

Peningkatan Kapasitas Pengurus Rumah Belajar melalui Pelatihan Perangkat Lunak Adobe Photoshop

Herliyana Rosalinda¹, Puri Kurniasih², Muhammad Rifqi³, Amaria Dwi Cahyani⁴, Ade Ajeng Puspaningrum⁵

¹²³⁴⁵Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Terlepas dari statusnya sebagai ibu kota negara, DKI Jakarta masih menghadapi berbagai permasalahan serius di bidang pendidikan. Permasalahan ini tercermin antara lain dari rendahnya serapan anggaran di bidang pendidikan, serta kurang tingginya angka partisipasi sekolah. Untuk mengatasi persoalan banyaknya anak putus sekolah, keberadaan pusat-pusat kegiatan belajar masyarakat atau yang kerap dikenal sebagai “rumah belajar” merupakan salah satu faktor yang patut diperhitungkan. Rumah belajar memberikan akses kepada pendidikan bagi sebagian kalangan masyarakat yang mengalami kesulitan dalam mengakses lembaga-lembaga pendidikan formal. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, penulis menjalin kemitraan dengan salah satu rumah belajar yang ada di Jakarta Utara, yakni PKBM Yayasan Jala Samudra Mandiri. Berdasarkan wawancara dengan mitra, diketahui bahwa saat ini rumah belajar tersebut tengah membutuhkan perangkat untuk mendukung pembelajaran desain grafis yang mereka adakan. Perangkat yang dimaksud berupa video tutorial penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop. Sesuai dengan kebutuhan tersebut, luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan video tutorial penggunaan Adobe Photoshop.

Kata kunci: desain grafis; pendidikan; rumah belajar

Abstract. *Despite its status as the nation's capital, DKI Jakarta still faces serious problems in the education sector. This problem is reflected in, among other things, the low absorption of the budget in the education sector, as well as the low school participation rate. To overcome the problem of many children dropping out of school, the existence of community learning activity centers or what is often known as “learning house” is one factor that should be taken into account. Learning houses provide access to education for some people who have difficulty accessing formal educational institutions. In this community service activity, the authors formed a partnership with one of the learning houses in North Jakarta, namely PKBM Yayasan Jala Samudra Mandiri. Based on interviews with partners, it is known that currently the learning house is in need of tools to support the graphic design learning they are holding. The device in question is a video tutorial on using Adobe Photoshop software. In accordance with these needs, the output of this community service activity is in the form of training and video tutorial of using Adobe Photoshop.*

Keywords: graphic design; education; learning house

Correspondence author: Muhammad Rifqi, muhammad.rifqi.pensyarah@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu prasyarat bagi berjalannya pembangunan. Melalui pendidikan, ketersediaan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menggerakkan pembangunan, baik secara kuantitas maupun kualitas, akan dapat dipenuhi. Namun demikian, situasi dunia pendidikan itu sendiri tidak selamanya sebaik yang diharapkan. Demikian halnya di DKI Jakarta, permasalahan pendidikan dan pembangunan masih menjadi problem yang harus dihadapi dari tahun ke tahun.

Gambaran pendidikan di Jakarta dapat dilihat dari beberapa indikator, di antaranya serapan anggaran pendidikan, Uji Kompetensi Guru (UKG), dan angka partisipasi sekolah. Serapan anggaran pendidikan di DKI Jakarta hingga saat ini masih tergolong rendah, terlebih dengan besarnya anggaran yang harus dikelola untuk melakukan pembangunan di bidang pendidikan. Pada September 2017, serapan anggaran pendidikan Jakarta 54%. Ini menunjukkan bahwa kinerja dan kreativitas dalam menjalankan program-program kerja di bidang pendidikan juga masih rendah, sehingga pembangunan pendidikan di DKI Jakarta belum berjalan optimal (Anwari, Abidin, & Sumarno, 2018).

Selanjutnya, berdasarkan hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) yang diadakan pada tahun 2015, DKI Jakarta memang termasuk ke dalam tujuh provinsi di Indonesia yang lulus Standar Kompetensi Minimum (SKM). Kendatipun demikian, meski berstatus sebagai ibu kota negara, skor UKG Jakarta masih berada di bawah beberapa provinsi lain di Indonesia. Ketujuh provinsi tersebut, beserta skor UKG-nya, berturut-turut adalah DI Yogyakarta (62,58), Jawa Tengah (59,10), DKI Jakarta (58,44), Jawa Timur (56,73), Bali (56,13), Bangka Belitung (55,13), dan Jawa Barat (55,06). Adapun terkait angka partisipasi sekolah, pada tahun 2019 Angka Partisipasi Murni (APM) untuk jenjang pendidikan SMA di seluruh DKI Jakarta hanya 60,24%. Ini berarti, dari keseluruhan anak usia sekolah SMA di DKI Jakarta, hanya 60,24%-nya yang bersekolah di jenjang pendidikan tersebut (BPS Provinsi DKI Jakarta, 2020). Jika ditilik lebih jauh, kota madya yang APM-nya paling rendah adalah Jakarta Utara, yakni hanya 51,79% pada tahun 2016 (Anwari, Abidin, & Sumarno, 2018).

Indikator-indikator di atas menggambarkan kondisi pendidikan di DKI Jakarta yang ternyata belum terbangun secara optimal hingga saat ini. Kondisi ini berimplikasi pada pembangunan di DKI Jakarta secara keseluruhan, yang dapat dilihat di antaranya dari Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) dan jumlah penduduk miskin. Pada tahun 2019, jumlah penduduk miskin di DKI Jakarta mencapai 362.300 jiwa. Di antara semua kota madya yang ada, Jakarta Utara memiliki jumlah penduduk miskin paling banyak, yakni 95.860 jiwa (BPS Provinsi DKI Jakarta, 2020). Demikian halnya dalam hal Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), Jakarta Utara merupakan yang kedua tertinggi setelah Jakarta Timur, yakni 7,11%.

Gambaran mengenai kondisi pembangunan, khususnya bidang pendidikan, di DKI Jakarta di atas, mengindikasikan banyaknya pekerjaan rumah yang harus dilakukan oleh para pemangku kepentingan di bidang pendidikan, khususnya Pemerintah Provinsi DKI Jakarta melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Dalam hal ini, inisiatif-inisiatif seperti penyelenggaraan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memainkan peran yang cukup signifikan, khususnya dalam pemerataan akses kepada pendidikan bagi berbagai lapisan masyarakat yang mengalami kendala atau kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar tersebut. Demikian halnya di Jakarta Utara, yang notabene tertinggal pembangunan pendidikannya dibandingkan kota-kota madya lain di DKI Jakarta, kehadiran PKBM memberikan harapan dan jalan bagi sebagian masyarakat yang ingin mengakses pendidikan dengan segala keterbatasan hidup mereka (Anwari, Abidin, & Sumarno, 2018).

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Tim dari Universitas Indraprasta PGRI (Unindra, Jakarta) bekerja sama dengan mitra, yakni Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Rumah Belajar Yayasan Jala Samudera Mandiri (selanjutnya disebut PKBM JSM) yang berlokasi di Jalan Cikijing II nomor 4 RT 002 RW 011, Kelurahan Koja, Kecamatan Koja Jakarta Utara. Di satu sisi, keberadaan PKBM JSM—atau yang kerap dikenal dengan sebutan “Rumah Singgah” di kalangan warga Koja—menjadi jembatan untuk membantu anak-anak yang putus sekolah dan yang kurang mampu untuk mendapatkan pendidikan formal dan keterampilan. Di sisi lain, keberadaan mereka juga berperan dalam mewujudkan tepat sarasannya suatu program pembangunan di bidang pendidikan, sehingga manfaat dari program tersebut sampai kepada warga yang berhak.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Tim berupaya membantu peningkatan kapasitas pengurus PKBM JSM dengan membuat video tutorial penggunaan Adobe Photoshop dan memberikan pelatihan Adobe Photoshop untuk para pengurus PKBM JSM.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung mulai bulan Maret 2021 sampai dengan bulan Juli 2021, sejak dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan. Pelaksanaan kegiatan utama berupa penyelenggaraan pelatihan singkat penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2021. Pelatihan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi konferensi video, Zoom Meeting, karena pada saat itu sedang berlangsung Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dalam rangka penanganan pandemi Covid-19, sehingga tidak dimungkinkan dilaksanakannya kegiatan secara tatap muka langsung atau konvensional.

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Kerja Sama

Pada tahap ini, Tim melakukan wawancara dengan perwakilan mitra dari PKBM JSM untuk menggali pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang mitra, kegiatan dan permasalahan utama yang mereka hadapi. Dalam wawancara tersebut, Tim bersama perwakilan mitra juga berdiskusi untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Setelah solusi yang ditawarkan oleh Tim disepakati oleh mitra, maka dibuatlah surat kerja sama antara Tim pengabdian kepada masyarakat dengan mitra.

2. Tahap Penyusunan Proposal

Pada tahap ini, Tim menyusun proposal kegiatan sesuai dengan permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dalam penyusunan proposal ini, koordinasi antar anggota Tim dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi telepon seluler dan surat elektronik, karena tidak dimungkinkan bagi Tim untuk berkumpul dan melakukan kegiatan tatap muka.

3. Tahap Perancangan Video Tutorial

Pada tahap ini, Tim berdiskusi dengan mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa tersebut bertugas untuk membuat rancangan video tutorial serta menjadi tutor pada saat kegiatan utama berupa pelatihan penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop diselenggarakan. Diskusi dilakukan hingga didapatkan rancangan video yang disepakati. Video tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kelengkapan dalam menjelaskan penggunaan fitur-fitur dasar yang ada pada Adobe Photoshop. Diskusi dan koordinasi selama tahap perancangan ini juga dilakukan melalui perantara alat komunikasi, yakni dengan menggunakan aplikasi Whatsapp Group.

4. Tahap Membuat Video Tutorial

Pada tahap ini, materi dan rancangan yang telah disepakati bersama direalisasikan dalam bentuk video tutorial. Mahasiswa diberi waktu dan fasilitas untuk membuat video tutorial sesuai dengan rancangan yang disepakati. Draf video tersebut kemudian diperiksa dan ditinjau bersama oleh Tim untuk mendapatkan umpan balik dan masukan. Setelah melalui beberapa kali proses revisi sesuai dengan umpan balik dan masukan yang diberikan, dilakukan finalisasi sehingga diperoleh hasil akhir video tutorial.

5. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan utama pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop. Pelatihan tersebut dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi konferensi video Zoom Meeting. Dalam pelatihan singkat ini, Tim melakukan presentasi yang dimaksudkan sebagai pengenalan awal perangkat lunak Adobe Photoshop, meliputi sejarah, fungsi, dan fitur-fitur yang dimilikinya. Mengingat keterbatasan-keterbatasan teknis akibat tidak dimungkinkannya pelatihan secara langsung atau luring, maka pendalaman atas materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan mempelajari video tutorial yang telah dibuat. Video tutorial ini diserahkan kepada pihak PKBM JSM selaku mitra melalui email sesuai pelatihan melalui Zoom Meeting. Dengan adanya video tutorial ini, para pengurus PKBM JSM dapat mempelajari penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop secara mandiri dan berulang-ulang.

6. Tahap Penyusunan Laporan

Laporan disusun setelah pelaksanaan kegiatan selesai dan mendapatkan testimoni dari mitra tentang media visual sebagai wujud solusi yang ditawarkan. Pada kondisi yang tidak memungkinkan untuk berkumpul, maka laporan dikerjakan melalui komunikasi menggunakan telepon seluler dan email, serta dikumpulkan sesuai dengan prosedur yang ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Teknologi informasi tengah berkembang pesat pada masa hidup kita saat ini, dan bersamaan dengan perkembangan tersebut, berkembang pula kebutuhan akan desain grafis yang dapat digunakan dalam komunikasi berbasis digital. Untuk itulah, saat ini PKBM JSM memfokuskan program belajarnya pada pengembangan keterampilan memproduksi desain grafis. Dengan adanya keterampilan ini, diharapkan para peserta didik di rumah belajar tersebut dapat memanfaatkannya guna meningkatkan kualitas hidup mereka, terutama secara ekonomi.

Agar program pembelajaran desain grafis di atas dapat berjalan, PKBM JSM telah mengalokasikan sebagian sumber daya yang dimilikinya, seperti menyediakan beberapa perangkat komputer yang telah dilengkapi dengan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*, serta menyediakan tutor untuk mengajarkan penggunaan perangkat lunak tersebut kepada para peserta didik. Apa yang kemudian menjadi persoalan adalah terhentinya kegiatan pelatihan *Adobe Photoshop* untuk para peserta didik PKBM JSM karena tutor yang bersangkutan meninggal dunia belum lama ini dan hingga sekarang belum ada penggantinya. Berangkat dari persoalan riil tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini berinisiatif untuk memberikan sumbangsih berupa perangkat pembelajaran berupa video tutorial yang dapat digunakan sementara waktu untuk memfasilitasi kegiatan peserta didik mempelajari pembuatan desain grafis dengan *Adobe Photoshop*.

Hasil

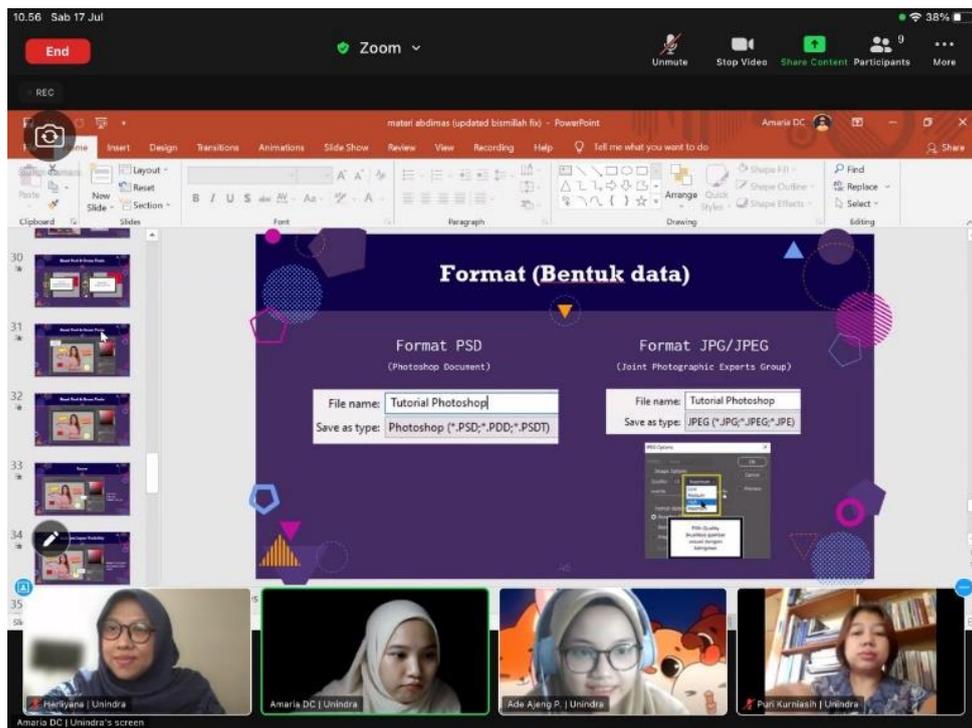
Salah satu luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa video tutorial penggunaan perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Perangkat pembelajaran berupa video ini, selain dapat dipelajari berulang-ulang secara mandiri, juga dirasa cocok dengan situasi saat ini di mana merebaknya pandemi Covid-19 tidak memungkinkan dilakukannya pembelajaran tatap muka, apalagi dengan jumlah peserta yang cukup banyak sekaligus. Selain itu, di samping mengontribusikan video tutorial, kegiatan ini juga memfasilitasi diselenggarakannya pelatihan daring untuk mengenalkan fitur-fitur dan trik-trik dasar dalam menggunakan *Adobe Photoshop*. Sasaran dari pelatihan ini adalah para tutor sebaya (*peer tutor*) yang nantinya dapat mendampingi para peserta didik mengikuti pelatihan *Adobe Photoshop* dan desain grafis pada umumnya.



Gambar 1 *Print Screen Video* “Tutorial Dasar *Photoshop* untuk Semua Versi.”
 Sumber: Dokumentasi Tim, 2021

Target utama dari kegiatan ini adalah memotivasi dan sekaligus meningkatkan keterampilan para pengurus PKBM JSM dengan memenuhi kebutuhan mereka akan materi pembelajaran desain grafis, khususnya terkait penggunaan *Adobe Photoshop*. Selain memotivasi para pengurus supaya tetap bersemangat dalam menjalankan kegiatan-kegiatan PKBM, keberadaan video tutorial ini diharapkan juga dapat mempermudah peserta didik dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam mengaplikasikan ilmu desain grafis.

Dalam penyelenggaraannya, kegiatan pelatihan daring penggunaan *Adobe Photoshop* yang dilaksanakan pada 17 Juli 2021 dihadiri oleh sepuluh orang, terdiri atas lima orang anggota Tim pengabdian kepada masyarakat Unindra dan lima orang perwakilan pengurus PKBM JSM. Pelaksanaan kegiatan yang sedianya berupa pelatihan dan bengkel kerja (*workshop*) penggunaan *Adobe Photoshop* secara langsung di lokasi rumah belajar PKBM JSM di Koja, Jakarta Utara, dalam realisasinya harus dilakukan secara daring karena pemberlakuan PPKM oleh pemerintah untuk mengatasi penyebaran Covid-19. Perubahan metode pelaksanaan dan mediana ini mengakibatkan adanya keterbatasan-keterbatasan teknis, sehingga kegiatan hanya bisa dilakukan dalam bentuk presentasi oleh Tim tentang *Adobe Photoshop*, meliputi sejarah, fungsi, dan fitur-fitur utama yang dimilikinya. Adapun pelatihan dan bengkel kerja yang diadakan melalui tatap muka secara langsung, direncanakan akan dilaksanakan di luar jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yakni ketika pandemi Covid-19 telah berlalu atau setidaknya terkendala sehingga dimungkinkan dilakukannya kegiatan luring. Hal ini sebagai bentuk tanggung jawab moral Tim terhadap mitra.



Gambar 2 Presentasi tentang Tutorial *Photoshop*.
 Sumber: *Screen Capture Zoom Meeting*, 17 Juli 2021

Pembahasan

Rumah belajar PKBM JSM merupakan salah satu bentuk pelaksanaan program *corporate social responsibility* (CSR) hasil kemitraan antara Jakarta International Container Terminal (JICT) dan Yayasan Jala Samudra Mandiri (JSM). Di sekolah formal semua diseragamkan, dengan pendekatan klasikal, cenderung organis dan kaku. Tentunya pola belajar seperti itu tidak sesuai dengan kebutuhan para peserta didik di rumah belajar, yang rata-rata putus sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah proses belajar yang lebih menjawab kebutuhan anak-anak serta dikemas dalam metode yang lebih menyenangkan (Anwari, Abidin, & Sumarno, 2018). Pada masa normal baru,

kiranya proses pembelajaran akan berada pada ruang virtual, sehingga video tutorial dapat menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara pendalaman, permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dalam hal ini PKBM JSM, adalah terkait ketersediaan tenaga pengajar dan anggaran. Pertama, terkait tenaga pengajar, PKBM JSM merasakan sulitnya mencari tutor yang mampu melatih keterampilan desain yang telah menjadi salah satu kegiatan belajar rutin di rumah belajar mereka. Kedua, terkait anggaran, masalah yang dihadapi berupa kurangnya anggaran untuk menunjang program yang sedang berjalan. Hal ini dikarenakan beberapa penunjang program kerap kali tidak dapat diprioritaskan penganggarannya karena bukan merupakan materi pokok dalam kegiatan belajar yang diselenggarakan. Padahal, perangkat penunjang seperti video tutorial tersebut berpengaruh cukup signifikan dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan peserta didik maupun pengurus PKBM JSM, khususnya dalam memperdalam pengetahuan akan desain digital yang dirasa semakin relevan dan dibutuhkan dewasa ini.



Gambar 3 Kunjungan Tim ke Rumah Belajar PKBM JSM di Koja, Jakarta Utara
Sumber: Dokumentasi Tim, 2021

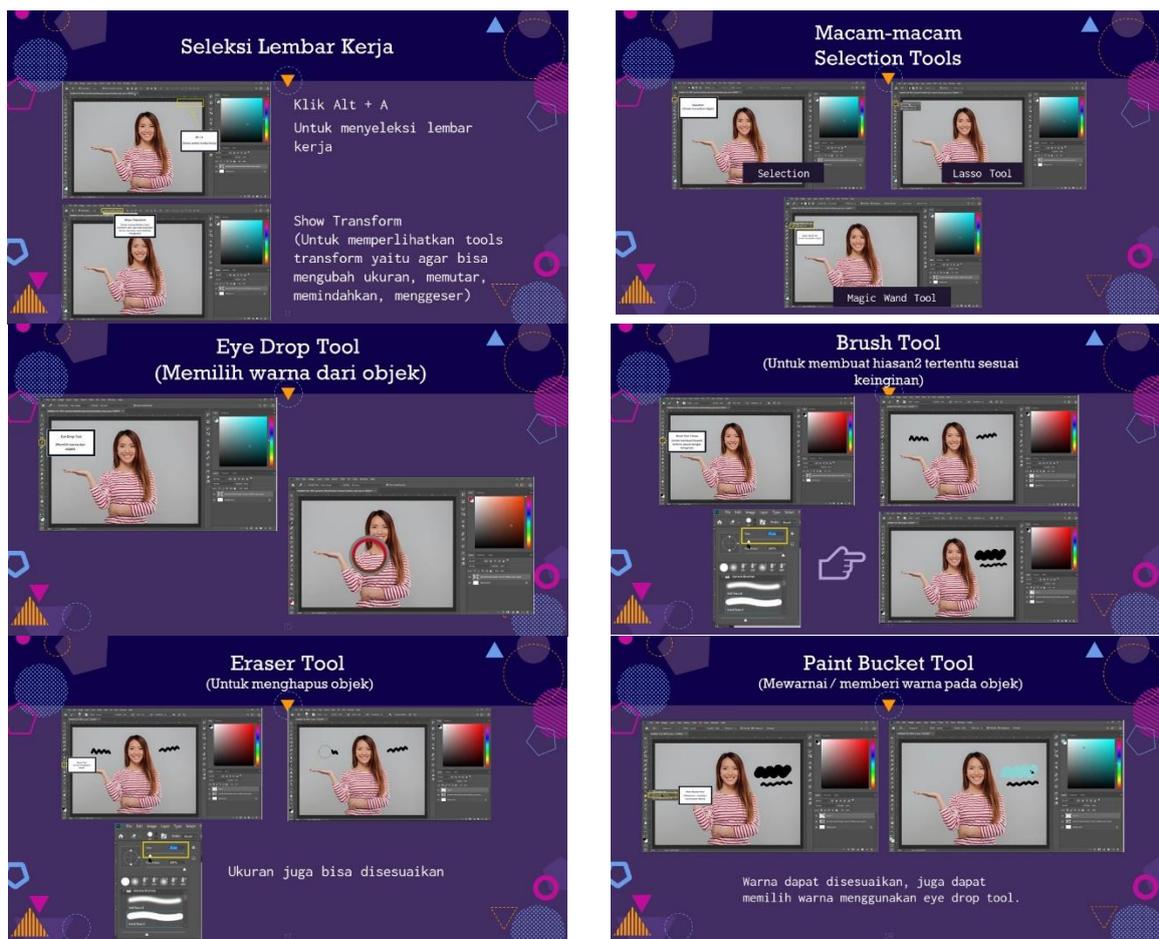
Kedua permasalahan di atas tentu saja menjadi kendala dalam upaya merealisasikan program peningkatan keterampilan desain grafis bagi para peserta didik PKBM JSM. Padahal, para peserta didik sangat antusias dalam mempelajari desain digital melalui *Adobe Photoshop*. Selain untuk keperluan belajar mengajar, penguasaan aplikasi *Adobe Photoshop* oleh pengurus juga akan dapat bermanfaat besar bagi keperluan kelembagaan mereka, misal untuk mendesain media-media informasi untuk memperluas jaringan. Jika di kemudian hari sudah tersedia tutor desain grafis sekalipun, keberadaan video tutorial akan tetap dapat memberikan manfaat, yakni sebagai perangkat yang akan mempermudah kerja tutor dalam melatih keterampilan para peserta didik. Berdasarkan pertimbangan inilah, Tim secara swadaya membantu pihak PKBM JSM dalam membuat media pembelajaran pendukung kegiatan belajar desain grafis yang selama ini tidak teranggarkan, yakni dalam bentuk video tutorial.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan sebuah video tutorial berjudul "Tutorial Dasar *Photoshop* untuk Semua Versi" dengan durasi hampir 30 menit. Video tutorial ini berisi pengenalan alat-alat (*tools*) dan fitur-fitur yang terdapat pada *Adobe Photoshop*. Pengenalan tersebut juga disertai dengan contoh penggunaan alat-alat dan fitur-fitur yang ada.

Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang mampu menyajikan informasi yang diberikan oleh seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang sehingga sekelompok orang tersebut mampu memahami proses atau menambah pengetahuannya

hanya dengan melihat video tersebut (Utomo & Ratnawati, 2018). Tim PkM membuat video tutorial berjudul “Tutorial Dasar *Photoshop* untuk Semua Versi”. Adobe *Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak *editor* citra buatan *Adobe Systems* yang di khususkan 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*, di anggap sebagai produk terbaik yang pernah di produksi oleh *Adobe System* (Mega, 2012). Aplikasi ini cukup banyak digunakan, baik dalam industri maupun untuk proses pembelajaran, sehingga JSM dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Aplikasi *Adobe Photoshop* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali pula digunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya teks atau tulisan. *Photoshop* bukan pengolah kata, tapi dapat membuat beragam efek menarik untuk mempercantik tampilan gambar dan teks. Kelebihan dari *Adobe Photoshop*: (1) membuat tulisan dengan effect tertentu, (2) membuat tekstur dan material yang beragam, (3) mengedit foto dan gambar yang sudah ada, (4) memproses materi *Web*. Sedangkan kelemahan dari *Adobe Photoshop* dalam menciptakan *Image* adalah bahwa *Adobe Photoshop* hanya bisa digunakan untuk menciptakan *Image* yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi *Photoshop* sekarang ini spesifikasi Komputer untuk menjalankan program *Adobe Photoshop* juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula. (Mega, 2012, p. 263). Dengan demikian, tepat kiranya menggunakan *Photoshop* sebagai media pendukung untuk kegiatan belajar-mengajar di Rumah Belajar Jakarta International Container Terminal (JICT) yang bermitra dengan Lembaga Swadaya Masyarakat Yayasan Jala Samudera Mandiri (JSM).



Gambar 4 Contoh Pengenalan Alat-Alat dan Fitur-Fitur *Adobe Photoshop* yang Disajikan dalam Video Tutorial.

Sumber: Dokumentasi Tim, 2021

Selain memberikan video tutorial kepada pihak mitra, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini Tim juga menyelenggarakan pelatihan penggunaan *Adobe Photoshop*. Pelatihan ini dimaksudkan sebagai pengenalan terhadap perangkat lunak tersebut bagi para pengurus PKBM JSM. Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini

meliputi sejarah, fungsi, dan fitur-fitur yang dimiliki oleh *Adobe Photoshop*. Kegiatan pelatihan sedianya akan dilaksanakan secara langsung di rumah belajar PKBM JSM yang terletak di Koja, Jakarta Utara. Akan tetapi, karena di waktu yang telah direncanakan, pemerintah memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) sebagai salah satu upaya menangani pandemi Covid-19 yang kembali memuncak selama bulan Juni–Juli 2021, maka kegiatan pelatihan terpaksa dilaksanakan dalam bentuk pertemuan secara daring dengan perwakilan dari pengurus PKBM JSM. Dalam pertemuan daring melalui aplikasi *Zoom Meeting* ini, terdapat berbagai keterbatasan sehingga Tim pengabdian kepada masyarakat hanya dapat melakukan presentasi tentang *Adobe Photoshop*. Adapun praktik langsung penggunaan perangkat lunak tersebut tidak dimungkinkan karena para peserta juga mengalami keterbatasan, yakni harus mengikuti pertemuan daring dari kediaman masing-masing sehingga tidak memiliki akses kepada program *Adobe Photoshop* yang sudah terpasang pada komputer PKBM JSM yang terdapat di rumah belajar mereka.

Mitra cukup terbantu dengan adanya video tutorial yang dibuat oleh Tim, namun mitra berharap akan ada pelatihan secara langsung, bukan daring, sehingga para peserta pelatihan dapat lebih memahami bagaimana cara menggunakan *Adobe Photoshop* dengan lebih mudah. Dengan demikian, Tim akan melaksanakan pelatihan secara langsung setelah kondisi kondusif di luar jadwal kegiatan. Pihak mitra, dalam proses pembuatan video tutorial juga memberikan saran dan masukan, salah satunya untuk menyertakan penjelasan verbal (*voice over*) pada video tersebut. Melalui proses yang kolaboratif ini, diharapkan video yang dihasilkan akan benar-benar sesuai untuk menjawab kebutuhan mitra.

Simpulan

Video tutorial dapat menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan. Video tutorial dapat digunakan sebagai latihan yang cukup efektif, karena dapat diputar berulang-ulang. Multimedia saat ini memang menjadi salah satu pilihan metode pembelajaran yang dianggap efektif, selain memudahkan siswa atau peserta didik, juga dapat memudahkan tutor atau guru. Bantuan sekecil apa pun, seperti memberikan pelatihan keterampilan terkait desain grafis dan membuat video tutorial sebagai salah satu pendukung pembelajaran dapat memberikan andil dalam membantu pusat-pusat kegiatan belajar masyarakat, seperti PKBM JSM, meningkatkan akses kepada pendidikan yang berkualitas bagi sebagian masyarakat yang tidak berkesempatan mengenyam program-program pendidikan formal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Yayasan Jala Samudra Mandiri (PKBM JSM) atas kesediaannya menjadi mitra, serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI (LPPM Uninda) atas dukungan administratifnya bagi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Anshar, M. (2017). Analisis Program Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan Ekonomi Warga di Kelurahan Sei Kera Hilir II Medan. Tesis. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Anwari, M. H., Abidin, M. Z., & Sumarno, S. (2018). Rumah Belajar Jalan Lain Menggapai Harapan. Jakarta: Pentas Grafika.
- BPS Provinsi DKI Jakarta. (2020). Provinsi DKI Jakarta dalam Angka 2020. Jakarta: BPS Provinsi DKI Jakarta.
- Harahap, J. (2019). Peran Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga dalam

Pemberdayaan Wanita di Desa Simatahari Kecamatan Kotapinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Skripsi. Medan: UIN Sumatera Utara.

Mega, S. D. (2012). penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 261.

Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 70.