

## **PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN KUALITAS GURU SMP NEGERI 3**

**HILISALAWA'AHE**

**Martinus Waruwu**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Ilmu Komputer & Teknologi, Universitas Budi Darma

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Universitas Budi darma

### **Abstrak**

Currently, the advancement of information technology is one of the opportunities that teachers can take advantage of in improving their learning patterns. The many software available can be used to develop more interactive learning media and attract students' interest in learning. The available internet facilities are also a great opportunity to enrich the content of the material that can be prepared to be delivered to students which is expected to be able to improve the quality of students. Therefore, activities are needed to improve the quality and creativity of teachers in developing learning media. Based on this idea, the community service team held an Information Technology Training and Introduction to Computer Applications activity, with the Activity Theme: "Training in Developing Learning Media Based on Adobe Photoshop Applications to Improve the Quality and Creativity of Junior High School Teachers". Through this activity, it is hoped that teachers at SMP N 3 Hilisalawahe will be able to master information technology applications, especially multimedia, and utilize this technology in developing learning media that they will use. *Keywords: Improvement, knowledge, information technology, training, society*

### **Abstract**

Saat ini Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para murid peserta didiknya. Fasilitas internet yang tersedia juga menjadi peluang besar untuk dapat memperkaya konten materi yang dapat disiapkan untuk disampaikan kepada peserta didiknya yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didiknya. Oleh karena itu diperlukan kegiatan guna meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan pemikiran tersebut maka tim pengabdian pada masyarakat mengadakan kegiatan Pelatihan Teknologi Informasi dan Pengenalan Aplikasi Komputer, dengan Tema Kegiatan: "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi adobe photoshop untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMP". Melalui kegiatan ini diharapkan para guru yang ada di SMP N 3 Hilisalawahe, mampu menguasai aplikasi teknologi informasi khususnya multimedia dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya.

**Keywords: Guru, Pembelajaran, Adobe Photoshop, pelatihan**

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam upaya pencapaian target kegiatan pembelajaran oleh guru sangat berperan penting. Kehadiran aplikasi adobe photoshop di dalam penyampaian materi-materi ajar oleh guru akan semakin menarik bagi peserta ajar, dengan mendesain bahan ajar dengan menarik. sehingga sasaran capaian pembelajaran yang telah diatur dan disusun sebelumnya oleh guru dapat lebih maksimal.

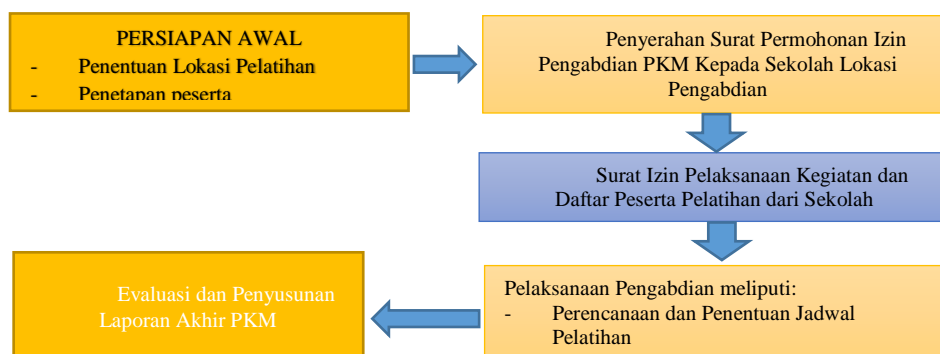
Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi adobe photoshop. photosop merupakan aplikasi desain pengeditan dan manipulasi yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga sebagai bahan slide dan juga multimedia. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sekolah SMP N 3 Hilisawaahe merupakan salah satu bagian dari institusi Pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di sekolah ini adalah pemanfaatan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif agar guru dapat lebih optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan pemanfaatan adobe photoshop dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru di sekolah SMP N 3 Hilisawaahe, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif secara praktis dan mudah.

### **Peserta Pelatihan**

Peserta pelatihan adalah guru di sekolah SMP N 3 Hilisawaahe yang berjumlah \_\_\_\_\_orang.

### **Lokasi dan Waktu Pelaksanaan**

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer Sekolah SMP N 3 Hilisawaahe yang dilaksanakan pada hari \_\_\_\_\_, tanggal \_\_\_\_\_ 202\_\_\_\_ dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai.

### **Evaluasi Keberhasilan**

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh guru di sekolah SMP N 3 Hilisawaahe. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada aplikasi photoshop. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru yang masih belum familiar dengan teknik desain dan penggunaan komputer, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada desain bahan ajar dengan aplikasi photoshop.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdasarkan mata pelajaran yang dibawa oleh masing-masing peserta.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan Pelatihan Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe photoshop untuk meningkatkan kreatifitas dan kualitas guru smp negeri 3 hilisalawa'ahe adalah Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemanfaatan aplikasi photoshop dalam mendesain media pembelajaran kepada guru di sekolah SMP N 3 Hilisawa'ahe. Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif. Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] [1] A. Suwardi and M. PKn Teacher SMA Negeri, "IMPLEMENTATION OF THE JIGSAW METHOD BASED ON INFORMATION TECHNOLOGY TO IMPROVE PKn LEARNING ACIEVEMENT FOR STUDENTS PKn CLASS XI SEMESTER 2 SMA NEGERI 3 SUKOHARJO LESSON YEAR 2014/2015."
- [2] R. Damanik, C. P. D. Sinurat, and K. M. Rajaguguk, "Pelatihan Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android pada SMA Swasta Deli Murni Sibolangit," *ULEAD J. E-Pengabdian*, vol. 1, pp. 40–42, 2022, doi: 10.54367/ulead.v2i1.2045.
- [3] E. Ali, T. A. Fitri, K. Harianto, and H. Hamdani, "Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membangun Aplikasi Mobil," *Mitra Mahajana J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2021, doi: 10.37478/mahajana.v2i1.790.
- [4] H. Gunawan, S. J. Kurikulum, T. Pendidikan, and F. Mataram, "PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS," 2017.
- [5] D. Jurusan and S. Rupa, "PERAN DESAIN GRAFIS PADA LABEL DAN KEMASAN PRODUK MAKANAN UMKM Oleh: Rahina Nugrahani," 2015.
- [6] "81-Article Text-251-1-10-20110708".