



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

# **PROSIDING**

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

**2018**

**IMPLEMENTASI  
TEKNOLOGI TEPAT  
GUNA KEPADA  
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

# IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

**Yogyakarta, 03 November 2018**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat**

**Telp. (0274) 884 201 ext 611**

**Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom  
Bety Wulan Sari, M.Kom**

**Kulit Muka : Nirmalasari**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat  
Telp. (0274) 884 201 ext 611  
Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**

**Cetakan I, November 2018**

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

### Reviewer :

**Dr. Kusrini, M.Kom.**

**Eny Nurnilawati, S.E., M.M.**

**Heri Sismoro, M.Kom.**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom**

**Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.**

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	v
<b>Daftar Isi</b>	vii
<b>1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman</b> <i>Acihmah Sidauruk</i>	1
<b>2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan</b> <i>Aditya Maulana Hasymi</i>	7
<b>3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul</b> <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i>	13
<b>4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini</b> <i>Agit Amrullah</i>	19
<b>5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten</b> <i>Agus Purwanto</i>	25
<b>6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman</b> <i>Agustina Rahmawati</i>	31
<b>7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser</b> <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i>	37
<b>8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i></b> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i>	43
<b>9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman</b> <i>Ani Hastuti Arthasari</i>	49
<b>10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara</b> <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i>	55
<b>11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman</b> <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i>	61

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67  
*Ardiyati*
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73  
*Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis*
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79  
*Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati*
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85  
*Banu Santoso*
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91  
*Bayu Setiaji*
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97  
*Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana*
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103  
*Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa*
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109  
*Fahrul Imam Santoso*
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115  
*Ferri Wicaksono dan Haryoko*
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121  
*Ferry Wahyu Wibowo*
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127  
*Fitri Juniwati Ayuningtyas*

<b>23. Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman</b>	<b>133</b>
<i>Fitria Nucifera</i>	
<b>24. Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul</b>	<b>139</b>
<i>Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti</i>	
<b>25. Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman</b>	<b>145</b>
<i>Hanantyo Sri Nugroho</i>	
<b>26. Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah</b>	<b>151</b>
<i>Haryoko dan Ferri Wicaksono</i>	
<b>27. Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah</b>	<b>157</b>
<i>Hendra Kurniawan</i>	
<b>28. Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta</b>	<b>163</b>
<i>Ika Afianita Suherningtyas</i>	
<b>29. Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft</b>	<b>169</b>
<i>Ikmah dan Anik Sri Widawati</i>	
<b>30. Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”</b>	<b>175</b>
<i>Irma Rofni Wulandari</i>	
<b>31. Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"</b>	<b>181</b>
<i>Ismadiyanti Purwaning Astuti</i>	
<b>32. Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital</b>	<b>187</b>
<i>Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan</i>	
<b>33. Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta</b>	<b>193</b>
<i>Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza</i>	
<b>34. Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”</b>	<b>199</b>
<i>Lilis Dwi Farida</i>	
<b>35. Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta</b>	<b>205</b>
<i>Moch. Farid Fauzi</i>	

<b>36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten</b>	<b>211</b>
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
<b>37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i></b>	<b>217</b>
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
<b>38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman</b>	<b>223</b>
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
<b>39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem</b>	<b>229</b>
<i>Oki Arifin</i>	
<b>40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur</b>	<b>235</b>
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
<b>41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul</b>	<b>241</b>
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
<b>42. Sekolah Demokrasi</b>	<b>247</b>
<i>Rezki Satri</i>	
<b>43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia</b>	<b>253</b>
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul</b>	<b>259</b>
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
<b>45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah</b>	<b>265</b>
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
<b>46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta</b>	<b>271</b>
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
<b>47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)</b>	<b>277</b>
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	



<b>48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun</b>	<b>283</b>
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
<b>49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo</b>	<b>289</b>
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta</b>	<b>295</b>
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
<b>51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan</b>	<b>301</b>
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
<b>52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul</b>	<b>307</b>
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
<b>53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta</b>	<b>313</b>
<i>Sumarni Adi</i>	
<b>54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain</b>	<b>319</b>
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
<b>55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta</b>	<b>325</b>
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
<b>56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta</b>	<b>331</b>
<i>Vidyana Arsanti</i>	
<b>57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar</b>	<b>337</b>
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
<b>58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman</b>	<b>343</b>
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
<b>59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari</b>	<b>349</b>
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
<b>60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari</b>	<b>355</b>
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361  
*Irton*
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367  
*Mulia Sulistiyono*
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373  
*Citra Desy Aisyah Alkis*
- 64. Perancangan Media Promosi Pentoel Petir Magelang** 379  
*Agung Nugroho*
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385  
*Bhanu Sri Nugraha*
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391  
*I Made Artha Agastya*

## PELATIHAN *ELECTRONIC LEARNING* BAGI GURU DAN EDITING PHOTO BAGI SISWA SEKOLAH MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 4 SLEMAN YOGYAKARTA

Theopilus Bayu Sasongko<sup>1)</sup>, Ni'mah Mahnunah<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

<sup>2)</sup> Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email : [theopilus.27@amikom.ac.id](mailto:theopilus.27@amikom.ac.id)<sup>1)</sup>, [nimahmahnunah@amikom.ac.id](mailto:nimahmahnunah@amikom.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman memiliki sarana dan prasarana yang memadai, ditunjang dengan adanya sumber daya manusia (guru dan siswa) yang cukup banyak. Akan tetapi sekolah MAN 4 masih memiliki keterbatasan dalam pengelolaan sarana dan prasarana yang kurang maksimal, diantaranya adalah proses belajar mengajar yang diadakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional (tatap muka di kelas), hal ini akan menyebabkan berbagai kendala diantaranya adalah ketergantungan siswa terhadap kehadiran guru, proses pembelajaran bergantung pada ruang kelas. Permasalahan lainnya adalah sulitnya pengembangan kreatifitas hardskill teknologi informasi bagi siswa-siswi diantaranya adalah editing photo. Tidak adanya mata pelajaran yang membahas mengenai editing photo mengakibatkan siswa-siswi tidak dapat mengeksplorasi kreatifitas mereka dengan maksimal. Dari permasalahan tersebut diberikan solusi pelatihan e-learning bagi guru dan editing photo bagi siswa MAN 4 Sleman. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, dihadiri oleh 13 guru dan 42 siswa MAN 4 Sleman. Hasil akhir dari pelatihan electronic learning bagi guru dan editing photo bagi siswa MAN 4 Sleman memberikan keterampilan khusus baik bagi guru dan siswa.

**Kata kunci:** E-learning, edmodo, editing photo, photoshop, MAN 4 Sleman

### 1. PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman terletak di Pojok Harjobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Sejak berdiri sampai hingga saat ini Sekolah MAN 4 Sleman memiliki 36 guru. Fasilitas yang ada di MAN 4 Sleman juga memadai, terbukti dengan adanya 15 ruang kelas, dan 8 laboratorium yang ditunjang dengan fasilitas internet dan hotspot area. Kondisi infrastruktur teknologi informasi yang ada di MAN 4 Sleman juga cukup baik ditandai dengan adanya LCD proyektor di setiap ruang kelas, dan teknologi finger print untuk absen guru dan karyawan. MAN 4 Sleman juga memiliki website pribadi dalam penyampaian informasi ke khalayak public. Melalui penjabaran diatas dapat dikatakan bahwa MAN 4 Sleman sudah memiliki jumlah sumber daya (*resources*) yang baik.

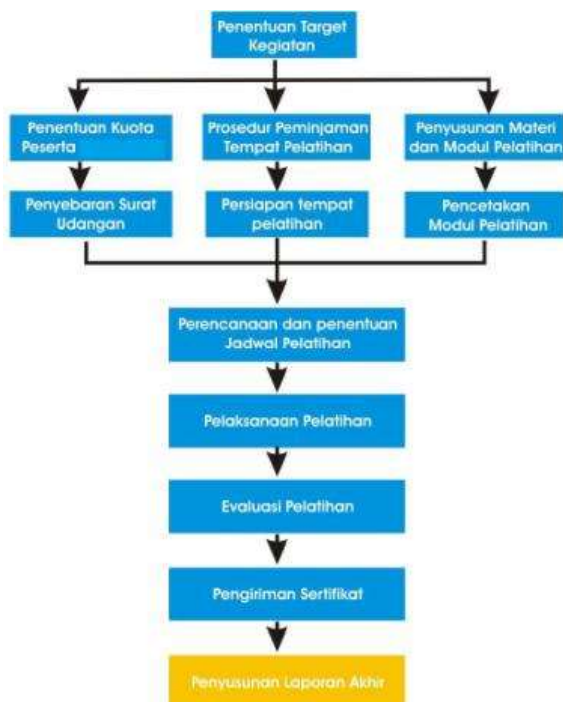
Latar belakang permasalahan yang ada terletak di guru dan siswa. Permasalahan yang terjadi di sisi guru adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional (tatap muka kelas). Metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan[1]. Metode

konvensional telah digunakan sejak dahulu sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak dididik dalam proses belajar dan pembelajaran. Metode konvensional memiliki kendala diantaranya: ketergantungan siswa terhadap kehadiran guru, pelaksanaan pembelajaran yang tergantung pada ruang kelas, hal ini jelas sangat kurang efisien jika dilihat dari sisi sarana dan prasarana pembelajaran. Internet adalah salah satu bentuk media komunikasi untuk menyajikan informasi yang informatif [2]. Salah satu layanan dari internet adalah *browsing (surfing)*: layanan untuk menelusuri situs atau web[3]. Dilihat dari latar belakang masalah yang ada pada guru maka perlu diadakan pemanfaatan teknologi internet guna mendukung proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dikenal dengan istilah *electronic learning (e-learning)*. *E-Learning* adalah sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan[4]. Tujuan dari pelatihan ini bagi guru adalah memberikan pelatihan guna memanfaatkan teknologi informasi dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *electronic learning (e-*

learning) bagi guru dan tenaga pengajar. Sedangkan permasalahan yang terjadi pada siswa adalah kurangnya ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi informasi yang memadai untuk mengeksplorasi kreativitas, nilai-nilai seni dan bakat minat siswa. Salah satu perwujudan untuk mengeksplorasi kreativitas dan bakat minat siswa dengan memanfaatkan media teknologi informasi adalah dengan desain grafis (editing photo). Desain grafis memberi keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis[5]. Dilihat dari latar belakang masalah yang ditemui oleh siswa maka perlu diadakan pelatihan editing photo dan desain grafis dasar bagi siswa untuk melatih kreatifitas dan bakat minat siswa. Tujuan diadakannya pelatihan bagi siswa ini adalah agar siswa mampu mengeksplorasi kreativitas mereka dalam editing photo dan desain grafis. Manfaat dari pengabdian ini adalah menambah wawasan bagi guru dan siswa terutama dibidang Teknologi informasi, terutama dalam pemanfaatan e-learning dan desain grafis.

**2. METODE PELAKSANAAN**

Berikut rincian kerangka pelaksanaan pengabdian dan metode pelaksanaan pelatihan e-learning kepada guru dan desain grafis kepada siswa MAN 4 Sleman dengan rincian seperti tabel berikut ini:



**Gambar 1. Kerangka Pelaksanaan Pengabdian**  
**Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian**

No	Permasalahan	Target Luaran	Metode
1	Media Internet belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan baik	13 orang guru mengenal pemanfaatan media online pengajaran modern dengan memanfaatkan e-learning Edmodo	Pelatihan pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran online. Mitra mengikuti pelatihan pembuatan akun e-learning Edmodo.
2	Aktifitas belajar mengajar masih bersifat semi konvensional	13 orang guru yang mengikuti pelatihan e-learning Edmodo dapat membuat class dan diskusi group online di edmodo berdasarkan kelas dan mata pelajaran yang mereka ajarkan	Pelatihan pemanfaatan e-learning Edmodo. Mitra mencoba untuk mengeksplorasi pemanfaatan fitur fitur yang ada di Edmodo mulai dari membuat kelas virtual, posting notes (upload materi pembelajaran/ pengumuman), kuis virtual, penugasan & penilaian tugas, dan diskusi (pooling). Durasi pelatihan yang diikuti oleh mitra adalah 4 jam.
3	Siswa terbatas dalam mengeksplorasi kreatifitas mereka yang disajikan dalam bentuk digital	42 siswa kelas XII mengikuti pengembangan softskill dengan mengenal pemanfaatan software	Mengadakan pelatihan bagi siswa sebagai mitra dengan melakukan pengenalan tools desain grafis (photoshop)

		photoshop sebagai <i>tools</i> desain grafis	yang diawali dengan instalasi tools, dan mengenal fitur-fitur yang ada di photoshop
4.	Mayoritas Siswa tidak dapat membuat desain grafis berupa gambar vector dan tidak dapat melakukan editing foto dengan baik	Siswa dapat melakukan editing foto dan penggabungan foto dengan menggunakan aplikasi photoshop	Mitra mempraktikkan teknik editing foto (merge photo, lighting, dsbnya) dengan menggunakan aplikasi Photoshop

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada rencana kegiatan yang seluruhnya telah dilaksanakan, berikut adalah hasil dan capaian yang sudah dilakukan sesuai dengan target yang telah dicapai adalah sebagai berikut :

1. Respons positif dari peserta pelatihan  
Respons peserta pelatihan diukur menggunakan metode observasi selama pelatihan berlangsung. Peserta pelatihan terlihat antusias dibuktikan dengan jumlah kehadiran peserta baik guru ataupun siswa.
2. Meningkatnya ketrampilan peserta setelah mendapat pelatihan  
Keterampilan peserta pelatihan diobservasi saat pelatihan melalui pemberian tugas-tugas berkaitan dengan pemanfaatan *e-learning* Edmodo ataupun desain grafis dengan menggunakan corel dan photoshop.

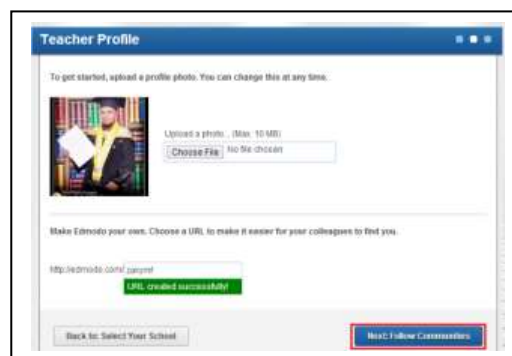
Proses pelatihan dibedakan menjadi dua yaitu proses pelatihan *e-learning* Edmodo yang diikuti oleh guru dan proses pelatihan desain grafis yang diikuti oleh siswa.

1. Proses pelatihan *e-learning* Edmodo bagi Guru  
Proses pelatihan *e-learning* Edmodo bagi guru diselenggarakan di Lab Kom 2. Proses pelatihan dan pemanfaatan *e-learning* Edmodo memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pembuatan Akun Guru  
Sebelum guru memanfaatkan penggunaan *e-learning* Edmodo mereka harus membuat akun terlebih dahulu sebagai guru. Proses pembuatan akun Edmodo seperti pada gambar 2, gambar 3, gambar 4.

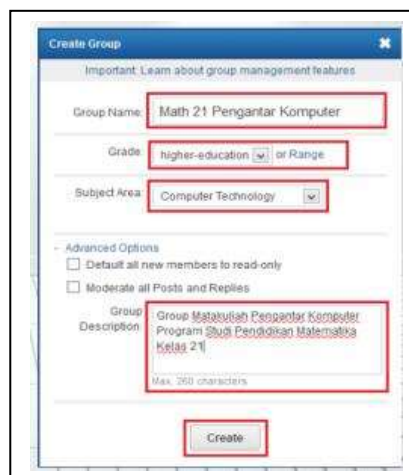


Gambar 2. Pembuatan Akun Edmodo



Gambar 3. Mengisi Informasi Akun

- b. Pembuatan Kelas (*group online*)  
Group online adalah nama dari kelas / group yang diajar oleh guru. Pembuatan group bertujuan untuk memisahkan kelas / mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Pembuatan group (*class*) dalam edmodo seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Create Group Edmodo

Dalam *group (class)* seorang guru dapat melakukan beberapa aktifitas *virtual* yang hampir sama dengan aktifitas pada sebuah kelas pembelajaran. Aktifitas *virtual* di Edmodo diantaranya adalah pembuatan *note, assignment, quiz, polls*. Masing-masing aktifitas memiliki fungsi dan kegunaan sendiri-sendiri.

- c. Posting Note

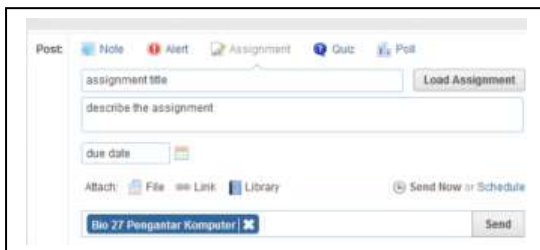
Note adalah sebuah catatan (materi, pengumuman) yang dibuat oleh teacher untuk dikirim pada semua member group yang telah join ke group tersebut. Note dapat berupa sebuah catatan langsung, ataupun lampiran (file upload), url web, dan content flash. Pembuatan note pada gambar 5.



Gambar 5. Posting Note Edmodo

d. Assignment

Assignment merupakan aktifitas untuk membuat penugasan. Assignment terdiri dari assignment title, assignment description, due date, attach, dan send to. Assignment yang telah dikumpulkan oleh siswa akan dapat langsung dinilai oleh guru dan hasilnya dapat direkap kedalam Nilai assignment. Pembuatan assignment (penugasan) pada gambar 6 dan gambar 7.



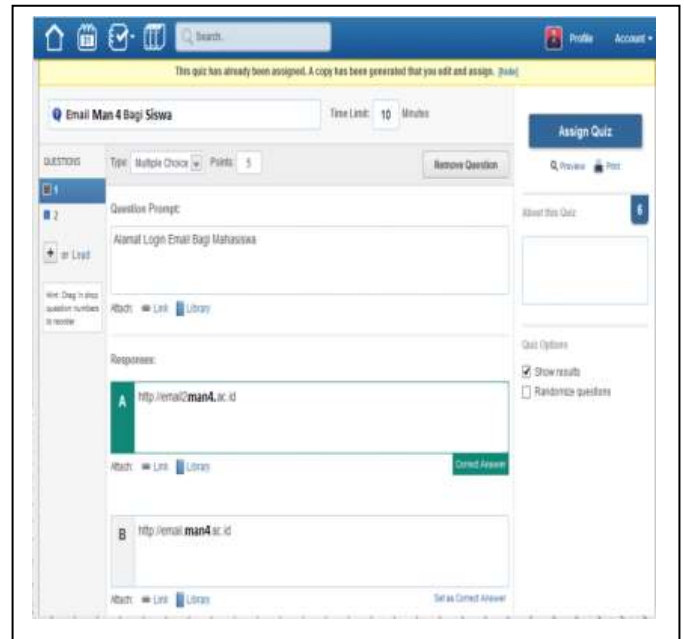
Gambar 6. Membuat Assignment Edmodo



Gambar 7. Hasil Postingan Assigment Edmodo

e. Quiz

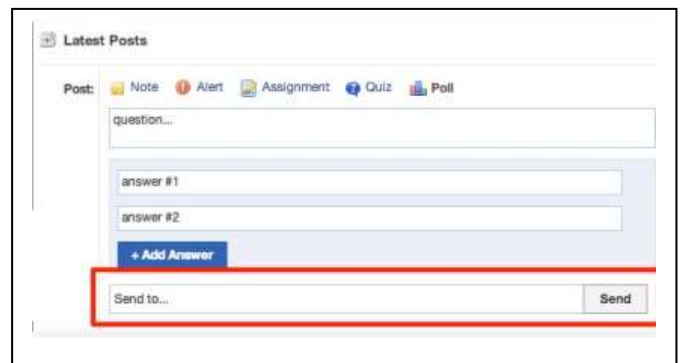
Quiz adalah pertanyaan yang dapat kita modifikasi. Jenis pertanyaan ini diantaranya multiple choice, true false, short answer, fill in the blank, dan matching. Komponen dari quiz adalah quiz title, time limit, add first question, dan type. Gambar 8 menunjukkan pembuatan quiz di Edmodo.



Gambar 8. Membuat Quiz dengan Edmodo

f. Polling

Polling adalah sebuah aktifitas jejak pendapat yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam group tersebut. Dengan adanya polling maka guru dapat mengetahui efektifitas dari pembelajaran yang dilakukan. Pembuatan polling dilihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Membuat Polling Edmodo



Gambar 10. Hasil Postingan Voting Edmodo

2. Proses pelatihan desain grafis untuk Siswa  
Proses pelatihan desain grafis untuk siswa dilaksanakan di Lab Kom 1. Digunakan software photoshop untuk editing foto. Proses pelatihan dan pemanfaatan software desain grafis ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pengenalan Area Kerja (Workspace) Photoshop CS6.

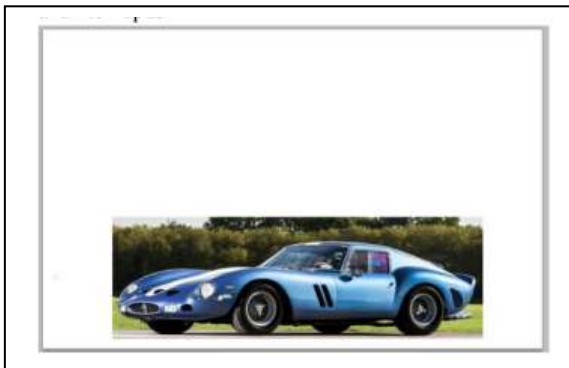
Siswa menggunakan Photoshop CS6 sebagai software pelatihan ini. Langkah awal adalah mengenala area kerja dari photoshop CS 6. Area kerja photoshop terdiri dari option bar(1), toolbox(2), palet color(3), canvas (4), palet layer(4), dan status bar(5). Pengenalan area kerja dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Area Kerja Photoshop CS6

b. Memakai Marque Tools

Pada tahap ini siswa mencoba memanfaatkan marquee tools. Marquee tools digunakan untuk crop (membuat seleksi) yang berbentuk elips. Berikut adalah contoh hasil penggunaan marquee tools oleh siswa pada gambar 12.



Gambar 12. Hasil Penggunaan Marquee Tools

c. Memakai Magic Wand Tools

Siswa diminta untuk mempraktikan penggunaan magic wand tools untuk menyeleksi (*cropping*) objek/gambar berdasarkan warna yang dipilih sesuai dengan step-by-step yang ditunjukkan pada gambar 13. Tujuan dari proses penggunaan magic wand tools ini adalah siswa menggabungkan beberapa gambar menjadi satu.



Gambar 13. Memakai Magic Wand Tools dan Merge Gambar

Pada gambar 14 dan gambar 15 diperlihatkan keantusiasan peserta pelatihan pengabdian masyarakat.



**Gambar 14. Keantusiasan Siswa mengikuti pelatihan Editing Photo**



**Gambar 15. Keantusiasan Guru mengikuti pelatihan Edmodo**

#### 4. PENUTUP

##### A. Kesimpulan

Dari program pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada Mitra berupa siswa maupun guru MAN 4 Sleman, Yogyakarta

1. Telah terlaksananya kegiatan pelatihan pemanfaatan *e-learning Edmodo* bagi guru

dan editing foto dengan photoshop guna menumbuhkan kreatifitas siswa.

2. Setiap guru MAN 4 Sleman telah memiliki class/group virtual sesuai dengan maple dan kelas yang diampu.
3. Setiap siswa MAN 4 Sleman memiliki kreatifitas dan karya dalam hal editing photo.

##### B. Saran

Saran dari beberapa kendala yang dihadapi sewaktu pelatihan :

1. Pelatihan sebaiknya dilakukan tepat waktu, agar tidak mengganggu jadwal kegiatan selanjutnya
2. Perlu diadakan kelanjutan kerjasama antara Universitas Amikom Yogyakarta dengan MAN 4 Sleman.

##### Daftar Pustaka

- [1] B. Syaiful, Djamarah, 1996, "Strategi Belajar Mengajar", Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- [2] A. Krisianto, 2014, "Internet Untuk Pemula", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [3] Y. Supardi, 2009, "Internet untuk Segala Kebutuhan", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [4] C. Jaya Kumar, Koran, 2002 "Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia", Malaysia
- [5] I.M. Agus Wirawan, I.G. Darmawiguna, 2014, "Pelatihan Desain Grafis dengan Aplikasi Corel Draw untuk Anak-anak Panti Asuhan se-Kecamatan Buleleng", UNDIKSHA, diakses 14 Oktober 2018, <[https://lppm.undiksha.ac.id/p2m/document/Laporan\\_Akhir\\_198408272008121001%20\\_2014.pdf](https://lppm.undiksha.ac.id/p2m/document/Laporan_Akhir_198408272008121001%20_2014.pdf)>.

##### Ucapan Terimakasih

Saya ucapkan terimakasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dana hibah untuk pengabdian yang saya lakukan.