

## **PELATIHAN APLIKASI DESIGN PHOTOSHOP TERHADAP MEDIA KREATIF REMAJA MASJID BAITUL HALIM**

**Jordy Lasmana Putra <sup>1</sup>, Mugi Raharjo <sup>2</sup>, Evita Fitri <sup>3\*</sup>, Witriana Endah Pangesti <sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup> Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

<sup>3,4</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620

jordy.jlp@nusamandiri.ac.id<sup>1</sup>, mugi.mou@nusamandiri.ac.id<sup>2</sup>, evita.etv@nusamandiri.ac.id<sup>3\*</sup>,  
witriana.weg@nusamandiri.ac.id<sup>4</sup>,

(\*) Corresponding Author

### **Abstract**

The development of Information Technology is currently growing very rapidly in terms of hardware and software developments. The development of hardware is felt in the form of access sophistication and software development has developed and is very helpful and influential in increasing creativity. It started with young Islamic youth gathering, not only for spiritual purposes but also as a place to exchange ideas to deal with problems that were being faced together so that the Baitul Halim Mosque Youth Organization (RBH) was formed. With the formation of this organization, it provides a place for youth to be creative in the form of various activities. One application that can be used as a visualization medium in creativity is the Photoshop design application. So that the posters of the activities that will take place look attractive and desirable. The output targets in this community service program for implementers are press releases in print or electronic mass media and publications in community service journals. As for the participants, RBH's knowledge and skills increased using the Photoshop design application. The implementation method for this entire activity consists of the preparation stage, namely surveying the location of activities to explore the problems encountered, the implementation stage, namely training in the hybrid Photoshop design application and the monitoring and evaluation stage to find out how much the knowledge and abilities of the youth of the Baitul Halim Mosque have increased. The method of providing training in this activity analyzes the problems experienced by the organization and then we provide point solutions to each problem experienced by the RBH organization and put it into the form of learning modules so that the results of this activity can be used as a reference for the organization to correct the problems experienced by the organization.

Keywords: Application; Design; Photoshop; Training; Remaja Masjid Baitul Halim (RBH).

### **Abstrak**

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini berkembang sangat pesat dalam arti perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak. Perkembangan perangkat keras sangat terasa berupa kecanggihan akses dan perkembangan perangkat lunak mengalami perkembangan dan sangat membantu serta berpengaruh dalam meningkatkan kreatifitas. Bermula dari pemuda pemudi Islam berkumpul, tidak hanya dalam kepentingan spiritual namun juga menjadi tempat untuk bertukar pikiran untuk menghadapi masalah yang sedang dihadapi bersama sehingga terbentuklah Organisasi Remaja Masjid Baitul Halim (RBH). Dengan terbentuknya organisasi tersebut sehingga memberikan wadah terhadap remaja untuk berkreatifitas dalam bentuk berbagai kegiatan. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media visualisasi dalam kreatifitas adalah aplikasi desain photoshop. Sehingga poster kegiatan yang akan berlangsung terlihat menarik dan diminati. Target luaran dalam program pengabdian masyarakat ini bagi pelaksana adalah press release di media massa cetak atau elektronik dan publikasi di jurnal pengabdian masyarakat. Sedangkan untuk peserta, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan RBH menggunakan aplikasi desain photoshop. Metode pelaksanaan pada keseluruhan kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survei lokasi kegiatan untuk menggali permasalahan yang dihadapi, tahap pelaksanaan yaitu pelatihan aplikasi desain photoshop secara hybrid dan tahap monitoring dan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan dan kemampuan remaja masjid baitul halim. Adapun metode pemberian pelatihan pada kegiatan ini menganalisa permasalahan yang dialami oleh pihak organisasi tersebut dan selanjutnya kami memberikan point solusi pada setiap permasalahan yang dialami oleh pihak organisasi RBH dan menuangkannya kedalam bentuk modul pembelajaran sehingga hasil dari kegiatan ini dapat

dijadikan salah satu acuan bagi pihak organisasi untuk memperbaiki kendala-kendala yang dialami oleh pihak organisasi tersebut.

Kata kunci: Aplikasi; Desain; Photoshop; Pelatihan; Remaja Masjid Baitul Halim (RBH).

## PENDAHULUAN

Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang dimanfaatkan dan digunakan untuk mengolah data, baik itu memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan serta memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Adapun Kemajuan teknologi saat ini cukup signifikan, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya aplikasi baru yang bermunculan dan salah satu yang menarik perhatian adalah aplikasi desain.

Untuk itu sangat diperlukan suatu kemampuan (skill) yang memadai guna mendukung mutu siswa/siswi khususnya siswa/siswi dengan salah satu cara yaitu memberikan pengetahuan mengenai Design Grafis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop agar dapat meningkatkan kemampuan softskill siswa/siswi [1].

Selain itu perkembangan media informasi di bidang komputerisasi khususnya multimedia semakin meningkat dan telah mendorong terjadinya globalisasi, dimana banyak-banyak pihak yang terlibat, baik berhubungan langsung dalam proses penyampaian maupun penerimaan informasi. Pemberian informasi merupakan suatu usaha yang dibutuhkan perusahaan karena adanya informasi perusahaan, maka perusahaan akan mendapatkan keuntungan yaitu dikenal secara umum [2].

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 kedua belas adalah Adobe Photoshop CS5 dan versi terakhir terbaru Adobe photoshop CC [3].

Aplikasi Photoshop ini pun merupakan software produk Microsoft® yang dikhususkan untuk pembangunan atau pembuatan slide untuk presentasi maupun poster. Photoshop memiliki beberapa alat bantu (tools) yang membantu perancang slide untuk mendesain sehingga tampil lebih menarik dan mudah dikendalikan saat melakukan presentasi[4].

Adapun aplikasi photoshop dapat digunakan dalam lingkup desain grafis. Desain grafis merupakan proses penciptaan suatu obyek baru dengan menggunakan software melalui beberapa tahapan yaitu, membuat, menyimpan dan memanipulasi model dan citra. Photoshop merupakan software untuk memodifikasi photo atau gambar secara profesional, meliputi modifikasi obyek yang sederhana ataupun kompleks [5].

Remaja Masjid Baitul Halim (RBH) merupakan Organisasi memiliki gagasan sesuai dengan bidangnya dalam melaksanakan dakwah islam yang berupaya membentuk kader-kader remaja islami. Yang dibina oleh H. Muhammad Amin, diketuai oleh Saefi Cahyo Purnomo dan wakilnya yaitu Adam Ramadhan. RBH Memiliki Visi yaitu Menjadikan Remaja Masjid Baitul Halim yang multitasking, kreatif dalam mensyiarkan agama dengan selalu mengedepankan ibadah dan akhlakul karimah. Serta mempunyai misi diantaranya menyediakan kegiatan yang bisa membangun skill remaja. membuat kegiatan untuk remaja agar lebih banyak berinteraksi dalam masyarakat. membuat inovasi dalam mensyiarkan hari besar islam. menyediakan tempat menuntut ilmu / mengaji untuk remaja.

Visualisasi dalam kreatifitas remaja akan sangat penting karena dapat mendukung kegiatan yang akan dilaksanakan. Pembelajaran visualisasi adalah cara untuk menambah nilai dan membuat pendidikan lebih inovasi, efektif dan kreatif [6]. Adapun kebutuhan laptop tentunya menjadi salah satu benda yang sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Kecanggihan Laptop untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah [7].

Multimedia merupakan penggunaan alat komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi [8].

Adapun perkembangan desain grafis saat ini sudah cukup berkembang serta penggunaannya

yang cukup banyak digunakan oleh semua bidang pekerjaan. Desain grafis banyak dibutuhkan dalam dunia percetakan, property, periklanan, pengemasan, pertelevisian, internet dan sebagainya. Hasil akhir dari desain grafis pun dapat berjenis macam-macam diantaranya dapat berbentuk video promosi, spanduk, iklan, kemasan produk, dan lain sebagainya. Oleh karena itu salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian terhadap perkembangan teknologi desain grafis kepada masyarakat umum atau organisasi-organisasi yaitu memberikan pendidikan dan pelatihan [9].

Pada penelitian [10] menjelaskan bahwa terdapat mitra atau organisasi yang mengalami terbatasnya fasilitas pendukung seperti ruangan-ruangan pembelajaran, sarana IT dan sarana pelatihan terkait, adapun kurangnya tenaga profesional untuk bidang pengembangan terkait penggunaan IT pun menjadi salah satu point didukungnya atau diusulkannya pelatihan penggunaan photoshop sebagai media kreasi yang dapat dimanfaatkan oleh organisasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim diantaranya yaitu :

1. Organisasi Remaja Baitul Halim masih kurang dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk oprational.
2. Organisasi Remaja Baitul Halim masih belum terlalu familiar dengan aplikasi photoshop.
3. Organisasi Remaja Baitul Halim tidak menguasai desain dengan menggunakan aplikasi design photoshop

Oleh karena itu, kami selaku Dosen dan LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Nusa Mandiri melakukan pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan memberikan pelatihan dengan tema "Aplikasi Design Photoshop untuk Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim" yang bertujuan agar mitra memahami dan dapat mengoperasikan aplikasi desain photoshop untuk dapat membuat desain secara digital dan mudah dalam pelaksanaannya, serta hasil dari kegiatan ini dapat memberikan output berupa modul atau perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh organisasi remaja RBH untuk membantu dalam menunjang berbagai bentuk kegiatan yang berkaitan dengan desain digital dari mitra tersebut.

## METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada pengurus Remaja Masjid Baitul Halim ini dilakukan dengan melakukan sosialisasi secara hybrid kepada peserta Pengabdian masyarakat yaitu Remaja Masjid Baitul Halim. Adapun secara garis besar metode yang digunakan dalam sosialisasi ini yaitu:

1. Mengundang para Remaja Masjid Baitul Halim (RBH).
2. Memaparkan materi tentang memaksimalkan Aplikasi Design Photoshop sebagai media pendukung dalam mendesign spanduk atau poster kegiatan.
3. Mendemonstrasikan penggunaan Design Photoshop sebagai media pendukung kreatifitas remaja masjid.
4. Melakukan Tanya jawab terkait dengan cara memanfaatkan Aplikasi Design Photoshop.

Pada tahapan diatas, secara detail tahapan metode pengabdian masyarakat dilakukan meliputi :

### A. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pengurus Remaja Masjid Baitul Halim dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan pelatihan aplikasi desain photoshop. Pada tahap ini pun kelompok pengabdian melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan dan mengkaji kemampuan target peserta akan teknis kebutuhan dalam melaksanakan kegiatan. Dalam tahap ini dicari permasalahan-permasalahan atau kekurangan dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung aktifitas khususnya dalam hal pembelajaran. Selanjutnya melakukan persiapan untuk membuat materi tentang pelatihan aplikasi desain photoshop. Pelatihan ini dilakukan untuk mendukung dalam kegiatan yang berkaitan dengan media desain dan kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta yang mengikuti pelatihan aplikasi desain photoshop.

### B. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dimulai dari mengenal aplikasi yang digunakan yaitu Photoshop, pada tahap pengenalan aplikasi ini peserta diberikan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai penggunaan fungsi tools aplikasi desain photoshop. Setelah itu dilakukannya tahap penggunaan atau pengoperasian aplikasi, peserta diberikannya mengoperasikan aplikasi desain photoshop

yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan yang berkaitan dengan media desain agar lebih efektif dan efisien. Pada tahapan ini pengabdian juga melakukan kegiatan pengembangan terhadap kemampuan target peserta dalam membuat memaksimalkan penggunaan gadget atau laptop khususnya design photoshop untuk mendukung aktifitas pembelajaran

**C. Tahap Monitoring & Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada para peserta yaitu pengurus Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim untuk mengetahui bagaimana respon kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dari peserta.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pelaksanaan pelatihan ini, peneliti membuat rangkaian solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh pengurus Remaja Masjid Baitul Halim yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Solusi Permasalahan**

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Organisasi Remaja Baitul Halim masih kurang dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk operasional.	Melakukan kegiatan diskusi atau praktik langsung dalam memanfaatkan teknologi terkini.	Menggunakan virtual meeting atau video konference
Organisasi Remaja Baitul Halim masih belum terlalu familiar dengan aplikasi photoshop	Menerapkan media penunjang lain untuk mempermudah dan meningkatkan kreatifitas	Membuat pelatihan tentang aplikasi Design Photoshop sebagai penunjang kreatifitas RBH
Organisasi Remaja Baitul Halim tidak menguasai desain dengan menggunakan aplikasi design photoshop	Mensosialisasikan Deign Photoshop sebagai media penunjang dalam Kreatifitas	Para peserta diberikan pemahaman cara menggunakan aplikasi design photoshop sebagai penunjang kreatifitas

Pada tabel 1. Menjelaskan terkait apa saja yang menjadi kendala atau permasalahan yang terjadi pada remaja RBH terkait minimnya kemampuan menggunakan alat-alat komputer atau kemajuan teknologi khususnya dibidang desain, sehingga dibuatkan tabel solusi atas permasalahan yang dialami oleh mitra atau remaja RBH sehingga kendala-kendala yang dialami oleh mitra dapat terbantu dengan solusi yang telah dibuatkan dengan cara merealisasikan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi photoshop untuk kemajuan media kreasi mitra.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di Remaja Masjid Baitul Halim bertujuan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan teknologi khususnya pada penggunaan aplikasi desain photoshop. Pada pengabdian masyarakat ini peserta diberikan pelatihan mengoperasikan aplikasi desain photoshop. Peserta pada pengabdian masyarakat ini diikuti oleh pemuda-pemudi yang merupakan pengurus dari Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim yang notabene nya masih kurang memahami mengenai proses aplikasi desain photoshop. Berikut dokumentasi kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan pada hari Minggu 02 Oktober 2022 pada pengurus Remaja Masjid Baitul Halim.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Pengabdian Masyarakat Tutor



Gambar 2. Pelaksanaan Pemberian Materi Kepada Peserta

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dikemas dengan menggunakan system sosialisasi. Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi dan demonstrasi penggunaan Design Photoshop. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta Pengabdian Masyarakat diberikan pemaparan materi dengan metode ceramah mengenai pengenalan Aplikasi Design Photoshop serta fungsinya.
2. Tutor melakukan tutorial memanfaatkan Aplikasi Design Photoshop sebagai media visualisasi untuk mendukung kreatifitas.
3. Peserta diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab terhadap materi yang diberikan.
4. Peserta Pengabdian Masyarakat akan mengisi kuesioner sebagai evaluasi hasil dari kegiatan. Adapun pada saat pelatihan, peserta diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur yang ada pada aplikasi Photoshop meliputi area kerja photoshop, toolbox photoshop, palet & Layer photoshop, Color mode dan resolution size pada penggunaan photoshop. Penjelasan tersebut bertujuan untuk dapat digunakan dalam kebutuhan proses atau kegiatan pengurus yang berhubungan dengan media desain.

Kegiatan pelatihan dakhiri dengan foto bersama dan pemberian cinderamata dari Universitas Nusa Mandiri kepada pengurus Remaja Masjid Baitul Halim. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan penggunaan aplikasi photoshop dapat menambah pengetahuan peserta mengenai fitur-fitur yang ada pada aplikasi desain photoshop, serta meningkatkan mutu kualitas pengurus Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Pengabdian Masyarakat.

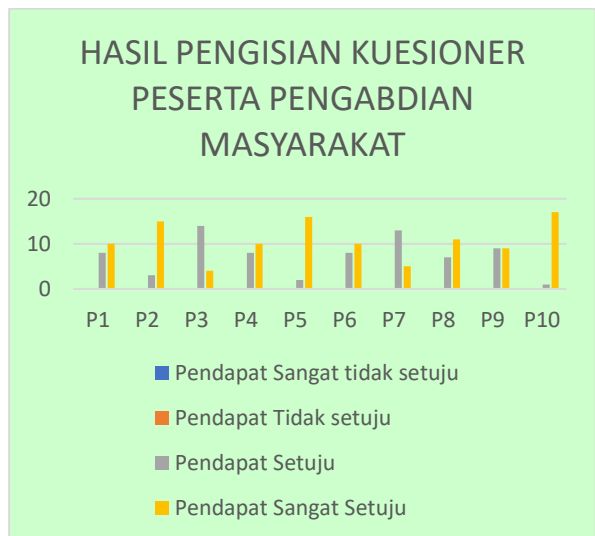


Gambar 4. Panitia Kelompok Pelatihan Aplikasi Desain Photoshop

Adapun Berikut merupakan grafik tanggapan peserta mengenai kegiatan pengabdian masyarakat ini :



Gambar 5. Grafik Kepuasan Peserta Terhadap Kegiatan PM



Gambar 6. Grafik Evaluasi Pengisian Kuesioner Peserta

Berikut detail kuesioner yang telah didistribusikan kepada para peserta pengabdian masyarakat sebagai berikut :

Tabel 2. Detail Pertanyaan Kuesioner Peserta

P1	Panitia memberikan Informasi mengenai kegiatan dengan sangat baik
P2	Acara dimulai tepat waktu
P3	Susunan acara berjalan sesuai dengan rencana
P4	Materi/modul pelatihan sesuai dengan tema kegiatan
P5	Bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung
P6	Menurut anda, bagaimana Tema kegiatan ini?
P7	Menurut anda, bagaimana tutor mesnyampaikan materi?
P8	Menurut anda, seberapa manfaat kegiatan ini bagi anda?
P9	Secara umum, seberapa puas anda terhadap kegiatan ini?
P10	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?

Pada Tabel 2 diatas merupakan detail pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner yang diajukan oleh tim penelitian pengabdian masyarakat kepada para peserta yang telah mengikuti pelatihan yang telah dilaksanakan, adapun pada setiap point pertanyaan diatas dimaksudkan untuk memberikan impact terhadap hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, impact yang dimaksud ialah apakah hasil dari pelaksanaan kegiatan ini terdapat hal-hal yang masih belum sesuai dengan kebutuhan atas permasalahan yang dialami oleh organisasi RBH atau sudah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh pihak organisasi RBH, sehingga kedepannya kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan menganalisa problem kedepannya dan dapat mempersiapkan solusi atas kendala yang dialami oleh pihak organisasi remaja RBH.

### KESIMPULAN

Pada terlaksananya pelatihan ini, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk pengurus Remaja Masjid Baitul Halim (RBH). dengan judul Pelatihan Aplikasi Design Photoshop Terhadap Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim yaitu diantaranya :

1. Pelatihan penggunaan aplikasi desain photoshop ini membantu dalam menunjang kegiatan yang berkaitan dengan media desain

2. Dapat membantu beberapa aktifitas di lingkungan Remaja Masjid Baitul Halim terutama bagi pengurusnya dalam membuat atau menyelesaikan pekerjaan pengurus yang berkaitan dengan suatu desain.
3. Dalam implementasi pengabdian masyarakat ini dibuatkan modul atau materi pembelajaran untuk pengurus RBH sebagai bahan pembelajaran untuk masa depan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

1. Pengurus Remaja Masjid Baitul Halim
2. Pembina RBH Bapak H. Muhammad Amin.
3. Ketua dan Wkll Remaja Masjid Baitul Halim yaitu Saefi Cahyo Purnomo dan Adam Ramadhan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Dewi and W. Verina, "Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity," *Muhammad Barkah Akbar implie*, vol. 2, no. 1, p. 53, 2021.
- [2] R. Ardiyatna and D. Sudjanarti, "Desain E-Catalog Menggunakan Aplikas Adobe Photoshop CS3 sebagai Pengembangan Promosi di Instagram untuk Meningkatkan Minat Beli Pada Three Brother Blitar," *J A B J. Apl. Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 549–552, 2019.
- [3] C. Bino Evin and A. Didimus Rumpak, "Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia Asmi," *J. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 33–40, 2019.
- [4] G. G. Surya and I. G. Rochyat, "Pelatihan Aplikasi Komputerdesain ( Adobe Photoshop Dan Autocad ) Untuk Bisnis Industri Kreatif," *J. Abdimas*, vol. 1, no. 4, pp. 6–18, 2014.
- [5] W. Setiyaningsih, "Peningkatan Keahlian Desain Bagi Pemuda Karang Taruna Dalam Mendukung Kewirausahaan," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, pp. 5–9, 2020.
- [6] Y. Tanasyah, B. K. Putrawan, S. Sutrisno, and I. Iswahyudi, "Dampak Strategi Pembelajaran Lewat Visualisasi Dalam Pendidikan Agama Kristen Di Era Masyarakat 5.0," *Visio Dei J. Teol. Kristen*, vol.

3, no. 2, pp. 281–303, 2021.

- [7] Jauharil Maknuni, “Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19),” *Indones. Educ. Adm. Leadersh. J.*, vol. 02, no. 02, pp. 94–106, 2020.
- [8] Y. Efendi, U. Rio, M. Syaifullah, and S. Imardi, “J-PEMAS STMIK Amik Riau Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif,” *Pelatih. Multimed. Learn. Dalam Pembuatan Konten Media Kreat. Pada SMK N 1 Gunung Sahilan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–3, 2020.
- [9] A. Saputro, R. R. Santika, and B. C. Putra, “Pelatihan Digital Imaging Dan Photoshop Untuk Guru Dan Staf Kiddie Planet Preschool Di Jakarta Utara,” *Proceeding SINTAK*, vol. 3, no. 1, pp. 402–410, 2019.
- [10] M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU,” *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020.