

**Laporan PPM  
Kompetisi Fakultas 2012**



**Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia  
dengan Pemanfaatan Program *Photoshop CS3*  
bagi Guru-Guru MGMP Seni Budaya SMP  
se Kabupaten Gunungkidul**

**Oleh:**

**Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. (Ketua)**

**Aran Handoko, M.Sn. (Anggota)**

**Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. (Anggota)**

**Deni Setiawan (Anggota)**

**Aprilia Muktirina (Anggota)**

Pengabdian Pada Masyarakat ini Dibiayai dengan Dana DIPA UNY Tahun 2012  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012

**Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tahun 2012**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**HASIL EVALUASI LAPORAN AKHIR PENGABDIAN PADA**  
**MASYARAKAT TAHUN ANGGARAN 2012**

- A. JUDUL KEGATAN : Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia dengan Pemanfaatan Program *Photoshop CS3* bagi Guru-Guru MGMP Seni Budaya SMP se Kabupaten Gunungkidul
- B. KETUA PELAKSANA : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
- C. ANGGOTA PELAKSANA : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.  
Aran Handoko, M.Sn.  
Aprilia Muktirina  
Deni Setiawan
- D. HASIL EVALUASI :
1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah / belum \*) sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal PPM.
  2. Sistematika laporan telah / belum \*) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam buku pedoman PPM UNY.
  3. Hal-hal yang lain telah / belum \*) memenuhi persyaratan. Jika belum memenuhi persyaratan dalam hal.....
- E. KESIMPULAN DAN SARAN  
Laporan dapat diterima / belum dapat diterima \*).

Mengetahui ,  
Dekan FBS UNY,

Yogyakarta, 30 November 2012  
BP PPM FBS UNY

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd  
NIP. 19550505 198011 1 001

Drs. Pujiwiyana. M.Pd.  
NIP.19671221 199403 1 001

## PERSONIL PELAKSANA PENGABDIAN

### 1. Ketua Pengabdi:

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
- b. Golongan Pangkat/Jabatan : Penata Muda /IIIa/
- c. NIP : 19760131 200112 2 002
- d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e. Fakultas/Program Studi : FBS/ Pendidikan Seni Rupa
- f. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- g. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

### 1. Anggota Pengabdi 1.

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Aran Handoko, S.Sn, M.Sn
- b. Golongan Pangkat : Penata Muda IIIa/
- c. NIP : 19780202 200604 1 002
- d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e. Fakultas/Program Studi : FBS/ Pendidikan Seni Rupa
- f. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- g. Bidang Keahlian : Desain Grafis

### 2. Anggota Pengabdi 2.

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn
- b. Golongan Pangkat/Jabatan : Penata Muda Tk I/IIIb/
- c. NIP : 19700203 200003 2 001
- d. Jabatan Fungsional : Lektor
- e. Fakultas/Program Studi : FBS/ Pendidikan Seni Rupa
- f. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- g. Bidang Keahlian : Desain Interior

### 4. Mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian:

- 1. Nama : Deni Setiawan (PSR angkatan 2009)
- 2. Nama : Aprilia Muktirina(PSR angkatan 2009)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga Program Pengabdian kepada Masyarakat Kompetisi Fakultas yang berjudul “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia dengan Pemanfaatan Program *Photoshop CS3* bagi Guru-Guru MGMP Seni Budaya SMP se Kabupaten Gunungkidul.” ini beserta pelaporannya telah berhasil dilaksanakan dan diselesaikan.

Untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan FBS UNY.
2. BP PPM FBS UNY.
3. Guru-guru MGMP Seni Budaya Kabupaten Gunungkidul yang telah bersedia berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti seluruh kegiatan sampai selesai.
4. Rekan-rekan dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas segala bantuannya.
5. Para mahasiswa yang telah membantu terselenggaranya kegiatan ini.

Kami, tim pelaksana program PPM menyadari sepenuhnya betapa tidak sempurnanya pelaksanaan dan penyusunan laporan program ini. Untuk itu diharapkan kritik dan saran dari semua pihak terkait.

Akhirnya kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya program ini. Semoga dapat bermanfaat.

Tim Pelaksana

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Personil Pelaksana.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Abstrak.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi .....	1
B. Kajian Teori.....	3
C. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Kegiatan PPM.....	13
E. Manfaat Kegiatan PPM.....	13
BAB II. METODE KEGIATAN PPM.....	15
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM.....	15
B. Langkah-langkah Kegiatan PPM.....	17
C. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat.....	19
BAB III. HASIL PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN..	22
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM.....	22
B. Pembahasan Pelaksanaan PPM.....	25
BAB IV. PENUTUP.....	28
A. Kesimpulan.....	28
B. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN	
Daftar Hadir Peserta Kegiatan Pelatihan	
Foto Kegiatan	

**Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia dengan  
Pemanfaatan Program *Photoshop CS3*  
bagi Guru-Guru MGMP Seni Budaya SMP  
se Kabupaten Gunungkidul**

*The Training of Multimedia Improvement in Teaching by Using Photoshop  
CS3 Program for The MGMP Art and Culture Teachers of Jurnal High  
School in Gunungkidul*

Oleh:

Arsianti Latifah, Dwi Retno SA, Aran Handoko

**ABSTRAK**

Pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia dengan pemanfaatan program *Photoshop CS3* bertujuan untuk memberikan ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia oleh para guru SMP diharapkan akan pemicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Metode Presentasi mengenai pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik yaitu pembuatan media pembelajaran secara langsung oleh peserta sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program *Photoshop CS3*.

Metode evaluasi dengan mengamati perbedaan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan. Dari hasil yang dicapai terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dibanding dengan sebelum dilatih, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta. Evaluasi hasil dilihat dari penilaian tugas praktik yang menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu juga dicermati kinerja dan partisipasi para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta. Diharapkan agar program pelatihan ini terus diadakan karena sangat dirasakan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Pelatihan Media Pembelajaran, Program *Photoshop CS3*, Guru SMP

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. ANALISIS SITUASI**

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna.

Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih menyerap informasi secara cepat dan efisien, mengingat proses belajar mengajar (PBM) di sekolah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM, yang kini telah berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia seperti ini dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (*user*) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin

dipahaminya. (<http://intel.com>). Walaupun komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan.

Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, lebih menggalakkan komunikasi aktif antara berbagai hal. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK).

Berdasar berbagai kondisi tersebut, maka dirasa perlu untuk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan program yang dapat menghasilkan gambar-gambar animasi yang relatif mudah dan cepat dipelajari, yakni program *Photoshop CS3*. Dengan penguasaan kedua program ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia dengan pemanfaatan program *Photoshop CS3* ini sangat penting untuk diadakan. Pelatihan yang akan dikembangkan dan diterapkan bagi para guru SMP ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat belum banyak guru yang menguasai dan memanfaatkan program ini. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia oleh para guru SMP diharapkan akan memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Adapun sekolah yang menjadi setting sasaran kegiatan kali ini adalah sekolah-sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Gunungkidul dengan alasan bahwa sekolah-sekolah di Gunungkidul selama ini masih jarang dijangkau program PPM, sehingga belum dapat merasakan kebermanfaatan program pengabdian ini.



## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran dengan Multimedia Dalam Pendidikan**

Menurut Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendinging terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2004: 457-458).

Pendapat senada diungkapkan oleh Purnomo (1996), bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat sumber pesan, penerima pesan, dan pesan, yaitu materi pembelajaran.

Sementara itu pengertian multimedia secara etimologis berasal dari kata *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi multimedia dapat diartikan berbagai alat untuk menyampaikan informasi.

Kini berbagai media pembelajaran telah diterapkan, dari yang konvensional hingga media yang memanfaatkan teknologi multimedia. Teknologi multimedia mampu memberi peran yang besar dalam bidang pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan idea - idea untuk pengajaran dan pembelajaran.

Sekarang ini, materi PBM telah banyak ditemukan di pasaran yang disediakan dalam bentuk CVD atau DVD. Contoh-contoh yang dapat kita temukan seperti ensiklopedia, kamus elektronik, buku cerita elektronik, materi pembelajaran yang telah dikemas dalam bentuk CD atau DVD dan masih banyak lagi yang dapat kita temui. Konsep permainan dalam pembelajaran digabung untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Model – model ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran sendiri. Bisa juga digunakan

untuk pembelajaran di rumah dan di sekolah. Sesi pembelajaran bisa disesuaikan dengan tahap penerimaan dan pemahaman pelajar. Pencapaian dan keberhasilan pelajar akan diuji. Jika pelajar tidak mencapai tahap yang memuaskan, maka sesi pemulihan pula akan dilaksanakan. Record pencapaian pelajar akan disimpan supaya prestasi pelajar bisa diawasi.

Konsep pembelajaran sendiri dapat dilaksanakan bila informasi tersebut menarik dan memotivasikan pelajar untuk terus belajar. Ini dapat dicapai jika materi atau informasi direkabentuk dengan baik menggunakan multimedia. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal ( pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer ). Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar.

Namun yang lebih utama ialah pencapaian objektif pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. Harus diingat bahawa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Komputer hanya digunakan jika dipandang perlu dan merupakan pilihan yang terbaik. Jikalau terdapat pilihan lain yang lebih berkesan untuk menyampaikan informasi, gunakanlah pilihan itu. Di samping itu juga guru harus menyadari betapa pentingnya memanfaatkan teknologi terkini untuk membiasakan generasi yang akan datang dengan cara hidup canggih abad ke 21 nanti.

## **2. Kelebihan Penggunaan Multimedia Dalam Pendidikan**

Menurut Anderson (1994), kelebihan penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif . Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- b. Mampu mengabungkan antara text, gambar, audio ,musik, animasi gambar atau vidio dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran

- c. mampu menimbulkan rasa senang selama proses PBM berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses PBM hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal
- d. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- e. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel

### **3. Syarat Yang Harus Dipenuhi Dalam Multimedia Pendidikan**

Anderson (1994) juga menegaskan mengenai persyaratan yang harus dipenuhi dalam multimedia pendidikan, antara lain:

- a. Pengoperasian yang mudah dan familier (*user friendly*)
- b. Mudah untuk install ke komputer yang akan digunakan oleh pengguna
- c. Media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif
- d. Sistem pembelajaran yang mandiri. Artinya siswa dapat belajar dengan mandiri baik di sekolah maupun di rumah tanpa harus ada bimbingan dari guru
- e. Sedapat mungkin dengan biaya yang ringan dan terjangkau.

### **4. Program *Photoshop CS3***

*Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*.

Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4* dan versi yang terakhir (kedua belas) adalah *Adobe Photoshop CS5*. Meskipun pada awalnya *Photoshop* dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas, *Photoshop* yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk

*World Wide Web*. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, *Adobe ImageReady*, untuk keperluan tersebut.

Photoshop juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan-Adobe lainnya. File format asli *Photoshop*, *.PSD*, dapat diekspor ke dan dari *Adobe ImageReady*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro*, *After Effects* dan *Adobe Encore DVD* untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan *special effect* seperti *background*, *tekstur*, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, *Photoshop CS* dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (*button*) DVD.

Pengembangan manipulasi gambar digital banyak memengaruhi industri fotografi. Pengembangan tersebut menciptakan seni pengolah gambar (*photo retouching*) dan mengubah cara kerja: produk yang biasanya hanya dapat diciptakan oleh fotografer profesional selama berjam-jam atau bahkan berhari-hari, kini dapat diproduksi oleh seniman amatir sekalipun. Manipulasi gambar digital telah menyumbang begitu banyak hal kepada dunia fotografi dengan memungkinkan manipulasi yang awalnya sulit atau bahkan tak mungkin. Photoshop berperan besar dalam perkembangan dunia digital saat ini. Banyak fotografer yang menggunakan program ini untuk mengoptimalkan hasil akhir foto yang mereka ciptakan

Dengan penguasaan program ini, para guru dapat memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan atraktif.

## **C. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH**

### **3. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan antara lain:

- a. Kemampuan guru-guru Seni Budaya SMP dalam membuat media pengajaran yang interaktif dan atraktif masih harus ditingkatkan dan dikembangkan.

- b. Guru-guru Seni Budaya SMP membutuhkan pelatihan untuk menambah wawasan mereka mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia yang lebih atraktif .

Berdasar atas analisis di atas maka rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah: Bagaimana upaya untuk melatih guru-guru Seni Budaya SMP mengenai pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan atraktif dengan memanfaatkan Program Photoshop CS3?

#### **D. TUJUAN KEGIATAN PPM**

Mencermati beberapa permasalahan yang muncul di atas, tujuan dalam kegiatan ini diarahkan untuk beberapa hal berikut ini.

- a. Sebagian besar peserta pelatihan (75%) mendapat tambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran multimedia yang interaktif dan atraktif menggunakan program *Photoshop CS3* ..
- b. Sebagian besar peserta pelatihan (75%) dapat membuat media pembelajaran multimedia yang interaktif dan atraktif menggunakan program *Photoshop CS3* ..

#### **E. MANFAAT KEGIATAN PPM**

Setelah memperoleh kegiatan pelatihan ini, para peserta dapat mengetahui tentang arti pentingnya media pembelajaran multimedia yang interaktif dan atraktif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan terciptanya media-media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk semua mata pelajaran maka proses belajar mengajar akan lebih menarik, siswa akan lebih termotivasi dan bergairah belajar, sedangkan guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan lebih mudah dan atraktif

## **BAB II**

### **METODE KEGIATAN PPM**

Pada bagian ini akan dikemukakan khalayak sasaran, metode kegiatan, langkah kegiatan, dan faktor penghambat – pendukung pelaksanaan program PPM ini.

#### **A. KHALAYAK SASARAN PPM**

Sasaran kegiatan ini pada awalnya adalah guru semua guru mata pelajaran, karena pada prinsipnya program Photoshop CS3 ini sangat bermanfaat untuk membuat media pembelajaran dalam mata pelajaran apapun. Semuanya berkeinginan untuk mengikuti pelatihan ini demi perbaikan media pembelajaran di sekolahnya. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 15 orang yang berasal dari 13 sekolah (SMP dan SMA) di wilayah Kabupaten Gunungkidul

**Tabel 1. Peserta Pelatihan**

<b>NO</b>	<b>ASAL SEKOLAH</b>	<b>JUMLAH PESERTA</b>
1.	SMP Negeri 1 Wonosari	1 Peserta
2.	SMP Negeri 1 Girisubo	1 Peserta
3.	SMP Negeri 3 Playen	1 Peserta
4.	SMP Negeri 3 Semanu	1 Peserta
5.	SMA Negeri 1 Wonosari	2 Peserta
6.	SMA Negeri 1 Patuk	1 Peserta
7.	SMP Negeri 3 Patuk	1 Peserta
8.	SMP Negeri 4 Patuk	1 Peserta
9.	SMP Negeri 2 Wonosari	1 Peserta
10.	SMA Negeri 1 Semin	1 Peserta
11.	SMP Negeri 4 Wonosari	1 Peserta
12.	SMA Negeri 1 Semanu	1 Peserta
13.	SMA Negeri 2 Wonosari	2 Peserta

Alasan dipilihnya SMP dan SMA karena di jenjang ini diperlukan metode penyampaian pelajaran yang lebih atraktif dan interaktif, dan banyak yang belum diperhatikan dengan baik. Disamping itu, alasan dipilihnya Kabupaten Gunungkidul adalah faktor kebutuhan, karena dari pihak MGMP sendiri sebelumnya telah mengajukan permohonan untuk dibimbing dan dilatih dalam pembuatan media pembelajaran.

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktek langsung. Dalam pelatihan diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi, dan praktik pembuatan media oleh para guru peserta pelatihan. Selanjutnya media pembelajaran yang telah dikerjakan oleh para guru akan dikumpulkan, dikoreksi/dievaluasi, kemudian disempurnakan oleh tim pengabdian untuk kemudian dikembalikan lagi kepada peserta agar dapat diterapkan untuk mengajar oleh guru yang bersangkutan.

#### **A. METODE KEGIATAN PPM**

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah Metode presentasi mengenai pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Photoshop CS3 .

## **B. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PPM**

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

### **1. Persiapan**

- a. Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan.
- b. Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota.
- c. Penentuan dan rekrutment peserta pelatihan.

Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang computer.

- d. Pembuatan Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja.
- e. Persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dsb.

### **2. Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru SMP dan SMA yang merupakan utusan dari 13 Sekolah se Kabupaten Gunungkidul . Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

#### **a. Penyajian Materi**

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Photoshop CS3* untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini diploting dalam 2 hari tatap muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing.



## **b. Penugasan Praktik**

Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu media pembelajaran terkait mata kuliah yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

## **c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim**

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan, dan tim tim pengabdian ingin agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar.

## **d. Refleksi dan Penutupan Program PPM**

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PPM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di

sekolah masing-masing. Diharapkan pada PPM yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah lain tak hanya tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) saja, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh sekolah yang lebih banyak.

### **3. Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermanfaatan program pada para peserta.

## **D. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT**

### **1. Faktor Pendukung**

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu:

#### **a. Komunikasi dan koordinasi tim**

Komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu.

#### **b. Komitmen peserta pelatihan**

Peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru Sekolah menengah Pertama di wilayah Kabupaten Gunungkidul sangat antusias dan bersemangat dalam

mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Begitu pula saat penugasan dimana guru-guru tersebut diminta untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan penerapan Photoshop CS3 , mereka sangat bersemangat untuk bekerja dan bertanya.

## **2. Faktor Penghambat**

### **a. Keterbatasan Dana**

Biaya yang sangat terbatas sehingga hanya 13 sekolah saja yang dapat diikutsertakan dalam pelatihan ini, itupun hanya 15 guru saja yang menjadi wakil dari sekolah.

### **b. Keterbatasan Waktu**

Waktu yang terbatas disebabkan oleh terbatasnya anggaran pula, disamping itu pelaksanaan pelatihan dilaksanakan menjelang bulan puasa sehingga harus segera diselesaikan.

### BAB III

#### HASIL PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan pelaksanaan program. Hal itu meliputi hasil yang dicapai dan pembahasan pelaksanaan PPM tahun ini.

##### A. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

Materi yang tersajikan sebanyak 3 (tiga) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang telah terlaksana dalam program PPM ini.

**Tabel 2. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaannya**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Pokok Bahasan (Materi)</b>	<b>Pemateri dan pemandu</b>	<b>Waktu Pelaksanaan</b>
Persiapan	Instalasi Program (menginstal program Photoshop CS3 di laptop peserta)		15 November 2012
Penyajian Materi	Pengenalan program dan <i>tools Photoshop CS3</i>	Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. Aran Handoko, M.Sn Dwi Retno SA., M.Sn Aprilia Muktirina Deni Setiawan	16 November 2012
Praktik	Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif dengan Photoshop CS3	Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. Dwi Retno SA., M.Sn Aran Handoko, M.Sn Aprilia Muktirina Deni Setiawan	17 November 2012

Pelaksanaan program ini melibatkan 2 mahasiswa agar kegiatan dapat berjalan lancar. Peran mahasiswa di dalam pelatihan ini adalah sebagai pemandu yang membantu para peserta dalam berpraktik dari meja ke meja. Jadi pada saat peserta berpraktik, para mahasiswa membantu mengarahkan dan memperjelas materi yang telah diberikan oleh pemateri secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Disamping itu, mahasiswa juga membantu menginstall program Photoshop CS3 di semua laptop milik peserta dan komputer di lab komputer.

Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. Kegiatan ini terlaksana di ruang Komputer SMA Negeri 2 Wonosari yang cukup representatif.

Kegiatan ini diikuti 15 peserta dari beberapa sekolah. Berikut daftar peserta pelatihannya.

**Tabel 3. Daftar Nama dan Asal Instansi Peserta Pelatihan**

NO	NAMA	JABATAN	ASAL INSTANSI
1.	Noorman Susanto, S.Pd.	Peserta	SMP Negeri 1 Wonosari
2.	Drs. Okto Bagiyo	Peserta	SMP Negeri 1 Girisubo
3.	Agus Supriyono, S.Pd.	Peserta	SMP Negeri 3 Playen
4.	Anas Nurhayadi, S.Pd.	Peserta	SMP Negeri 3 Semanu
5.	Markhaban Mursyid, S.Pd.	Peserta	SMA Negeri 1 Wonosari
6.	Slamet, S.Pd.	Peserta	SMA Negeri 1 Patuk
7.	Agus Haryantoro	Peserta	SMP Negeri 3 Patuk
8.	Mustofa	Peserta	SMP Negeri 4 Patuk
9.	Iswanto	Peserta	SMP Negeri 2 Wonosari
10.	Wahyu Setyawan, S.Pd.	Peserta	SMA Negeri 1 Semin
11.	Endang Sri Kartikawati, S.Pd.	Peserta	SMP Negeri 4 Wonosari
12.	Septyan Maulana, S.Pd.	Peserta	SMA Negeri 1 Semanu
13.	Drs. Rokhamto	Peserta	SMA Negeri 2 Wonosari
14.	Adhe Whisnu Kristiawan, S.Kom.	Peserta	SMA Negeri 2 Wonosari
15.	Yunardi	Peserta	SMP Negeri 2 Tunjungsari

Para guru tersebut rata-rata telah menguasai TIK (Teknologi Informasi dan Komputer), sehingga telah memiliki kemampuan pengoperasian computer yang memadai, sehingga tim pelaksana tidak terlalu kesulitan dalam memberi pengetahuan baru kepada peserta. Persyaratan ini memang telah sejak awal dicanangkan agar proses pelatihan dapat berlangsung lancar, cepat, dan tepat waktu.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Hasil dan Evaluasi Pelaksanaan PPM**

Guru merupakan salah satu yang menggerakkan pendidikan di Indonesia. Namun, tanpa wawasan yang selalu dikembangkan dan di-*up grade* maka guru akan makin ketinggalan di era sekarang. Apalagi kebutuhan siswa juga makin berkembang. Lebih lagi, pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dianggap memprihatinkan. Kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang computer

telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai computer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan lebih baik.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa para guru dapat memahami urgensi pengembangan media pembelajaran, mampu mengenal fungsi program Photoshop CS3 , mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para guru mampu mengetahui manfaat program Photoshop CS3 untuk membuat media pembelajaran, mengenal tools Photoshop CS3 dan kegunaannya, dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan program Photoshop CS3 .

Berdasarkan hasil karya media yang dibuat para guru, tim juga membuat lembar evaluasi dan menilai karya para guru dan didapat hasil rata-rata B (Baik), dan ada dua orang guru yang mendapat nilai SB (sangat baik) seperti terlampir dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Penilaian Karya Media Pembelajaran**

NAMA	MATERI	Pengantar Dasar-Dasar Seni Kaca Patri dan	Pengenalan Alat dan Teknik Pembuatan Seni Kaca Patri	Pembuatan Desain	Teknik Pembentukan dan Pemotongan Kaca Sesuai Desain	Teknik Pengikatan Kaca dengan Lempengan Timah Hitam	Praktek Mandiri Pembuatan Seni Kaca	NILAI AKHIR (rata-rata: $\Sigma :6$ )
1.	Noorman Susanto, S.Pd.	3	3	3	3	3	3	3/B
2.	Drs. Okto Bagiyo	3	2	3	4	3	3	3/B
3.	Agus Supriyono, S.Pd.	3	3	4	3	3	2	3/B
4.	Anas Nurhayadi, S.Pd.	3	2	3	3	4	3	3/B
5.	Markhaban Mursyid, S.Pd.	4	4	4	4	4	4	4/A
6.	Slamet, S.Pd.	4	2	3	3	3	3	3/B
7.	Agus Haryantoro	3	3	3	3	3	3	3/B
8.	Mustofa	4	3	3	3	3	2	3/B
9.	Iswanto	3	3	3	3	3	3	3/B
10.	Wahyu Setyawan, S.Pd.	3	2	2	4	3	4	3/B
11.	Endang Sri Kartikawati, S.Pd.	3	3	2	3	3	4	3/B
12.	Septyan Mulana, S.Pd.	3	2	2	4	4	3	3/B
13.	Drs. Rokhamto	3	3	3	3	3	3	3/B
14.	Adhe Whisnu K, S.Kom	4	4	4	4	4	4	4/A
15.	Yunardi	4	4	4	4	4	4	4/A

Keterangan:

1. : kurang (D)
2. : cukup (C)
3. : baik (B)
4. : baik sekali (A)

Evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan *Photoshop CS3* . Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu



melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini.

1. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Program *Photoshop CS3* untuk membuat media pembelajaran interaktif yang atraktif dan interaktif.
2. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian (5:15) menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif.
3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan baik.

#### **B. SARAN**

Program pelatihan ini sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran dengan penerapan media pembelajaran yang menarik oleh guru, yang pada akhirnya diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Sebaiknya program pelatihan pengembangan media pembelajaran sering diselenggarakan agar pola penyampaian materi pelajaran lebih menarik dan variatif.
2. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya.
3. Para guru peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada guru-guru lain di sekolah mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald A. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Purnomo. 1996. *Strategi Pengajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Juhaeri. 2009. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran -bagian 2-  
Published: July 10, 2009 · dari <http://tutorial.babastudio.com/>  
( <http://www.intel.com/>)

# **LAMPIRAN**

## FOTO-FOTO KEGIATAN

