

PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS SISWA MTS NEGERI 2 MAGELANG MELALUI PELATIHAN CORELDRAW

Zaki Fikri,^{1*} Purwanto², Laili Syarifah¹, Dakusta Puspitasari¹

¹Prodi Manajemen Pendidikan Islam STAI Syubbanul Wathon Magelang, ²Prodi Ekonomi Syariah STAI Syubbanul Wathon Magelang

Jl. Magelang-Purworejo KM 11, Meteseh, Kec Tempuran, Kab Magelang, Jawa Tengah

Korespondensi: fikrizaki595@gmail.com

Artikel history :	<i>Received</i> : 25 Oktober 2023	DOI : https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i1.4044
	<i>Revised</i> : 2 Januari 2024	
	<i>Published</i> : 30 Januari 2024	

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan teknologi menegaskan pentingnya peran sekolah dalam mengadaptasi diri dengan tantangan dunia digital saat ini. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di MTS Negeri 2 fokus pada peningkatan kemampuan mitra dalam desain grafis, khususnya pembuatan logo, cover, dan flyer dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan hardskill siswa, terutama pada tingkat kelas IX, dalam bidang desain grafis. Metode yang diimplementasikan melibatkan pendekatan ceramah, diskusi dan pendampingan langsung melalui praktikum dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW. Selain itu, kegiatan ini juga mencakup evaluasi melalui penugasan studi kasus yang mengharuskan siswa membuat logo, cover, dan flyer. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang holistik digunakan untuk memastikan pemahaman dan penerapan praktis siswa dalam merespon kemajuan teknologi di era digital ini.. Dari hasil penyebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis, terlihat bahwa 90% dari keseluruhan peserta berhasil membuat desain logo, cover, dan flyer. Selain itu, peserta juga dapat mengaplikasikan lebih dari satu aplikasi dalam proses desain grafis.

Kata Kunci: Peningkatan, Desain Grafis, Pelatihan, CorelDRAW

PENDAHULUAN

Desain grafis diartikan sebagai bentuk seni yang bertujuan sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan komunikasi dengan menggunakan unsur-unsur grafis seperti warna, garis, bentuk, dan sebagainya (Ambarwati, 2022). Tujuan dari hasil visual desain grafis adalah untuk menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi atau pesan, serta membentuk makna terhadap suatu hal (Yahya *et al.*, 2020). Pentingnya desain grafis dalam kehidupan sehari-hari terlihat nyata, sebagai contoh, dapat digunakan untuk membuat presentasi tugas atau materi perkuliahan yang dapat diatur sesuai dengan keinginan sehingga tetap menarik bagi para penonton (Lubis *et al.*, 2022). Di dunia bisnis, desain grafis memegang peranan penting, seperti dalam pembuatan logo, brosur, kartu nama, spanduk, dan sebagainya (Pratiwi & Danugiri, 2020). CorelDRAW merupakan

salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam kegiatan desain grafis (Azhari *et al.*, 2020).

CorelDRAW adalah sebuah perangkat lunak pengolah desain grafis yang sangat populer dan diminati di kalangan para desainer grafis (Helmi *et al.*, 2023). Keunggulan program ini terletak pada kemudahan penggunaannya, yang didukung oleh beragam alat dan efek yang memungkinkan pengguna menciptakan desain yang inovatif dan ekspresif. CorelDRAW menyediakan berbagai tool untuk menghasilkan komposisi warna yang menarik, serta menyediakan alat untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Keistimewaan CorelDRAW tidak hanya terletak pada kemampuannya dalam menciptakan desain yang estetis, tetapi juga pada fungsionalitasnya yang dapat memenuhi kebutuhan desain grafis dengan tingkat kerumitan tertentu. Program ini mempermudah proses desain melalui fitur-fitur seperti penataan warna yang kaya, efek visual yang dapat disesuaikan, dan kemampuan untuk membuat objek dengan karakteristik yang sangat beragam. Selain itu, keberagaman tool dan fitur di CorelDRAW memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi kreativitasnya dengan lebih bebas. Dengan adanya berbagai opsi dalam membuat objek, mengatur warna, dan menerapkan efek, desainer grafis dapat mengeksplorasi berbagai konsep dan gaya desain sesuai dengan visi kreatif mereka. Dengan demikian, CorelDRAW tidak hanya menjadi alat yang andal dalam membangun desain grafis yang berkualitas tinggi, tetapi juga menjadi teman yang sangat berguna bagi para desainer untuk mengeksplorasi dan mewujudkan ide-ide kreatif mereka dalam dunia desain grafis.

Kendati CorelDRAW menjadi alat yang andal dalam membangun desain grafis yang berkualitas tinggi, tetapi belum semua orang dapat menguasainya. Kondisi ini juga terjadi pada siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri 2 Magelang adalah pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SMP yang terletak di JL. Mayor Ismulloh No. 18 Beseran, Beseran, Kec. Kaliangkrik, Kab. Magelang Prov. Jawa Tengah. Padahal sekolah telah menyediakan perangkat komputer yang memudahkan dalam menguasai CorelDRAW. Melihat kondisi tersebut maka tim pengabdian tergerak untuk membantu sekolah dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW dengan dalam bentuk pelatihan.

Beberapa pengabdian telah sebelumnya telah memberikan bukti bahwa melalui pelatihan dapat meningkatkan kemampuan mitra dalam menggunakan CorelDRAW sebagai alat untuk membuat desain. Seperti pengabdian yang dilakukan oleh Lubis *et al.*, (2022) bahwa melalui kegiatan pelatihan para mitra mendapatkan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan dalam menciptakan desain-desain grafis. Selanjutnya Pritandhari & Wibawa (2021) yang menyimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan telah berhasil memiliki kemampuan mendesain menggunakan aplikasi CorelDRAW, serta mengetahui tips dan trik membuat desain grafis. Selain itu Tambunan *et al.*, (2022) juga menyatakan bahwa kegiatan pengabdian telah membantu para peserta dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam merancang gambar menggunakan aplikasi CorelDraw. Dengan demikian kegiatan pelatihan merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mitra dalam menguasai suatu alat tertentu dalam konteks pengabdian ini adalah penguasaan terhadap CorelDraw.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengabdian ini dilakukan dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan desain grafis para siswa di MTS Negeri 2 Magelang melalui pelatihan menggunakan perangkat lunak CorelDRAW. Melalui pelatihan ini, diharapkan

para siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih mendalam dalam menciptakan desain grafis yang kreatif dan berkualitas. Pengabdian ini dirancang untuk memberikan manfaat langsung kepada para mitra, yaitu siswa-siswi MTS Negeri 2 Magelang, dengan meningkatkan kemampuan mereka dalam domain desain grafis. Dengan penguasaan aplikasi CorelDRAW, diharapkan para mitra dapat menghasilkan desain logo, cover, dan flyer yang tidak hanya estetik tetapi juga sesuai dengan standar keprofesionalan. Selain memberikan manfaat kepada para mitra, pengabdian ini juga memiliki dampak positif bagi tim pengabdian dan perguruan tinggi. Tim pengabdian dapat berkontribusi dalam membangun kemitraan yang erat dengan masyarakat, khususnya sekolah MTS Negeri 2 Magelang. Melalui interaksi langsung dan pelatihan, tim pengabdian dapat membantu mengenalkan dan memfasilitasi penggunaan CorelDRAW dalam konteks desain grafis kepada para siswa.

METODE KEGIATAN

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul peningkatan kemampuan desain grafis siswa MTS negeri 2 Magelang melalui pelatihan CorelDRAW. Kegiatan ini melibatkan 15 siswa kelas IX MTS negeri 2 Magelang yang telah diseleksi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu pada tanggal 29 Juli 2023, 5, 12, 19, dan 26 Agustus. Kegiatan pengabdian dilakukan di laboratorium komputer MTS Negeri 2 Magelang. Secara umum langkah-langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa dibagi dalam tiga tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Darmayanti *et al.*, 2023). Tahapan kegiatan pengabdian ini secara umum dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Persiapan. Dalam fase persiapan, tim pengabdian melakukan analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan yang ada. Pada tahap ini, tim pengabdian secara khusus mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan berupaya menemukan solusi untuk mengatasi kesulitan tersebut, yang pada kasus ini terkait dengan kemampuan siswa MTS Negeri 2 Magelang dalam membuat desain grafis.
2. Tahap kedua yaitu pelaksanaan yang berupa penyampaian teori dasar mengenai CorelDRAW. Pada tahap ini, materi yang terkait dengan fitur-fitur dalam CorelDRAW dijelaskan kepada para mitra pelatihan. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dosen STAI Syubbanul Wathon Magelang, Mahasiswa, narasumber dan mitra pengabdian yaitu siswa kelas IX. Kegiatan ini

dilaksanakan dengan memberi pelatihan secara langsung kepada para mitra melalui metode ceramah, diskusi dan praktek langsung (Renyaan *et al.*, 2024). Metode kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

No	Metode	Deskripsi
1	Ceramah	Metode ini diterapkan pada awal pelatihan untuk mengkomunikasikan isi materi yang akan dibicarakan dalam tiga sesi waktu yang berbeda-beda.
2	Diskusi	Dalam kegiatan ini, terjadi interaksi diskusi dan pertanyaan langsung antara peserta dan narasumber. Peserta dapat berdiskusi dan mengajukan pertanyaan secara interaktif kepada narasumber untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dibahas.
3	Praktik	Dalam pelaksanaan kegiatan ini, narasumber menyajikan beberapa latihan terkait materi dan menginstruksikan peserta pelatihan untuk menjawab latihan tersebut menggunakan komputer yang telah tersedia.

- Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini, dilibatkan pengumpulan tanggapan peserta melalui kuesioner yang disediakan Tim pengabdian. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta meningkat dan sejauh mana tujuan kegiatan tercapai (Hapsari & Faizin, 2023). Untuk menilai respons mitra terhadap kegiatan, analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap kuesioner yang telah diisi oleh peserta kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023, 5, 12, 19, dan 26 Agustus. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Sabtu pukul 15.00 s/d 17.00 WIB di laboratorium komputer sekolah. Materi pelatihan yang diberikan tertera pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Materi Pelatihan

No	Sesi	Materi
1	Pengenalan Aplikasi CorelDRAW dan Kegunaannya	<ol style="list-style-type: none"> Pengenalan Aplikasi CorelDRAW 2019, Tools dan Menggambar Objek Mengubah Bentuk Objek dan Membuat Teks Mengatur Rangka dan Mengatur Objek-objek Import dan Export Gambar Merancang Spanduk Review kegiatan dan Praktek mandiri
2	Praktik CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> Desain Poster Desain Pamflet dan Flyer Desain Logo

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Desain Kartu Nama 5. Desain Sertifikat 6. Review kegiatan dan Praktek mandiri
3	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respon peserta atas kegiatan pengabdian 2. Manfaat yang mereka dapatkan 3. Harapan peserta untuk kegiatan selanjutnya

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga sesi. Sesi satu dan dua dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada sesi pertama para peserta diperkenalkan apa itu CorelDRAW dan juga menjelaskan cara kerja dan manfaat CorelDRAW. Materi yang disampaikan pada sesi pertama ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktik langsung. Dengan demikian peserta pelatihan tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang CorelDRAW, namun juga dapat menerapkannya secara langsung. Pola yang sama juga terjadi pada sesi kedua yaitu pelatihan membuat logo, pamflet, kartu nama dan lain sebagainya dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW. Pada sesi ini juga dilakukan sebanyak dua pertemuan yang diakhiri dengan praktik secara langsung. Pada sesi praktik CorelDRAW juga dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Sementara pada sesi ketiga, dilakukan evaluasi langsung terhadap pemahaman materi yang telah disampaikan kepada mitra, khususnya para siswa kelas IX MTS N 2 Magelang, terkait penggunaan aplikasi CorelDRAW. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman mitra dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Berdasarkan sebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan 90% dari total peserta berhasil mendesain logo, cover, dan flayer serta peserta dapat menerapkan lebih dari satu aplikasi dalam desain grafis. Selain itu, tim pengabdian terlibat aktif dengan memberikan pertanyaan langsung kepada para mitra, yang kemudian dijawab secara langsung oleh mereka. Pada tahap akhir evaluasi ini, diperoleh informasi krusial terkait dampak konkret dari pelaksanaan kegiatan pengabdian. Para mitra dengan tegas mengakui bahwa melalui kegiatan evaluasi ini, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan mereka dalam menciptakan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Ini menandakan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga berdampak langsung pada kemampuan

praktis mitra dalam mengoperasikan alat desain tersebut. Hasil ini sejalan dengan pengabdian yang telah dilakukan oleh Tambunan *et al.*, (2022) bahwa kegiatan pelatihan dapat meningkatkan kemampuan mitra dalam menguasai aplikasi CorelDraw.

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul peningkatan kemampuan desain grafis siswa MTS Negeri 2 Magelang melalui pelatihan CorelDRAW dilakukan sebagai wujud kepedulian untuk memberikan pemerataan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi bagi para siswa. Para mitra sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, terbukti semua peserta hadir pada semua pertemuan. Kegiatan pelatihan CorelDRAW bagi mitra menandakan sebuah langkah yang sangat positif dan relevan dalam mendukung peningkatan kemampuan individu dalam dunia desain grafis. CorelDRAW, sebagai perangkat lunak desain grafis yang populer dan digunakan secara luas di berbagai sektor (Budiarta & Sila, 2022), memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kreativitas dan keahlian dalam menciptakan desain yang profesional.

Pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan kesempatan kepada mitra untuk mendalami penggunaan fitur-fitur CorelDRAW secara lebih mendalam. Fitur-fitur tersebut mencakup berbagai macam instrumen kreatif, mulai dari penataan objek, manipulasi teks, penggunaan palet warna, hingga penerapan efek visual. Konsep pelatihan CorelDRAW yang berfokus pada pemahaman mendalam terkait fitur-fitur perangkat lunak tersebut dapat dihubungkan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis dan teori kognitif (Ariandini & Hidayati, 2023). Dalam kerangka konstruktivisme, pembelajaran dianggap sebagai sebuah proses aktif di mana peserta didik, atau dalam konteks ini, mitra, membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi (Saidah, 2014). Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berhasil menciptakan lingkungan di mana mitra secara aktif terlibat dalam eksplorasi fitur-fitur CorelDRAW. Melalui pelatihan interaktif, mitra diberi kesempatan untuk menguji dan mendalami sendiri instrumen kreatif seperti penataan objek, manipulasi teks, penggunaan palet warna, dan penerapan efek visual. Pendekatan ini mencerminkan prinsip konstruktivisme di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung.

Selama pelatihan, aspek praktis juga menjadi fokus utama. Mitra diajak untuk terlibat dalam latihan-latihan langsung, proyek-proyek desain, dan tantangan-tantangan kreatif. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis yang berharga tetapi juga membantu dalam mengembangkan intuisi artistik mereka. Keterampilan yang diperoleh selama pelatihan ini bukan hanya sebatas penguasaan perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan tren desain terkini. Dengan demikian, kegiatan pelatihan CorelDRAW bukan hanya investasi dalam keterampilan teknis, tetapi juga dalam pembentukan mentalitas yang berorientasi pada inovasi (Pritandhari & Wibawa, 2021).

Adanya peningkatan kemampuan desain grafis siswa merupakan hal yang sangat relevan dan penting dalam era digital ini. Penguasaan keterampilan desain grafis tidak hanya meningkatkan daya kreativitas siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan pekerjaan dan perkembangan teknologi di masa depan (Muqorobin *et al.*, 2024). Melalui pelatihan CorelDRAW, tim pengabdian dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan siswa, memberikan wawasan tentang teknik-teknik desain yang efektif, dan memperkenalkan mereka pada berbagai konsep desain grafis modern. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya sekadar kegiatan rutin, tetapi merupakan investasi dalam pengembangan potensi kreatif dan teknis siswa (Azhari *et al.*, 2020). Selain itu,

kolaborasi antara mitra dan MTS Negeri 2 Magelang melalui kegiatan pelatihan ini dapat menciptakan hubungan yang berkelanjutan. Mitra dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam mendukung program-program pendidikan di sekolah, membantu siswa menggali minat mereka dalam bidang desain grafis, dan memberikan inspirasi untuk mencapai prestasi lebih tinggi di masa depan. Kegiatan pelatihan CorelDRAW tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga membuka peluang baru untuk pengembangan pendidikan dan kreativitas siswa MTS Negeri 2 Magelang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan guna meningkatkan kemampuan Siswa MTS Negeri 2 Magelang dalam desain grafis. Pengabdian kepada masyarakat ini diinisiasi sebagai bentuk kepedulian perguruan tinggi untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi, khususnya penguasaan aplikasi desain grafis CorelDRAW. Dari hasil penyebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis, terlihat bahwa 90% dari keseluruhan peserta berhasil membuat desain logo, cover, dan flyer. Selain itu, peserta juga dapat mengaplikasikan lebih dari satu aplikasi dalam proses desain grafis. Dengan demikian, mitra tidak hanya akan mendapatkan keterampilan praktis dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW, tetapi juga akan memahami manfaatnya dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan lebih sistematis dan efisien, baik di lingkungan pendidikan maupun di masyarakat sekitar. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuannya. Hasilnya pengabdian menunjukkan bahwa para mitra tersebut berhasil menguasai penggunaan CorelDRAW.

Saran

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah 1) Pemantapan Keterampilan, yaitu kegiatan pelatihan dengan memberikan pemantapan keterampilan yang lebih mendalam pada penggunaan CorelDRAW. Fokus pada fitur-fitur lanjutan dan aplikasi praktis dalam situasi sehari-hari. 2) Pelatihan Keterampilan Tambahan, yaitu kegiatan pengabdian berupa pelatihan yang berkaitan dengan keterampilan menggunakan aplikasi desain grafis lainnya seperti Photoshop, Adobe Illustrator dan lain sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Orangtua mitra dalam hal ini adalah siswa kelas IX MTS N 2 Magelang yang telah mengizinkan putrinya mengikuti kegiatan pelatihan.
2. Seluruh tim pengabdian yang ikut serta membantu dalam pelaksanaan pelatihan.
3. Kepada kepala dan beserta staff LP3M STAI Syubbanul Wathon Magelang yang telah mendukung dan menugaskan kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Kepala sekolah MTS N 2 Magelang yang telah memberikan akses kepada tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, M. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ariandini, N., & Hidayati, A. (2023). Pembelajaran Adaptif dalam Kurikulum Merdeka: Integrasi Teori Behavioristik, Kognitif, dan Konstruktivis dalam Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 158–164.
- Azhari, W., Purwanto, Rifai, F. Y. A., & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Desain Grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren pada Masa Pandemi. *LOGISTA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 487–493.
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- Darmayanti, R., Utami, D. A. B., Subarkah, P., Alrasyid, H., & Trinarsih, N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Nearpod sebagai Inovasi Pembelajaran di Era 5.0. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(4), 2249–2255.
- Hapsari, Y. R., & Faizin, I. (2023). Manajemen Full Day School Dalam Peningkatan Karakter Relegius Peserta Didik. *Promis*, 9(2), 182–198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4821>
- Helmi, F., Arifin, M., & Iddrus. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SMK Anwaruddin. *RAMPA' NAONG (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume*, 1(2), 12–16.
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308>
- Muqorobin, Pakarti, M. B., Rokhmah, S., Efendi, T. F., & Rais, N. A. R. (2024). Pelatihan Uji Kompetensi Desain Grafis dan WEB Development untuk SKPI Informatika Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia. *Jurnal Budimas*, 6(1), 1–7.
- Pratiwi, D. ., & Danugiri, D. (2020). Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan di BLK Kabupaten Karawang. *Journal of Community Education (JoCE)*, 1(1), 43–48.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Renyaan, A. S., Sumanik, E. D., & Kubelaborbir, T. M. (2024). Pelatihan Microsoft Office untuk Meningkatkan Keterampilan Komputer Bagi Pemuda Gereja Jemaat Lembah Yordan. *Jurnal Abdi MAESTOPO*, 7(1), 126–133.
- Saidah, Z. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstruktivisme Untuk Generasi Digital*. 15.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>

Yahya, F., Hermansyah, Syafruddin, Fitriyanto, & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 114–118.