



## HUBUNGAN PENGETAHUAN UMUM TENTANG PHOTOSHOP TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS DI UNIVERSITAS ROKANIA

Sefrizal Saputra<sup>1</sup>, Detri Amelia Chandra<sup>2</sup>, Muslim<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Rokania

<sup>3</sup>Ilmu Komputer, Universitas Rokania

Email: [ijal.bandara@gmail.com](mailto:ijal.bandara@gmail.com)<sup>1</sup>, [detriamelia@rokania.ac.id](mailto:detriamelia@rokania.ac.id)<sup>2</sup>, [muslimpkuuu@rokania.ac.id](mailto:muslimpkuuu@rokania.ac.id)<sup>3</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>            Disubmit : 25 Juni 2025            Direvisi : 27 Juni 2025            Diterima : 28 Juni 2025            Dipublikasi : 30 Juni 2025</p> <p><b>Keywords:</b>            Graphic Design Media;            Adobe Photoshop</p>	<p><i>This research was conducted because many students do not have basic skills or initial knowledge about Photoshop, even though this software is the main tool in learning graphic design. This study aims to determine the relationship between general knowledge about Adobe Photoshop and the results of graphic design learning of students at Rokania University. This study uses a quantitative approach with a correlational method. Data were obtained through the distribution of questionnaires and documentation of grades. The research sample was 21 students taken by purposive sampling. Data analysis in this study was carried out through instrument validity and reliability tests, data normality tests, and Pearson Product Moment correlation tests. The results of the analysis showed that the data were normally distributed and the questionnaire instrument was declared valid and reliable. A correlation test was used to determine the relationship between general knowledge about Photoshop and graphic design learning outcomes. Based on the Pearson correlation analysis, a correlation coefficient (r) value of 0.826 was obtained, which is included in the category of a very strong relationship, with a significance value (p) of 0.000 (<math>p &lt; 0.05</math>). This indicates that the higher the students' general knowledge about Photoshop, the higher the graphic design learning outcomes achieved. The questionnaire instrument used was also declared valid, with the calculated r value of each item <math>&gt; r</math> table (0.361), and reliable, with a Cronbach's Alpha value of 0.906, which is included in the very high reliability category. Thus, it can be concluded that the higher the students' general knowledge of Photoshop, the better their graphic design learning outcomes.</i></p>
	<b>ABSTRAK</b>
<p><b>Kata Kunci:</b>            Media Desain Grafis,            Adobe Photoshop</p>	<p>Penelitian ini dilakukan karena Banyak mahasiswa belum memiliki kemampuan dasar atau pengetahuan awal tentang Photoshop, padahal software ini menjadi alat utama dalam pembelajaran desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop dengan hasil belajar desain grafis mahasiswa di Universitas Rokania. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner dan dokumentasi nilai. Sampel penelitian sebanyak 21 mahasiswa yang diambil secara purposive sampling. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas data, serta uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan umum tentang Photoshop dengan hasil belajar desain grafis. Berdasarkan analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,826, yang termasuk dalam kategori hubungan sangat kuat, dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 (<math>p &lt; 0,05</math>). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pengetahuan umum mahasiswa tentang Photoshop, maka semakin tinggi pula hasil belajar desain grafis yang dicapai. Instrumen angket yang digunakan juga dinyatakan valid, dengan nilai r hitung masing-masing item <math>&gt; r</math> tabel (0,361), dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,906, yang termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengetahuan umum mahasiswa tentang Photoshop, maka semakin baik pula hasil belajar desain grafis mereka.</p>





## LATAR BELAKANG

Desain grafis merupakan salah satu bidang keterampilan yang sangat bergantung pada kemampuan teknis dan kreativitas, serta penguasaan perangkat lunak sebagai alat bantu. Salah satu perangkat lunak yang paling banyak digunakan dalam dunia desain grafis adalah Adobe Photoshop. Aplikasi ini menjadi standar industri dalam pengolahan gambar, manipulasi foto, dan pembuatan konten visual. Perkembangan ini sangat berpengaruh besar terhadap aspek kehidupan, bahkan perilaku dan kegiatan manusia banyak tergantung kepada teknologi informasi (Ongky Alexander, 2021). (Bangun et al., 2024).

Namun, dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi seperti Universitas Rokania, ditemukan bahwa kemampuan awal atau pengetahuan umum mahasiswa tentang Photoshop sangat bervariasi. Sebagian mahasiswa sudah memiliki pengalaman sebelumnya, baik dari pelatihan, belajar otodidak, maupun dari mata pelajaran di jenjang pendidikan sebelumnya. Di sisi lain, ada pula mahasiswa yang benar-benar baru mengenal Photoshop saat mulai menempuh mata kuliah Desain Grafis.

Fenomena ini menimbulkan perbedaan signifikan dalam proses belajar dan hasil yang dicapai mahasiswa. Mahasiswa dengan pengetahuan awal yang memadai cenderung lebih cepat memahami materi, lebih lancar mengerjakan tugas praktik, dan menghasilkan karya desain yang lebih baik. Sebaliknya, mahasiswa yang kurang memahami dasar penggunaan Photoshop sering mengalami kesulitan mengikuti perkuliahan, sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah.

Desain grafis merupakan salah satu cabang ilmu yang menekankan pada kemampuan visualisasi ide secara kreatif dan komunikatif melalui media digital. Perkembangan teknologi dan informasi yang berperan besar dan cukup penting dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media, dan proses komunikasinya tidak hanya berbasis teks, tetapi juga menggunakan lebih banyak elemen visual. (Erni et al., 2022)

Desain grafis pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi melalui media visual berupa gambar yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan efektif. Tidak jarang, masyarakat menilai sebuah produk atau acara melalui komponen-komponen visual yang melekat pada sebuah produk baik berupa flyer, poster, maupun desain kemasan. (Alhasbi et al., n.d.)

Salah satu perangkat lunak yang paling banyak digunakan dalam praktik desain grafis adalah **Adobe Photoshop**. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Adobe Photoshop*. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain grafis yang cukup populer karena banyak dipakai oleh masyarakat dan organisasi. (Wulandari Ginting & Damayanti Ritonga, 2024). *Photoshop* dipilih karena aplikasi ini





salah satu yang sangat populer dan merupakan aplikasi pengolah grafis yang populer karena dipakai oleh banyak Perusahaan. (Fadlil et al., 2022)

Di Universitas Rokania, mata kuliah desain grafis menjadi bagian integral dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Namun, berdasarkan pengamatan awal, hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah ini masih sangat bervariasi. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar tersebut adalah tingkat Pengetahuan umum mahasiswa terhadap Adobe Photoshop sebelum mengikuti perkuliahan. Mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dasar mengenai fitur dan fungsi Photoshop cenderung lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan tugas-tugas praktikum dengan baik.

Manfaat desain grafis pada dunia bisnis adalah sangat membantu dalam pembuatan logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner, serta desain website yang menarik (Parga Zen & Gustalika, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan umum tentang Photoshop berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah desain grafis. Penelitian ini menemukan bahwa pengetahuan dasar Photoshop berkontribusi positif terhadap kreativitas dalam desain grafis (Febrian et al., 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop dengan hasil belajar desain grafis mahasiswa di Universitas Rokania. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi dosen dan pengambil kebijakan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran desain grafis melalui strategi yang tepat, termasuk penguatan pengetahuan dasar tentang perangkat lunak yang digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional (Lisa, 2021). Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop dengan hasil belajar desain grafis mahasiswa Universitas Rokania. Menurut pendapat Kittur (2023), penelitian kuantitatif adalah penyelidikan sistematis yang mengumpulkan data terukur untuk melakukan analisis matematika dan statistik, yang secara fundamental mengukur aspek-aspek seperti sikap, keyakinan, dan perilaku untuk menarik kesimpulan. (Waruwu dkk., 2025).

### **Populasi dan Sampel**

Salah satu alur penelitian yang harus dipahami oleh seorang peneliti dalam penelitian kuantitatif adalah menentukan populasi dan sampel (Samsu, 2017). (Hildawati et al., n.d.) Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Rokania yang telah menempuh mata kuliah Desain Grafis. Sampel dipilih secara purposive sampling, yaitu hanya





mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah Desain Grafis dan memiliki pengalaman menggunakan Adobe Photoshop. Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi serta karakter yang dipunyai oleh populasi itu (Thesalonika, 2023). Total sampel sebanyak 21 mahasiswa.

### **Jenis dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

- Data primer diperoleh dari kuesioner yang disebarakan kepada responden untuk mengukur tingkat pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop.
- Data sekunder diperoleh dari dokumentasi nilai akhir mahasiswa dalam mata kuliah Desain Grafis yang diambil dari bagian akademik program studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Rokania.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen utama yang digunakan adalah Kuesioner berbentuk skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, untuk mengukur pengetahuan umum mahasiswa tentang Adobe Photoshop. Instrumen ini divalidasi terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas dengan uji Pearson dan Cronbach Alpha. Penelitian ini menghasilkan tingkat pemahaman yang dimiliki oleh pelajar dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi dunia Pendidikan (Jureksi et al., 2024). Untuk membuat instrumen penelitian, paling tidak ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu masalah penelitian, variabel penelitian, dan jenis instrumen yang akan digunakan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Angket (Kuesioner)**

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi sendiri. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan umum mahasiswa tentang Adobe Photoshop.

Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Jumlah item terdiri dari 10 pernyataan yang disusun berdasarkan indikator kemampuan dasar penggunaan Adobe Photoshop. Responden penelitian adalah mahasiswa Universitas Rokania yang telah mengikuti mata kuliah Desain Grafis.





Tabel 1. Indikator Angket

No.	Indikator	Pernyataan
1	Pemahaman antarmuka (interface) Photoshop	Saya mengetahui fungsi menu dan panel pada antarmuka Photoshop.
2	Penguasaan tools dasar	Saya dapat menggunakan tools dasar seperti Move Tool dan Marquee Tool.
3	Pengelolaan layer	Saya memahami cara kerja layer dan dapat mengatur urutan layer.
4	Blending mode dan opacity	Saya dapat menggunakan blending mode dan opacity pada layer.
5	Penggunaan teks	Saya mampu menggunakan Text Tool untuk menambahkan teks pada desain.
6	Pengaturan warna	Saya memahami cara memilih dan mengatur warna menggunakan Color Picker.
7	Penyimpanan dan format file	Saya mengetahui cara menyimpan file Photoshop dalam berbagai format (PSD, JPG, PNG).
8	Penggunaan fitur editing gambar	Saya dapat menggunakan fitur image adjustment seperti brightness dan contrast.
9	Shortcut atau pintasan keyboard	Saya mengetahui penggunaan shortcut dasar seperti Ctrl+Z, Ctrl+T, dll.
10	Filter dasar Photoshop	Saya memahami fungsi dan penggunaan filter dasar dalam Photoshop.

**2. Dokumentasi (Opsional):** Menggunakan nilai akademik resmi mata kuliah Desain Grafis .

### Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment untuk melihat hubungan antara dua variabel:

- Variabel X = Pengetahuan umum Photoshop
- Variabel Y = Hasil belajar desain grafis

Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 31 dan Microsoft Excel.

Rumus Korelasi Pearson Product Moment:

$n$  = jumlah responden (dalam file ini:  $n = 21$ )

$\Sigma X, \Sigma Y$  = jumlah skor masing-masing variabel

$\Sigma XY$  = jumlah hasil kali X dan Y

$\Sigma X^2, \Sigma Y^2$  = jumlah kuadrat skor masing-masing variable.





Tabel 2. Interpretasi Nilai r

Nilai r	Interpretasi
0.80 – 1.000	Sangat kuat
0.60 – 0.799	Kuat
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Lemah
0.00 – 0.199	Sangat lemah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji Validitas Angket

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam angket mampu mengukur aspek yang hendak diukur, yaitu pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment antara skor setiap item (P01–P10) dengan skor total. Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai korelasi antara item dan skor total sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	r-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
P01	0.705	< 0.001	Valid
P02	0.820	< 0.001	Valid
P03	0.689	< 0.001	Valid
P04	0.820	< 0.001	Valid
P05	0.722	< 0.001	Valid
P06	0.805	< 0.001	Valid
P07	0.817	< 0.001	Valid
P08	0.335	0.138	Tidak Valid
P09	0.716	< 0.001	Valid
P10	0.881	< 0.001	Valid

Dengan  $\alpha = 0.05$  dan  $n = 21$ , nilai  $r$ -tabel  $\approx 0.433$ . Item dikatakan valid jika  $r$ -hitung  $> r$ -tabel dan  $p < 0.05$ .

Hampir seluruh item menunjukkan korelasi yang kuat hingga sangat kuat terhadap skor total, dengan signifikansi tinggi ( $p < 0.001$ ). Item P08 memiliki nilai  $r = 0.335$  dan  $p = 0.138$ , sehingga tidak valid karena  $r < 0.433$  dan tidak signifikan. Sebanyak 9 dari 10 item angket dinyatakan valid. Item P08 sebaiknya ditinjau ulang atau direvisi. Instrumen secara umum menunjukkan kualitas validitas yang tinggi, sehingga layak digunakan untuk pengukuran.





## 2. Hasil Uji Reabilitas Angket

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen angket konsisten atau stabil dalam mengukur konstruk yang sama. Teknik yang digunakan adalah Cronbach's Alpha.

Tabel 4. Hasil Uji Cronbach's Alpha

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	21	100.0	.906	10
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0		
	Total	21	100.0		
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.					

Interpretasi:

- Nilai  $0.906 > 0.90$ , sehingga reliabilitas termasuk kategori sangat tinggi.
- Ini menunjukkan bahwa seluruh Pertanyaan dalam angket secara konsisten mengukur aspek pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop .

Tabel 5. Analisis Item-Total

Item-Total Statistics				
No	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	27.8095	27.562	.638	.898
P02	27.7143	25.614	.765	.890
P03	28.0000	26.300	.592	.902
P04	27.7143	25.614	.765	.890
P05	27.5714	27.357	.657	.897
P06	27.8571	26.029	.749	.891
P07	28.0000	25.000	.754	.890
P08	27.0476	30.448	.229	.918
P09	27.6190	26.648	.637	.898
P10	27.5238	25.362	.845	.885

Instrumen angket memiliki reliabilitas sangat tinggi ( $\alpha = 0.906$ ). Sebagian besar item menunjukkan kontribusi konsisten terhadap total skala. Namun, item P08 memiliki nilai korelasi rendah terhadap total dan berpotensi menurunkan reliabilitas keseluruhan, sehingga sebaiknya direvisi.

## 3. Uji Normalitas (Nilai Mahasiswa)

Hasil output SPSS akan menampilkan tabel Tests of Normality:





Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai Akhir	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Nilai Akhir	Mean		84.1914	.61524
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	82.9081
			Upper Bound	85.4748
	5% Trimmed Mean		83.8106	
	Median		83.0000	
	Variance		7.949	
	Std. Deviation		2.81938	
	Minimum		82.38	
	Maximum		93.00	
	Range		10.62	
	Interquartile Range		1.50	
	Skewness		2.178	.501
Kurtosis		4.367	.972	

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Akhir	.426	21	<.001	.626	21	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria Keputusan:

Jika  $p < 0.05$ , maka data tidak berdistribusi normal

Hasil:

Kedua metode menghasilkan nilai  $p < 0.001$ , menunjukkan bahwa distribusi tidak normal secara signifikan.

Data nilai akhir mahasiswa tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis hubungan atau perbandingan lebih lanjut sebaiknya menggunakan uji non-parametrik seperti: Spearman (untuk korelasi)





#### 4. Uji Korelasi (Spearman Rank)

Karena data tidak normal, maka uji korelasi dilakukan menggunakan Spearman Rank antara komponen nilai ( Presensi, UTS, UAS dan Nilai Akhir ) terhadap mahasiswa. Hasil pengujian adalah sebagai berikut:

Correlations						
			Presensi	UTS	UAS	Nilai Akhir
Spearman's rho	Presensi	Correlation Coefficient	1.000	.269	.157	.758**
		Sig. (2-tailed)	.	.239	.496	<.001
		N	21	21	21	21
	UTS	Correlation Coefficient	.269	1.000	.611**	.826**
		Sig. (2-tailed)	.239	.	.003	<.001
		N	21	21	21	21
	UAS	Correlation Coefficient	.157	.611**	1.000	.567**
		Sig. (2-tailed)	.496	.003	.	.007
		N	21	21	21	21
	Nilai Akhir	Correlation Coefficient	.758**	.826**	.567**	1.000
		Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.007	.
		N	21	21	21	21

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai korelasi positif menunjukkan bahwa semakin tinggi presensi, UTS, dan UAS, maka semakin tinggi pula nilai akhir.

Korelasi paling tinggi diperoleh pada UTS – Nilai Akhir ( $r = 0.826$ ), yang menunjukkan bahwa nilai UTS memiliki kontribusi paling kuat terhadap nilai keseluruhan mahasiswa. Semua nilai  $p < 0.01$ , sehingga hubungan tersebut signifikan pada taraf 1%. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara semua komponen penilaian terhadap nilai akhir mahasiswa. UTS menjadi faktor dominan dalam penentuan hasil akhir, disusul oleh Presensi, dan terakhir UAS.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 21 mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Rokania, dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar butir angket pengetahuan umum tentang Adobe Photoshop valid dan reliabel. Dari 10 item pernyataan, 9 dinyatakan valid berdasarkan uji korelasi Pearson ( $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  dan  $p < 0.05$ ), sedangkan 1 item (P08) tidak valid. Reliabilitas angket sangat tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.906, menunjukkan konsistensi internal yang kuat. Data nilai akhir mahasiswa tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menghasilkan  $p\text{-value} < 0.001$ , sehingga analisis hubungan antarvariabel dilakukan menggunakan uji non-parametrik Spearman Rank. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan umum tentang Photoshop dan hasil belajar desain grafis.





Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan bahwa seluruh komponen penilaian (Presensi, UTS, dan UAS) memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap nilai akhir. Nilai UTS menunjukkan korelasi paling tinggi terhadap nilai akhir mahasiswa ( $r = 0.826$ ,  $p < 0.001$ ), diikuti oleh Presensi ( $r = 0.758$ ) dan UAS ( $r = 0.567$ ). Pengetahuan dasar Photoshop berkontribusi dalam menunjang hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa dengan pemahaman awal tentang tools dan fitur dalam Adobe Photoshop lebih mudah memahami materi dan menunjukkan performa akademik yang lebih baik dalam mata kuliah Desain Grafis di Universitas Rokania..

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhasbi, F., Rochmawan, A. E., Wulandari, I. A., & Amin, L. H. (n.d.). *Pelatihan desain grafis untuk membentuk identitas graphic design training to form identity*. <https://doi.org/10.54090>
- Bangun, B., Irmayani, D., Harahap, R. D., Anjar, A., & Hasibuan, L. R. (2024). Pelatihan Disain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop Pada Desa N-6. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 193–198. <https://doi.org/10.56854/jphb.v2i1.163>
- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31–37. <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.449>
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Febrian, A., Adrian, Q. J., Husna, N. H., Mawardi, M. W. A., Setiaji, R., & Hutagalung, S. (2024). Pelatihan Dasar Adobe Photoshop dan Penggunaan AI pada CV Barata Batik. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 131–138. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.2378>
- Hildawati, S. Sos., M. S., Dr. Lalu Suhirman, M. P., Bayu Fitra Prisuna, Mp., Liza Husnita, Mp., Budi Mardikawati, Mp., Santi, Mp., & Sroyer, A. M. (n.d.). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif & aplikasi pengolahan analisa data statistik*. Yayasan Hadiyat. [www.buku.sonpedia.com](http://www.buku.sonpedia.com)
- Jureksi, J., Anisah, N., & Puspasari, R. (2024). *Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert Questionnaire Information System Learning Materials for Martubung Nation Generation Private Middle Schools Using a Likert Scale*.
- Lisa, Y. (2021). *Analisis butir soal mata kuliah algoritma pemrograman* (Vol. 2, Issue 1).
- Parga Zen, B., & Gustalika, M. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI. *Dedikasi Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.952>





- Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wulandari Ginting, T., & Damayanti Ritonga, R. (2024). Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMA Wiyata Dharma Medan. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 7, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Permata Sari, J. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa SMK*. Repositori UIN Suska Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/31134/>
- Lisnawita, E., Rahmad, A., & Nurdin, H. (2022). *Pelatihan Editing Gambar dan Teks Menggunakan Photoshop sebagai Bentuk Ekspresi Kreatifitas*. *Jurnal Dinamisia*, 6(2), 458–464. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/5355>
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop untuk Manipulasi Foto Tim TI YPU*. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>

