

PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN METODE BERBASIS PROYEK BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SLBN PURBALINGGA

Hellik Hermawan¹, Satyo Dwi Apitiadi², Dwi Angga Ferdianto³, Dhanar Intan Surya Saputra^{4*}

^{1,4}Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

^{2,3}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto
Jl. Pol. Soemarto Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia

hellikhermawan@amikompurwokerto.ac.id¹, satyodwiapitiadi@gmail.com², anggaferdiant11@gmail.com³,
dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id^{4*}

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

The Graphic Design Training for Children with Special Needs at SLBN Purbalingga is a community service initiative through the Amikom Mitra Masyarakat (AMM) program aimed at improving inclusive education quality. It focuses on developing graphic design skills for students with special needs, helping them become more independent and prepared for future challenges. The program began with an in-depth situational analysis to identify students and the school's potential and challenges. Structured solutions were implemented through intensive training sessions covering graphic design basics, software usage, and creative, applicable projects. As a result, students showed significant improvement, creating visual projects like posters and becoming more active and motivated. The assessment through the visual design rubric, which includes aspects of composition, color usage, typography, and other technical skills, shows a higher average score at the end of the learning period compared to the initial scores. Teachers reported increased student participation and enthusiasm. Evaluations with students, teachers, and the Amikom Purwokerto team confirmed the program's effectiveness, highlighted areas for improvement, and provided feedback for future initiatives. This comprehensive, project-based approach not only enhances students technical skills but also strengthens the foundation of competitive, effective inclusive education in Purbalingga. The initiative aims to deliver lasting positive impacts, equipping students to face future challenges while supporting a sustainable, inclusive educational environment.

Keywords: children with special needs; graphic design training; inclusive education; slb.

Abstrak

Pelatihan Desain Grafis Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLBN Purbalingga merupakan kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Amikom Mitra Masyarakat (AMM) untuk meningkatkan kualitas pendidikan inklusif. Program ini berfokus pada pengembangan keterampilan desain grafis siswa berkebutuhan khusus agar lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Tahap awal pelaksanaan melibatkan analisis situasi yang mendalam, mengidentifikasi potensi mitra serta permasalahan yang dihadapi siswa dan sekolah. Solusi terstruktur diwujudkan melalui serangkaian pelatihan intensif, mencakup pengenalan dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak, hingga pengembangan proyek kreatif yang aplikatif. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain, mampu membuat proyek visual seperti poster, dan menjadi lebih aktif serta termotivasi dalam belajar. Penilaian melalui rubrik desain visual yang mencakup aspek komposisi, penggunaan warna, tipografi, dan keterampilan teknis lainnya menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi pada akhir periode pembelajaran dibandingkan dengan skor awal. Guru mencatat adanya kemajuan dalam partisipasi dan antusiasme siswa selama pelatihan berlangsung. Evaluasi bersama yang melibatkan siswa, guru, dan tim pengabdian Universitas Amikom Purwokerto mengonfirmasi efektivitas program, mengidentifikasi area untuk perbaikan, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk program selanjutnya. Dengan pendekatan berbasis proyek yang komprehensif dan berkelanjutan ini, pelatihan tidak

hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga memperkuat fondasi pendidikan inklusif yang berdaya saing di Purbalingga dan memberikan dampak positif jangka panjang.

Kata kunci: anak berkebutuhan khusus; pelatihan desain grafis; pendidikan inklusif; slb.

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif menjadi landasan penting dalam memastikan bahwa setiap anak, tanpa memandang latar belakang atau keberbedaan, memiliki kesempatan setara dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan [1], [2]. Di tengah semangat tersebut, Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Purbalingga sebagai mitra memiliki tantangan tersendiri dalam memberikan pengajaran yang sesuai dan inklusif untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Oleh karena itu kegiatan Amikom Mitra Masyarakat dengan judul Pelatihan Desain Grafis Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Negeri Purbalingga merupakan bagian dari upaya bersama dalam meningkatkan kualitas pendidikan inklusif di sekolah ini.

SLBN Purbalingga memiliki potensi besar untuk menjadi pelopor dalam penerapan teknologi multimedia dalam pendidikan inklusif. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta didik yang merupakan anak berkebutuhan khusus (ABK) mendapatkan pengetahuan tambahan, memiliki keterampilan, dan tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi, yang menjadi salah satu keterampilan penting di abad ke-21. Selain itu, pelatihan ini dapat membuka peluang untuk mengintegrasikan metode pengajaran yang inovatif, seperti penggunaan media interaktif dan pembelajaran berbasis proyek, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Metode ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif, menyesuaikan dengan gaya belajar mereka. Dampak positif dari pendekatan ini meliputi peningkatan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kesiapan mereka untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa tetapi juga memperkuat model pendidikan inklusif yang lebih efektif dan berdaya saing.

Desain grafis adalah salah satu bidang yang menawarkan peluang besar bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka secara maksimal [3], [4], [5]. Melalui aktivitas desain grafis, anak-anak ini diberi ruang untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi mereka dalam bentuk visual yang konkret [6]. Ini sangat penting, mengingat banyak ABK yang mungkin menghadapi kesulitan dalam

mengekspresikan diri melalui cara komunikasi konvensional [7]. Desain grafis juga membantu mereka memperkuat kemampuan motorik halus [8], terutama dalam penggunaan perangkat lunak dan alat desain [9], [10], yang memerlukan koordinasi tangan-mata yang baik [11]. Selain itu, aktivitas ini juga berperan dalam mengasah kognisi visual mereka, membantu mereka memahami konsep-konsep seperti ruang, bentuk, warna, dan komposisi dengan cara yang intuitif dan langsung [12].

Selain manfaat kreatif dan motorik, keterampilan desain grafis juga memiliki nilai jangka panjang yang signifikan bagi ABK. Dalam kehidupan profesional mereka di masa depan, kemampuan ini dapat menjadi aset berharga yang membuka berbagai peluang karir di bidang yang semakin relevan di era digital [13]. Dunia kerja saat ini sangat menghargai keterampilan desain, baik dalam konteks pembuatan konten visual, pemasaran digital, maupun pengembangan produk kreatif [14]. Dengan bimbingan yang tepat, ABK memiliki kesempatan untuk berkembang menjadi profesional yang kompeten di bidang ini, yang tidak hanya memungkinkan mereka untuk mandiri secara ekonomi tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan integrasi sosial mereka dalam masyarakat [15]. Oleh karena itu, memberikan pendidikan dan pelatihan desain grafis kepada ABK tidak hanya mendukung pengembangan individu mereka, tetapi juga berkontribusi pada upaya menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan beragam.

Meskipun SLBN Purbalingga telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam menyediakan pendidikan inklusif bagi anak-anak berkebutuhan khusus, tantangan signifikan masih perlu diatasi untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan sumber daya manusia yang terampil di bidang desain grafis. Guru dan tenaga pendidik sering kali belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai untuk mengajarkan desain grafis secara efektif, sehingga potensi kreatif siswa belum terfasilitasi secara optimal. Kondisi ini berdampak langsung pada kurangnya dukungan yang diperlukan siswa untuk mengasah keterampilan mereka di bidang desain, yang dapat membatasi peluang mereka di masa depan. Oleh karena itu, program pelatihan yang dirancang untuk mengatasi permasalahan ini sangat penting. Hasil dari kegiatan

pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dengan meningkatkan kompetensi guru dan siswa, sehingga pendidikan inklusif di SLBN Purbalingga menjadi lebih efektif dan mampu memberdayakan anak-anak berkebutuhan khusus untuk lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, dirancanglah pelatihan yang tidak hanya fokus pada peningkatan keterampilan teknis desain grafis, tetapi juga pada penguatan kapasitas guru dan tenaga pendidik di SLBN Purbalingga. Pelatihan ini dirancang secara holistik dengan mempertimbangkan analisis situasi, potensi, dan kebutuhan yang spesifik dari mitra. Melalui pendekatan ini, program pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan praktis kepada siswa, tetapi juga membekali para pendidik dengan alat dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif di masa depan. Dengan adanya peningkatan kapasitas ini, diharapkan para guru dapat meneruskan pembelajaran desain grafis secara mandiri dan berkelanjutan, sehingga manfaat dari pelatihan ini dapat dirasakan dalam jangka panjang.

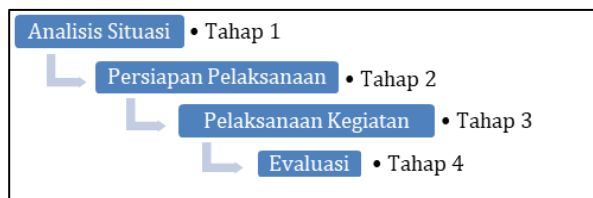
Program pelatihan ini dirancang untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi SLBN Purbalingga, diharapkan dapat menjadi model dalam penerapan pendidikan inklusif yang efektif, di mana setiap siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk berkembang. Selain itu, keterampilan yang diperoleh dapat membuka peluang karir dan membantu anak-anak berkebutuhan khusus menjadi individu yang lebih mandiri dan percaya diri. Dengan kolaborasi yang kuat antara pihak sekolah, para pendidik, dan tim pengabdian, program ini berupaya menciptakan ekosistem pendidikan yang berkelanjutan dan mampu mendukung potensi setiap anak secara optimal.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Guna mewujudkan program "Pelatihan Desain Grafis dengan Metode Berbasis Proyek Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLBN Purbalingga" dengan efektif, maka perlu metode pelaksanaan yang terstruktur dan terarah. Metode ini dirancang agar dapat mencapai tujuan pelatihan secara maksimal sehingga peserta didik dapat meningkatkan skill.

Pada tahap awal, akan dilakukan analisis mendalam terhadap siswa SLBN Purbalingga untuk mengidentifikasi potensi dan minat spesifik yang mereka miliki. Analisis ini akan mencakup berbagai aspek, mulai dari hasil belajar akademik, partisipasi

dalam kegiatan ekstrakurikuler, hingga minat pribadi yang mereka tunjukkan sehari-hari. Selain itu juga dilakukan analisis terkait peralatan di SLBN Purbalingga guna mendukung proses kegiatan.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan

Kemudian tahap berikutnya yaitu persiapan pelaksanaan kegiatan yang meliputi penentuan jadwal kegiatan, menentukan dan merancang materi yang akan digunakan untuk pelatihan desain grafis dalam kegiatan pengabdian ini, seperti pada Tabel 1. Tahap ketiga dalam pelaksanaan yaitu peserta diberikan pelatihan praktis dalam penggunaan perangkat lunak dan alat desain grafis, sehingga memungkinkan mereka menghasilkan produk desain yang dapat dijadikan portofolio untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Tahapan ini juga melibatkan para Guru untuk dapat menciptakan lingkungan kolaboratif yang memungkinkan pertukaran ide dan pengalaman, memperkaya keterampilan, dan memastikan keberlanjutan implementasi pelatihan desain grafis di SLBN Purbalingga.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

| No | Hari, Tanggal | Kegiatan | Narasumber |
|----|----------------|---------------------------------|-----------------|
| 1 | Kamis, 8/8/24 | Mengenal Software Desain Grafis | Hellik |
| 2 | Jumat, 9/8/24 | Pengantar Desain Grafis | Dhanar |
| 3 | Sabtu, 10/8/24 | Proyek Desain Grafis | Dhanar & Hellik |

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahap terakhir yaitu menyusun sesi pemantapan dan evaluasi berkala untuk memantau kemajuan peserta. Sesi ini akan memberikan kesempatan untuk menyempurnakan keterampilan, menjawab pertanyaan, dan mengevaluasi produk desain grafis yang telah dibuat. Dengan pendekatan ini, maka peserta akan merasakan manfaat langsung dari pelatihan ini dan mampu mengaplikasikan keterampilan yang mereka peroleh dengan efektif dalam pembelajaran sehari-hari di SLBN Purbalingga.

Dengan metode pelaksanaan ini, program pelatihan akan memberikan dampak yang signifikan dan berkelanjutan, menciptakan

perubahan positif dalam pendidikan inklusif di SLBN Purbalingga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan proses analisis yang dihadapi oleh SLBN Purbalingga, maka disusun solusi permasalahan yang komprehensif dan berkelanjutan untuk memastikan keberhasilan program "Pelatihan Desain Grafis Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Negeri Purbalingga". Hasil observasi didapatkan bahwa secara umum siswa SLB sudah mendapatkan materi tentang penggunaan komputer dan beberapa diantaranya juga ada yang memiliki ketertarikan desain seperti mewarnai, menggambar, dan melukis. Hal tersebut tentunya dapat dijadikan dasar untuk memacu semangat peserta didik di SLB N Purbalingga untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 2. Analisis dan Observasi di SLBN Purbalingga

Pada Gambar 2, hasil analisis dan observasi bersama tim pengabdian di SLB Purbalingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa selama ini, para Guru telah memberikan banyak materi untuk mengenalkan komputer sehingga adanya pelatihan Desain Grafis dirasakan menunjang kegiatan belajar yang telah berlangsung saat ini. Langkah berikutnya, dilakukan serangkaian persiapan pelaksanaan kegiatan yang meliputi penentuan jadwal pelatihan, persiapan alat dan kelengkapan komputer atau laptop hingga kesiapan guru yang akan mendampingi dan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan pelatihan. Setelah dirasa persiapan telah matang, maka kegiatan pelatihan dilaksanakan secara terstruktur yang didokumentasi pada Gambar 3 dan Gambar 4. Pelatihan ini mencakup penguasaan keterampilan dasar dan lanjutan dalam pengembangan produk desain grafis.

Pelatihan ini mencakup pengenalan dasar-dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak

desain, hingga pengembangan proyek kreatif yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan juga produk di pasar atau bahkan industri menengah atau UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah). Siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam setiap sesi pelatihan, sehingga mereka dapat mengasah keterampilan teknis sekaligus mengekspresikan kreativitas mereka.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 3. Pelatihan di Ruang Kelas SLBN Purbalingga



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)
Gambar 4. Pelatihan Melibatkan Guru

Melalui pelatihan ini maka peserta didik mendapatkan manfaat [16], [17], diantaranya:

1. Mengekspresikan ide, emosi, dan imajinasi mereka melalui media visual, membantu mereka menemukan cara untuk berkomunikasi yang mungkin sulit dicapai melalui kata-kata.
2. Mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif, serta mengeksplorasi berbagai elemen visual seperti warna, bentuk, dan komposisi.
3. Peserta didik belajar untuk dapat berpikir kritis dan menemukan solusi atas tantangan yang mereka hadapi dalam menciptakan karya visual.
4. Peserta didik dapat belajar menggunakan perangkat lunak desain atau alat untuk menggambar dan mendesain.
5. Memiliki keterampilan desain grafis yang saat ini cukup banyak dibutuhkan di dunia kerja, dan mempelajarinya sejak dini bisa membuka peluang karier di bidang kreatif, seperti desain,

ilustrasi, atau multimedia yang dapat dikerjakan secara *online*.

Tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu pendampingan dan evaluasi selama proses kegiatan telah berlangsung. Sesi evaluasi bersama yang melibatkan siswa, guru, dan tim pengabdian dari Universitas Amikom Purwokerto. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Adapun evaluasi diberikan dengan cara adanya penilaian terhadap para siswa sebagai peserta pelatihan. Gambar 5 merupakan dokumentasi tahap evaluasi pada kegiatan pelatihan.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 5. Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Dengan pendekatan yang komprehensif ini, program pelatihan desain grafis dapat memberikan kontribusi positif dan berkelanjutan dalam mendukung perkembangan anak-anak berkebutuhan khusus di SLB Negeri Purbalingga. Tim pendamping akan bekerja sama erat dengan guru-guru untuk memastikan integrasi yang lancar, memberikan umpan balik konstruktif, dan membantu dalam mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan dukungan yang berkelanjutan dan memastikan keberlanjutan perubahan positif dalam lingkungan pendidikan SLBN Purbalingga.

Dengan program pelatihan ini tidak hanya menciptakan perubahan positif dalam hal pembelajaran anak-anak berkebutuhan khusus di SLBN Purbalingga, tetapi juga memberikan landasan yang kokoh untuk berkelanjutan dan dapat diterapkan di tingkat pendidikan inklusif yang lebih luas. Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di SLB Negeri Purbalingga telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan dan kreativitas siswa-siswa berkebutuhan khusus sehingga akan

memberikan bekal keterampilan yang relevan dan aplikatif, serta siswa dapat lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata pada penilaian keterampilan desain visual meningkat dari 60% pada awal semester menjadi 85% pada akhir.

Tabel 1. Nilai Siswa

| No | Praktik | Produk | Proyek | Skor |
|------|---------|--------|--------|------------------|
| 4.1 | 90 | 80 | 0 | 90 ^{a)} |
| 4.2 | 0 | 86 | 0 | 86 |
| 4.3 | 75 | 0 | 0 | 75 |
| 4.4 | 80 | 0 | 0 | 80 |
| 4.5 | 85 | 0 | 0 | 85 |
| 4.7 | 85 | 0 | 80 | 83 |
| 4.8 | 80 | 0 | 0 | 80 |
| 4.9 | 78 | 86 | 0 | 86 ^{a)} |
| 4.10 | 80 | 70 | 85 | 85 ^{a)} |
| 4.11 | 75 | 0 | 0 | 85 ^{a)} |

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2024)

Melalui pendekatan yang adaptif dan partisipatif, siswa mampu mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dalam bentuk visual, serta menunjukkan peningkatan dalam koordinasi motorik dan pemahaman teknologi. Selain itu, pelatihan ini berhasil meningkatkan rasa percaya diri siswa setelah mereka dapat membuat poster dengan kemampuan yang mereka miliki dan belajar desain grafis serta memberikan mereka kesempatan untuk merasakan kebanggaan atas hasil karya yang mereka ciptakan. Kesuksesan program ini menunjukkan bahwa dengan dukungan dan metode pembelajaran yang tepat, anak-anak berkebutuhan khusus dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Diharapkan, kegiatan serupa dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan untuk memberikan manfaat yang lebih luas, tidak hanya di Purbalingga tetapi juga di berbagai SLB lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis yang dilakukan di SLB Negeri Purbalingga telah berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis siswa berkebutuhan khusus. Siswa-siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka menggunakan perangkat lunak desain grafis, serta dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui media visual. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap sesi pelatihan dan keberanian mereka untuk berkarya. Kesimpulan ini

menunjukkan bahwa desain grafis dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan inklusif di lingkungan SLB.

Program pelatihan ini juga memberikan dampak yang lebih luas terhadap pengembangan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan melibatkan siswa dalam proyek-proyek desain yang menantang, mereka tidak hanya belajar tentang teknik desain grafis, tetapi juga bagaimana memecahkan masalah dan bekerja secara mandiri. Keterampilan ini sangat berharga bagi perkembangan pribadi siswa, yang pada akhirnya akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan.

Untuk menjaga keberlanjutan dan meningkatkan efektivitas program ini, disarankan agar pelatihan desain grafis dijadikan bagian dari kurikulum rutin di SLB Negeri Purbalingga. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk menyesuaikan materi dan pendekatan pelatihan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Melibatkan tenaga pengajar dengan latar belakang desain grafis atau multimedia yang lebih mendalam juga dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terakhir, disarankan untuk memperluas jangkauan pelatihan ini ke SLB lain di daerah Purbalingga dan sekitarnya, sehingga lebih banyak anak berkebutuhan khusus dapat merasakan manfaat dari program ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Purbalingga merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui skema Amikom Mitra Masyarakat (AMM). Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan yang diberikan, baik dalam bentuk pendanaan, sumber daya, maupun bimbingan teknis, sangat berperan penting dalam kesuksesan pelatihan ini. Semoga sinergi ini terus berlanjut di masa mendatang, sehingga semakin banyak masyarakat yang merasakan dampak positif dari kegiatan-kegiatan AMM berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Zahara, D. Adinda, Putri, F. Nurkarimah, W. Wismanto, and M. Fadhly, "Peran Pendidikan Inklusi Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Concept J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–12, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1139>
- [2] S. Riyadi, P. Nuswantoro, I. Merakati, I. Sihombing, I. Isma, and D. Abidin, "Optimalisasi Pengelolaan Sumber Daya Manusia Dalam Konteks Pendidikan Inklusif Di Sekolah," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 270–278, 2023.
- [3] A. Y. Nadhiroh, I. Hasanah, A. Muhlisah, and D. Muzzayanah, "Pemberdayaan Keterampilan Desain Grafis Bagi Mahasantri untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Peluang Usaha Baru Berbasis E-marketing," *J. Pengabd. Masy. dan Apl. Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 81–86, 2022, doi: 10.31284/j.adipati.2022.v1i2.3105.
- [4] C. Valencia and M. Wardaya, "Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder," *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 185–201, 2024.
- [5] Durrotunnisa and H. R. Nur, "Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [6] E. E. Kosasih and A. T. Wahyudi, "Perancangan Media Kreatif 'Brainlliant' untuk Anak Penderita Epilepsi," *Nirmana*, vol. 23, no. 1, pp. 19–31, 2023, doi: 10.9744/nirmana.23.1.19-31.
- [7] K. Telaumbanua and B. Bu'ulolo, "Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini," *KHIRANI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 123–135, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i1.920>
- [8] E. W. Waruwu and M. Lawalata, "Membangun Masyarakat Digital Yang Beretika: Mengintegrasikan Nilai-Nilai Kristen Di Era Teknologi Digital 5.0," *Didache J. Christ. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 22–46, 2024, doi: 10.46445/djce.v5i1.747.
- [9] A. Qurtubi, A. Ramli, F. N. Mahmudah, and ..., "Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Digitalpreneurship Sebagai Solusi Dalam Menghadapi Tantangan Era Teknologi Digital," *Innov. J. ...*, vol. 4, pp. 285–293, 2024, [Online]. Available: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/9386/6433>
- [10] M. S. Hasibuan, A. Z., Lubis, A. J. and Asih, "Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan', Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat," *Prioritas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 02, pp. 27–30, 2020.

- [11] F. Rismadani, D. Satria, and R. Kurnia, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun," *Gener. Emas*, vol. 5, no. 1, pp. 51-64, 2022, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).8646.
- [12] R. Iriane, D. I. S. Saputra, D. Indarto, S. W. Handani, and K. Indartono, "Design of Instagram Comic Strips for Learning Media in Elementary School," *IJECA (International J. Educ. Curric. Appl.*, vol. 5, no. 3, p. 317, 2022, doi: 10.31764/ijeca.v5i3.11719.
- [13] T. Insani, A. Fadholi, I. Mutaqin, R. Zein, and D. I. S. Saputra, "Industri Microstock sebagai Peluang Peningkatan Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi Covid-19 [The Microstock Industry as an Opportunity for Increasing the Creative Economy in the Midst of the Covid-19 Pandemic]," *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 46-54, 2020, doi: <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.12>.
- [14] D. I. S. Saputra, H. R. Hatta, V. Z. Kamila, and S. Wijono, "Multimedia as a tools to improve critical thinking: A systematic literature review," *AIP Conf. Proc.*, vol. 2798, no. 1, p. 20061, Jul. 2023, doi: 10.1063/5.0154906.
- [15] B. A. Kusuma, R. Riyanto, K. Indartono, P. Pribadi, and A. K. Ramadhani, "Peningkatan Keterampilan Siswa Sanggar Kegiatan Belajar melalui Pelatihan Desain Merchandise sebagai Modal Technopreneur," *Community Engagem. Emerg. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 223-233, 2021, doi: 10.37385/ceej.v2i1.175.
- [16] F. Yahya, H. Hermansyah, S. Syafruddin, S. Fitriyanto, and M. Musahrain, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, 2020, doi: 10.29303/jppm.v3i2.1858.
- [17] E. R. Yulia, L. Yusuf, M. Ryansyah, and ..., "Pemanfaatan Aplikasi Photoshop Guna Mendukung Kreatifitas Belajar Desain Grafis Bagi Santri PPQ," *J. Abdimas ...*, vol. 1, no. 1, pp. 1-6, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/abdimas/article/download/4/4>