

Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Guru Pendidikan Khusus

Effran Zudeta¹, Ledy Oktavia Liza², Dina Fitriani³
Universitas Lancang Kuning

effranzudeta@unilak.ac.id, ledyaoktavializa@unilak.ac.id, dina@unilak.ac.id

Article History:

Received: 15 Juni

Revised: 17 Juni

Accepted: 25 Juni

Keywords: *Desain Grafis,
Anak Berkebutuhan
Khusus, Aplikasi Android*

Abstrak: Salah satu wadah yang bisa digunakan dalam mengoptimalkan kemampuannya adalah dengan melatih anak untuk bisa mengembangkan potensinya di bidang desain grafis dan guru harus memiliki kemampuan tersebut agar bisa diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus. Tujuan dari pengabdian ini memberikan pelatihan desain grafis untuk guru pendidikan khusus dengan menggunakan aplikasi “Logo Maker” yang bisa di download di google playstore. Peserta pelatihan ini adalah 15 guru Sekolah Luar Biasa Melati Rumbai. Pelatihan diberikan dalam 2 sesi, Sesi 1 dimulai dengan melakukan sosialisasi mengenai menu-manu yang ada pada Aplikasi “Logo Maker”. Sesi 2 memberikan pelatihan tentang cara membuat design menggunakan Aplikasi “Logo Maker”. Peneliti menilai perkembangan yang terjadi dengan menggunakan beberapa item pernyataan dengan skala tipe likert empat poin. Pelatihan Desain Grafis berbasis Android untuk Guru Pendidikan Khusus sebelum dan sesudah diberikan pelatihan mengalami peningkatan dari 57,6% menjadi 80,4%. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi “Logo Maker” guru pendidikan khusus.

Pendahuluan

Teknologi berkembang sangat pesat dan perkembangan ini berhubungan langsung dengan banyak bidang kehidupan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, perkembangan aplikasi mobile terus berkembang pesat. Alasan terpenting dari perkembangan tersebut adalah hampir semua hal yang dapat dilakukan melalui komputer kini dapat dilakukan dengan perangkat mobile. Sistem operasi yang paling

banyak digunakan adalah Android dan iOS. Sementara kedua sistem operasi ini menyumbang 98,3% dari total penggunaan di dunia, sistem operasi lain hanya memiliki tingkat penggunaan 1,7%. Sistem operasi Android yang memiliki tingkat penggunaan 70 persen menempati urutan pertama, dan iOS berada di urutan kedua dengan tingkat penggunaan 28,3 persen (Aytekin : 2019).

Mengembangkan keterampilan desain grafis sangat penting bagi kehidupan profesional dan sangat sering digunakan diberbagai aspek kehidupan. Desain grafis adalah proses pembuatan konten visual yang membantu mengkomunikasikan pesan dengan audiens target. Desain grafis penting karena berbagai alasan. Yang pertama adalah dasar dari setiap desain logo yang pernah Anda lihat. Kedua, semua konten media sosial dan iklan yang Anda lihat setiap hari adalah produk desain grafis. Itu juga merupakan bagian dari desain grafis, desain sampul buku, tata letak halaman majalah, desain produk, desain pakaian, dan lainnya (Drucker, 2014; Ceran, 2022). Desain grafis adalah praktik membuat dan mengedit elemen visual suatu proyek. Merancang tata letak majalah, membuat poster untuk pertunjukan teater, dan merancang kemasan produk adalah contoh desain grafis. Faktanya, hampir semua orang saat ini mempraktikkan beberapa bentuk desain grafis dalam kehidupan sehari-hari mereka – baik itu menambahkan teks ke gambar untuk media sosial atau memberi kode warna pada spreadsheet untuk bisnis, semua proses berbasis desain grafis sedang bekerja. Saat ini, di era transmisi visual di mana-mana, pandangan atau pemikiran kita seringkali dipenuhi dengan berbagai grafik. Grafis menyebarkan informasi ke seluruh dunia dan menjadi bahasa ekspresi tanpa batas negara (Hu, 2022; Zhao, 2020).

Anak berkebutuhan khusus membutuhkan ketrampilan untuk hidupnya agar mandiri kedepannya. Anak berkebutuhan khusus berbeda dengan anak pada umumnya dan memerlukan perhatian khusus dalam mengoptimalkan perkembangannya (Alita et al :2022). Salah satu wadah yang bisa di gunakan dalam mengoptimalkan kemampuannya adalah dengan melatih anak untuk bisa mengembangkan potensinya di bidang desain grafis.

Seringkali orang berpikir bahwa desain grafis adalah program yang sulit dan rumit. Ini tentang profesionalisme dan merancang hal-hal hebat. Namun untuk level dasar pada dasarnya tidak terlalu sulit bisa diajarkan untuk anak berkebutuhan khusus. (Sugara & Pertiwi : 2019, Nilam et. All:2022). Oleh karena itu program yang dipilih adalah aplikasi android yang pada dasarnya tidak terlalu sulit.

Dalam konteks pembelajaran anak berkebutuhan khusus diperlukan pertimbangan dan atensi dalam menggunakan media/alat bantu sesuai kebutuhan anak (Use of Adaptive Equipment) (Ariyanto, 2017). Dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, guru maupun siswa berkebutuhan khusus akan semakin dimudahkan serta bisa merasakan manfaatnya (Cahyono, 2019). salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan aplikasi android pembuat logo “Logo Maker”



Gambar 1 Aplikasi Desain Android

Pembuat logo sendiri merupakan program standar android. Aplikasi yang digunakan untuk desain buku, poster, brosur, kalender, majalah dan surat kabar. Keistimewaan aplikasi ini adalah kemampuannya bekerja dengan handphone yang sangat sederhana, karena memang tidak membutuhkan kapasitas yang besar. Oleh karena itu, mudah diakses oleh banyak orang, termasuk guru dan siswa. Selain itu, aplikasi ini juga cukup sederhana, tidak terlalu rumit.

Oleh karena itu, sangat cocok untuk mengajar siswa berkebutuhan khusus. Jika salah satu dari mereka berbakat, mereka bisa berkembang lebih jauh, karena pada dasarnya aplikasi ini adalah desain grafis dasar. Ada banyak program grafis lain yang biasanya berkapasitas lebih besar, lebih kompleks, dan biasanya lebih mahal sedangkan aplikasi ini gratis untuk semua orang. Sehingga kami tertarik untuk mengejarkan penggunaan aplikasi ini kepada guru pendidikan khusus karena yang akan berhadapan langsung dengan anak yaitu guru pendidikan khusus tersebut.

Metode

Partisipan

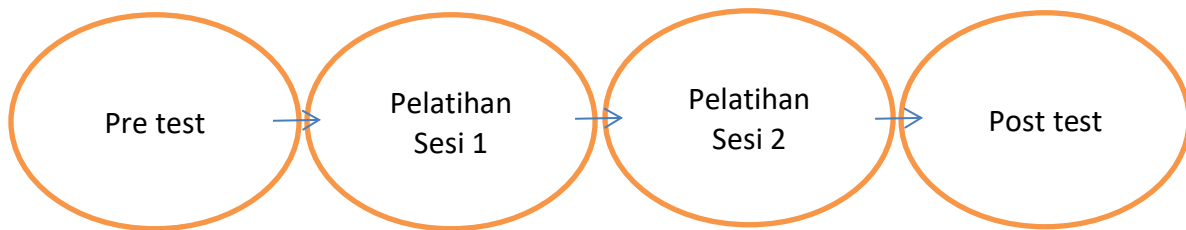
Partisipan dalam penelitian ini adalah 15 guru SLB dan terdiri dari 14 perempuan dan 1 laki-laki. Guru kelas yang menjadi peserta mengajarkan anak yang berbeda-beda, seperti mengajarkan tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, autisme, dan adhd.

Setting and Materials

Pelatihan berlangsung di Sekolah SLB Melati Rumbai. Seluruh peserta dikumpulkan dalam satu ruangan dan diberikan pelatihan dalam dua sesi. Sesi pertama dimulai dengan melakukan sosialisasi mengenai menu yang ada pada Aplikasi Desain Android. Sesi kedua memberikan pelatihan tentang cara membuat desain menggunakan aplikasi "Logo Maker" berbasis android. Peneliti menilai perkembangan yang terjadi dengan menggunakan beberapa item pernyataan dengan menggunakan skala tipe likert empat poin

Prosedur dan Pengumpulan Data

Prosedur dalam kegiatan ini terdiri dari dua sesi. Sebelum melakukan kegiatan latihan ini, peneliti memberikan instrumen yang berisi 9 item kepada peserta tentang pemahaman mereka tentang aplikasi “Logo Maker”. Selanjutnya sesi pertama dilakukan selama 120 menit dan sesi kedua juga dilakukan selama 120 menit. Setelah diberikan pelatihan, peserta kembali diberikan instrumen untuk melihat pengetahuan peserta setelah pelatihan dilaksanakan. Kriteria skor hasil perhitungan adalah Sangat Baik (81% - 100%), Baik (61% - 80%), Cukup (41% - 60%), Kurang Layak (21% - 40%), dan Kurang Baik (0% - 20%)



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Pelatihan

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Desain Grafis berbasis Android untuk Guru pendidikan Khusus berlangsung lancar serta sesuai dengan susunan kegiatan yang telah direncanakan tim pengabdian. Tim pengabdian telah mampu memberikan materi dan praktik yang optimal serta sederhana kepada para peserta pengabdian. Peserta pengabdian juga dapat mengikuti kegiatan dengan baik dari awal hingga akhir acara. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta, hasil tanggapan angket menggambarkan bahwa kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi peserta. Hal ini dicontohkan dengan peningkatan persentase pengetahuan guru setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil pengolahan data, gambaran pengetahuan dan pemahaman guru tentang pentingnya Pelatihan Desain Grafis berbasis Android untuk Guru pendidikan Khusus sebelum dan sesudah diberikan pelatihan dapat dilihat pada tabel 1.

Pada tabel 1 diperoleh gambaran pemahaman guru tentang pentingnya aplikasi android, pemahaman tentang menu yang ada pada aplikasi “Logo Maker” serta kemampuan mengoperasikan aplikasi “Logo Maker”, secara umum berada pada kategori cukup baik dengan rata-rata 57,6. Sedangkan setelah dilakukan pelatihan, secara umum berada pada kategori baik dengan rata-rata 80,4. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru tentang setelah mengikuti Pelatihan Desain Grafis berbasis Android sebelum dan sesudah diberikan pelatihan mengalami peningkatan dari persentase 57,6% menjadi 80,4%.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Indikator Keberhasilan	Pre Test		Post Test	
		%	Kategori	%	Kategori
1	Pengetahuan peserta mengenai aplikasi Design yang ada di android	57	Cukup Baik	70	Baik
2	Pengetahuan peserta akan pentingnya aplikasi "Logo Maker" berbasis android	52,5	Cukup Baik	89	Sangat Baik
3	Pengetahuan peserta dalam menggunakan aplikasi "Logo Maker" berbasis android	61,5	Cukup Baik	77,5	Baik
4	Pengetahuan peserta tentang menu aplikasi "Logo Maker" berbasis android	57,5	Cukup Baik	88,5	Sangat Baik
5	Keterampilan guru dalam membuat kerangka awal desain di aplikasi "Logo Maker"	58	Cukup Baik	75	Baik
6	Keterampilan peserta dalam menggunakan menu aplikasi "Logo Maker" berbasis android	57,5	Cukup Baik	87,5	Sangat Baik
7	Keterampilan peserta dalam menerapkan langkah-langkah menggunakan aplikasi "Logo Maker" berbasis android	52	Cukup Baik	78,5	Baik
8	Menggunakan cara-cara praktis dalam menggunakan aplikasi "Logo Maker"	60	Cukup Baik	78,5	Baik
9	Pengetahuan peserta tentang cara mengajarkan aplikasi "Logo Maker" berbasis android kepada anak berkebutuhan khusus	63	Baik	79,5	Baik
	Rata-rata	57.6	Cukup Baik	80.4	Baik

Hal ini menunjukkan bahwa Pelatihan desain grafis sangat penting karena bisa menambah pengetahuan baru bagi para guru. Kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat untuk memberikan bekal kepada peserta didik khususnya yang berkebutuhan khusus di mana sekarang sangat ditekankan keterampilan bagi mereka (Sukarman et All 2022). Keterampilan desain grafis yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan sebagai bekal untuk mencari pekerjaan ataupun sebagai peluang berwirausaha mandiri setelah lulus dari sekolah nanti (Sugara & Pertiwi, 2019).

Pembelajaran ketrampilan mesti merata untuk seluruh anak di Indonesia, demikian juga untuk anak yang berkebutuhan khusus harus tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana mestinya dan mendapat ketrampilan yang beraneka ragam untuk modal hidupnya mandiri dimasa yang akan datang.

Kesimpulan

Berdasarkan pengabdian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Pelatihan Desain Grafis berbasis Android untuk Guru Pendidikan Khusus, bermanfaat untuk memperluas pengetahuan guru tentang desain grafis untuk anak berkebutuhan khusus. Pelatihan ini juga berguna untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi “Logo Maker” yang akan diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus

Daftar Pustaka

- Sugara, E. P. A., & Pertiwi, D. H. (2019). Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang. *SINDIMAS*, 1(1), 270-274.
- Sukarman, S., Wibagso, S. S., Triayomi, R., Setiahati, I. P., Tania, M. O. N., Beda, Y. P., ... & Christy, H. (2022). PENDAMPINGAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN PUBLISHER DI SEKOLAH YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT (YPAC) PALEMBANG. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 275-281
- Cahyono, G. (2019). Pembelajaran PAI bagi Anak Autis Berwawasan Teknologi Pendidikan. *Educasia Islamika Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 62–76.
- Ariyanto, D. (2017). PERAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM Mendukung IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI. *March*.
- Aytekin, A., et al. Mobil cihazları etkileyen zararlı yazılımlar ve korunma yöntemleri. 2019. *International Social Research and Behavioral Sciences Symposium*.
- Sugara, E. P. A., & Pertiwi, D. H. (2019). Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang. *SINDIMAS*, 1(1), 270-274.
- Nilamsari, P. U., Wijayanti, S. H., Yosua, I., & Angel, S. (2022). PELATIHAN PERSIAPAN MEMASUKI DUNIA KERJA BAGI INDIVIDU BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 5(2).
- Zhao, X. (2020). Application of computer graphics and image software in the graphic advertisement design of marine industry. *Journal of Coastal Research*, 106(SI), 526–530. doi: 10.2112/si106-119.1.
- Hu, S. (2022). Visual Health Analysis of Print Advertising Graphic Design Based on Image Segmentation and Few-Shot Learning. *Computational intelligence and neuroscience*, 2022, 8040913. <https://doi.org/10.1155/2022/8040913>

- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Ceran, S. (2022). The Relationships between Secondary School Students' Visual Creativities in Art and Their Attitudes towards Graphic Design. *International Journal of Research in Education and Science*, 8(3), 576-595.
- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346.