 12 Guru SMPIT Al Qalam Jakarta.

Pelaksanaan kegiatan pertemuan 1

Materi yang kami berikan adalah Pelatihan penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw. Kegiatan pelatihan ini diikuti sebanyak 20 peserta dan dilaksanakan pada:

Tanggal: Senin, 17 Januari 2022

Waktu : 14.00 s/d 15.30 WIB

Tempat : Online



Gambar 2. Penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw

Pada kegiatan ini para Guru SMPIT Al Qalam diberikan sosialisasi tentang penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw. Sosialisasi yang diberikan dari awal adalah penjelasan tentang Adobe Photoshop hal ini bertujuan agar para guru dapat memahami secara benar, setelah memahami tentang penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw para guru dapat mengimplementasikan dalam pembuatan media pembelajaran dengan lebih menarik dengan dimikian akan dapat meningkatkan profesionalisme guru.

Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan II

Materi yang kami berikan adalah materi tentang praktik penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw. Kegiatan pelatihan ini diikuti sebanyak 12 peserta dan dilaksanakan pada:

Tanggal : Senin, 17 Januari 2022

Waktu: 15.30 s/d 17.00 WIB

Tempat : Online



Gambar 3. Praktek penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw

Pada kegiatan ini para Guru SMPIT Al Qalam diminta untuk praktik penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw. Masing-masing guru diminta untuk praktik penggunaan Adobe Photoshop dan Coreldraw untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Setelah waktu habis para guru diminta untuk mempresentasikan media pembelajaran yang dibuat, guru yang sedang mendengarkan diminta memberi saran dan masukan. Tim Abdimaspun juga memberikan tanggapan dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah para guru sudah dapat membuat media pembelajaran dengan Adobe Photoshop dan Coreldraw.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan berjalan dengan lancar. Hal tersebut dikarenakan adanya kerjasama yang baik di antara tim abdimas dan pihak sekolah, serta antusias dari para guru dalam mengikuti kegiatan tersebut. Guru juga berharap untuk dilakukan pengabdian masyarakat kembali oleh tim Abdimas pada semester berikutnya. Tak lupa di akhir kegiatan kami sebagai tim meminta responden dari peserta dari SMP Al Qolam untuk mengisi kuisioner mengenai kegiatan dan hasilnya beberapa guru tertarik dan memberi respon bahwa kegiatan kami sangat bermanfaat dengan harapan akan diterapkan pada pembelajaran sehari-hari nantinya. Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah :

Guru mendapatkan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran jarak jauh untuk mengembangkan pembelajaran pada siswanya. Pertumbuhan e-learning, khususnya pembelajaran jarak jauh melalui e-learning, secara luas diakui sebagai faktor penting yang mempengaruhi pendidikan tinggi di abad ke-21. Pesatnya dan berkelanjutan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pengajaran dan pembelajaran pengakuan bahwa peningkatan keterlibatan siswa dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif (Andrews, 2013). Pembelajaran terbuka dan jarak jauh semakin bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan telah memainkan peran penting dalam strategi penyampaian pembelajaran jarak jauh (Rahman, 2014). Dalam sistem pendidikan jarak jauh penggunaan media yang berbeda memungkinkan peserta didik untuk memulai pembelajaran secara mandiri (Hafeez et al., 2014).

Memunculkan ide dari para guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendidikan berbasis desain yang inovatif adalah pendekatan yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk memupuk proaktif, kreativitas, dan keterampilan terintegrasi interdisipliner siswa. Perencanaan kurikulum suatu mata kuliah dalam penelitian ini menggabungkan pembelajaran berbasis desain dengan proses desain 4D : eksplorasi lapangan dan pengembangan konsep, kreasi 3D yang dapat dikenakan, dan pembentukan lanskap budaya (Hu, 2023).

Dengan belajar pembuatan adobe photoshop dan coreldraw, guru lebih mudah dalam hal memberi materi berupa video kepada siswanya dan membuat soal yang mempermudah penyampaian ke siswanya. Setelah mempelajari pembuatan adobe photoshop dan coreldraw, guru tidak mengalami kendala dalam hal pembelajaran jarak jauh (daring), sehingga guru semakin bersemangat untuk melakukan menerapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Adobe Photoshop dapat digunakan secara

efektif untuk mengajarkan keterampilan pengeditan video dan grafik gerak, hal ini telah terbukti meningkatkan pengalaman belajar siswa dan efektivitas pengajaran dalam kursus pemasaran (Horowitz, 2017). Guru dapat menggunakan CorelDRAW untuk membuat bahan ajar dan alat bantu visual yang meningkatkan pengalaman belajar (Li, 2021).

SIMPULAN

Hasil yang didapat dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan di antaranya: Guru mendapatkan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran pembuatan Adobe Photoshop dan Coreldraw untuk mengembangkan pembelajaran jarak jauh, sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa, Muncul ide-ide baru dan motivasi dari para guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, Guru dapat lebih kreatif dalam pengembangan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran di lingkungan sekolah, Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya guru mampu menggunakan Adobe Photoshop dan Coreldraw

Saran dari pengabdi dengan terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini di antaranya: Perlu dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat secara tatapmuka sehingga lebih jelas penerapan aplikasi maupun dapat langsung merespon cepat jika ada kendala, Perlu memotivasi guru-guru agar dapat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga guru lebih kreatif dan inovatif.

SARAN

Saran-saran untuk untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan media pembelajaran dengan Adobe Photoshop dan Coreldraw dengan lebih menarik dan lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMPIT Al Qalam Jakarta dan Universitas Indraprasta PGRI yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, R., & Putra, C. A. (2018). Implementation CorelDraw as the Idea of Entrepreneurial Student Boarding School Al-Iqbal Surabaya with Lean Startup Approach. Nusantara Science and Technology Proceedings, 383–388. <https://doi.org/10.11594/nstp.2018.0157>
- Andrews, T. (2013). Acknowledging the distance learner: The role of the student voice in enhancing the quality of the distance learner's E-Learning experience. In Outlooks and Opportunities in Blended and Distance Learning. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4205-8.ch017>
- Bayusi, B., & Susanto, D. (2021). Desain Media Promosi PT. Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop. Prosiding Seminar Nasional Informatika (SENATIKA) 2021, 118–122.
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto bagi Anak Tunarungu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 1(2), 260–270. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Gunawan, I. (2024). Pendidikan Karakter: Tantangan dan Solusi di Era Digital. Seminar Nasional Pendidikan (SNP) 2024, 3047–6275.
- Hafeez, A., Gujjar, A. A., & Noreen, Z. (2014). Demanding need of growing technologies in distance learning system. Turkish Online Journal of Distance Education, 15(4), 170–180. <https://doi.org/10.17718/tojde.04872>
- Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi CorelDraw bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS, 2(1), 198–204.
- Horowitz, D. (2017). Teaching video editing and motion graphics with Photoshop. Innovative Marketing, 13(3), 17–24. [https://doi.org/10.21511/im.13\(3\).2017.02](https://doi.org/10.21511/im.13(3).2017.02)
- Hu, H.-J. (2023). The Design and Implementation of an Innovative Course on the Creation of Cultural Landscape Images: A Case Study of Dalin Township in Taiwan. Education Sciences, 13(1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010036>

- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. ANTHOR: Education and Learning Journal, 2(6), 2023.
- Kuncoro, K. S., Sukiyanto, S., Irfan, M., Amalia, A. F., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17–34. <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i1.50>
- Li, R. (2021). Analysis of the Combination and Application of Design Software in Computer Graphic Design. In Advances in Intelligent Systems and Computing (Vol. 1303). https://doi.org/10.1007/978-981-33-4572-0_256
- Muhardi, M. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Sosial dan Pembangunan*, XX(4), 478–492.
- Nento, F., & Manto, R. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Ningrum, T. A., & Suherman, D. S. (2022). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Bimtek Pembuatan Media dan Evaluasi Pembelajaran Daring untuk Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(3), 127–131. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i3.55>
- Noe'man, A., & Hartanti, D. (2023). Workshop Desain Grafis untuk Meningkatkan Skill TIK bagi Santri. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 3(1), 96–103.
- Rahman, H. (2014). The role of ICT in open and distance education. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 15(4), 162–169. <https://doi.org/10.17718/tojde.47700>
- Rasyid, H. (2015). Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, IV(1), 565–581.
- Saripudin, S., & Robbani, M. D. F. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 2024. <https://doi.org/10.17509/e.v23i3.72163>
- Sarwosri, S., Rochimah, S., Akbar, R. J., Oranova, D., & Yuhana, U. L. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya. *SEWAGATI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 1–7. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i4.170>
- Suryani, S., Arwansyah, A., & Hasyrif, H. (2021). Pengembangan Soft Skill Guru SD melalui Pelatihan Aplikasi Perkantoran dan Desain Grafis di Polewali Mandar. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 181–188. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5272>
- Wahab, J. (2022). GURU SEBAGAI PILAR UTAMA PEMBENTUKAN KARAKTER. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, XI(2)