

Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia

Risda Mustakim ^{1*}, Ariani Amri ², Risal Mantofani Arpin ³

^{1, 2, 3} Politeknik Dewantara Palopo, Indonesia

* risda@atidewantara.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa dalam memanfaatkan potensi penuh Adobe Illustrator, sehingga siap untuk terjun ke industri profesional. Penelitian ini menggunakan metode pengajaran langsung dengan Adobe Illustrator, melibatkan teknik pengumpulan data yang terstruktur dan sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan komprehensif. Objek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan mahasiswa untuk memahami perkembangan multimedia di jurusan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa kurang pengetahuan tentang desain grafis, mereka memiliki minat tinggi untuk belajar melalui Adobe Illustrator. Pembelajaran interaktif yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Adobe Illustrator, terutama dalam desain flyer. Mahasiswa yang mengikuti pelatihan ini tidak hanya memahami konsep dasar Adobe Illustrator, tetapi juga dapat mengukur peningkatan keterampilan mereka. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membantu mahasiswa mengembangkan bakat dan kreativitas mereka dalam desain grafis. Kesimpulannya, integrasi Adobe Illustrator dalam kurikulum pendidikan multimedia efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas mahasiswa. Pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di industri multimedia dan desain grafis. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi para pendidik untuk mengoptimalkan strategi pengajaran dalam disiplin ilmu yang berorientasi pada desain, serta mempromosikan inovasi dan keunggulan dalam pendidikan desain.

Keywords: : *Pengembangan; Pembelajaran Interaktif; Adobe Illustrator; Desain Flyer; Mahasiswa*

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Aulia et al, 2024). Perubahan ini mendorong perlunya reformasi dalam sistem pendidikan untuk memastikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan relevan dan efektif (Ramadhana et al, 2024). Saat ini, teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan, dan dampaknya terus berlanjut. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran mempengaruhi tradisi budaya belajar yang ada, memungkinkan sistem pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif (Andrea et al, 2024).

Model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) saat ini menjadi sorotan utama dalam dunia pendidikan karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Muthar et al, 2024). Pembelajaran berbasis ICT memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mandiri (Bagas, 2024). Salah satu aplikasi yang populer di kalangan desainer grafis adalah Adobe, yang menawarkan berbagai perangkat lunak untuk memenuhi berbagai kebutuhan desain, mulai dari pengolahan foto hingga video (Khoiriyah et al, 2024).

Di antara berbagai perangkat lunak Adobe, dua yang sangat dikenal dan sering digunakan adalah Photoshop dan Adobe Illustrator. Meskipun keduanya berfungsi dalam domain desain grafis, terdapat perbedaan mendasar dalam hal sifat gambar yang mereka hasilkan (Nugroho et al, 2024). Photoshop digunakan untuk mengedit dan membuat gambar raster, yang terdiri dari piksel dan cocok untuk manipulasi foto. Di sisi lain, Adobe Illustrator digunakan untuk membuat grafik vektor, yang terdiri dari garis dan bentuk matematika yang dapat diperbesar tanpa kehilangan ketajaman. Perbedaan ini membuat Photoshop lebih ideal untuk pekerjaan yang memerlukan detail foto, sementara Illustrator lebih cocok untuk pembuatan logo, ilustrasi, dan desain yang membutuhkan skala fleksibel (Sary et al, 2024). Adobe Illustrator merupakan salah satu program yang dipelajari oleh mahasiswa dalam mata kuliah di program studi Teknologi Rekayasa Multimedia (Azhari et al, 2020). Perangkat lunak ini sangat efektif untuk desain grafis karena mampu menghasilkan gambar vektor yang tajam, membuat model grafik, melukis objek, melacak objek bitmap, menentukan tipografi, dan membuat template web (Frianda et al, 2021). Keunggulan objek vektor dalam Adobe Illustrator adalah ketajaman gambar yang tetap terjaga meskipun diperbesar, berbeda dengan gambar raster yang bisa menjadi buram (Suharto et al, 2020).

Di bidang teknologi multimedia, efektivitas metode pembelajaran sangat penting dalam membentuk kompetensi profesional masa depan. Khususnya dalam desain grafis dan komunikasi digital, kemampuan untuk membuat konten visual yang menarik seperti brosur sangatlah penting (Wijaya et al, 2021). Penelitian ini berfokus pada pengembangan metode pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan Adobe Illustrator, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain mahasiswa program Teknik Multimedia. Adobe Illustrator berdiri sebagai alat utama dalam desain grafis karena keserbagunaan dan kemampuannya yang kuat dalam pembuatan karya seni berbasis vektor (Yunizar et al, 2023).

Mengintegrasikan Adobe Illustrator ke dalam kurikulum pendidikan tidak hanya membiasakan siswa dengan alat standar industri tetapi juga memupuk kreativitas dan kemahiran teknis mereka dalam komunikasi visual (Antony et al, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana keterlibatan langsung dengan Adobe Illustrator melalui teknik pembelajaran interaktif dapat mengoptimalkan pengalaman belajar dan meningkatkan tingkat kemahiran mahasiswa dalam desain flyer. Metode pembelajaran interaktif, mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami dan menguasai fitur-fitur yang ada di Adobe Illustrator.

Penelitian ini berupaya memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dalam mengoptimalkan strategi pengajaran untuk disiplin ilmu yang berorientasi pada desain. Tujuan utamanya adalah memberdayakan mahasiswa untuk memanfaatkan potensi penuh Adobe Illustrator, sehingga mereka siap menghadapi tantangan profesional di industri multimedia dan desain grafis (Rianti et al, 2021). Menguji metode pembelajaran interaktif terhadap perolehan dan penerapan keterampilan desain, penelitian ini berkontribusi pada diskusi mengenai praktik pedagogi yang efektif dalam pendidikan multimedia (Nelwan et al, 2020). Melalui eksplorasi ini, diharapkan pengalaman belajar siswa dapat diperkaya, sekaligus mendorong inovasi dan keunggulan dalam pendidikan desain (Abiya et al, 2021).

Generasi saat ini sangat aktif berkreasi dengan imajinasi mereka, khususnya dalam pembuatan flyer (Halima et al, 2024). Mahasiswa membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu menyalurkan dan mengembangkan keterampilan desain mereka. Media pembelajaran berbasis multimedia sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Adobe Illustrator. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, mahasiswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mata kuliah desain grafis, khususnya yang berhubungan dengan Adobe Illustrator (Marpaung et al, 2023). Namun, meskipun minat mereka tinggi, banyak mahasiswa yang belum mengenal dan belum mahir dalam menggunakan berbagai fitur yang ada di Adobe Illustrator untuk pembuatan flyer (Maharani et al, 2024). Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang dapat membantu mereka memahami dan menguasai aplikasi ini secara lebih mendalam, sehingga mereka dapat mengaplikasikan kreativitas mereka dengan lebih efektif dan profesional.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode sistem pengajaran secara langsung menggunakan Adobe Illustrator. Objek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Teknologi Reakayasa Multimedia dengan mewawancarai secara langsung Mahasiswa untuk mengetahui pengembangan Multimedia di jurusan tersebut. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data dari Mahasiswa Prodi Teknologi Reakayasa Multimedia untuk memahami pengembangan multimedia di jurusan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi beberapa metode yang terstruktur dan sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan komprehensif.

Pengumpulan Data Langsung. Teknik ini melibatkan pengumpulan data secara langsung dari mahasiswa Prodi Teknologi Reakayasa Multimedia. Data yang dikumpulkan meliputi respons, dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Adobe Illustrator dalam pembelajaran desain. **Metode Sistem Pengajaran Langsung.** Dalam penelitian ini, Adobe Illustrator digunakan sebagai alat pengajaran utama. Peneliti akan mengajar mahasiswa secara langsung menggunakan software tersebut. Proses pengajaran ini akan diamati untuk melihat efektivitas Adobe Illustrator dalam mengajarkan konsep-konsep desain multimedia. Peneliti juga akan mencatat kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa serta kemudahan yang dirasakan saat menggunakan software ini.

Wawancara Langsung: Peneliti akan menyusun daftar pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pandangan mahasiswa Prodi Teknologi Reakayasa Multimedia tentang pengembangan multimedia di jurusan mereka, serta pengalaman mereka dalam menggunakan Adobe Illustrator. **Wawancara ini** akan memberikan data kualitatif yang mendalam mengenai pengalaman belajar mahasiswa dan pandangan mereka tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan. **Studi Literatur:** Peneliti ini juga akan mengkaji penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan metode pembelajaran interaktif dan penggunaan Adobe Illustrator dalam pembelajaran desain. Studi literatur ini akan memberikan landasan teoritis yang kuat, serta membantu dalam memahami konteks dan relevansi dari penelitian yang dilakukan. Peneliti akan meninjau berbagai jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang membahas tentang metode pembelajaran desain dan penggunaan perangkat lunak desain grafis dalam pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

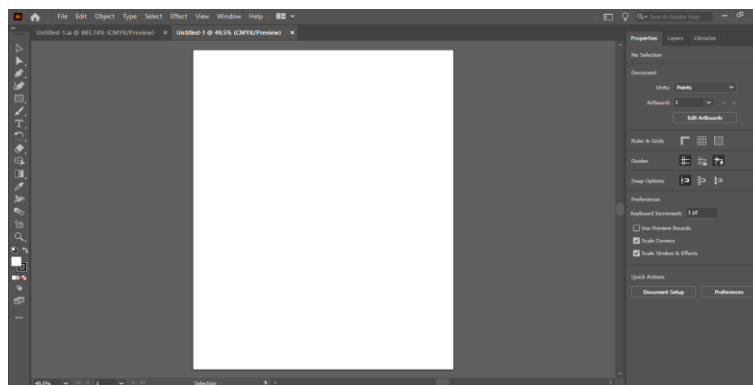
Kegiatan penelitian dan pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024 terhadap beberapa mahasiswa Prodi Teknologi Reakayasa Multimedia bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman mereka tentang desain grafis. Penelitian ini melibatkan survei langsung pada mata kuliah menggambar teknik, di mana ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa masih kurang pengetahuan tentang desain grafis. Mata kuliah ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang aplikasi ini agar mereka dapat lebih efektif dalam menerapkan konsep desain grafis. Namun, survei tersebut juga mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki minat yang cukup tinggi dalam mempelajari desain grafis melalui Adobe Illustrator. Minat ini merupakan modal berharga yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mahasiswa dengan minat yang tinggi menunjukkan potensi besar untuk berkembang lebih jauh dalam bidang desain grafis. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mengasah keterampilan mereka. Metode tersebut harus mampu memotivasi mahasiswa dan mendukung mereka dalam mengasah kreativitas serta keterampilan teknis secara mendalam.

Peningkatan efektivitas pembelajaran dan kemampuan desain mahasiswa dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis Adobe Illustrator serta pemanfaatan teknologi terkini. Metode ini diharapkan dapat mendukung mahasiswa Program Studi Teknologi Reakayasa Multimedia dalam mengembangkan keterampilan desain yang lebih efektif dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis. Pembelajaran interaktif memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, mendorong partisipasi yang lebih besar, dan memperdalam pemahaman mereka. Dengan cara ini, diharapkan mahasiswa dapat mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi dan inovatif dalam desain grafis, serta lebih siap menghadapi tantangan di industri kreatif.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, dengan merencanakan pembelajaran yang lebih terstruktur kepada mahasiswa agar mereka memiliki minat yang lebih besar dalam

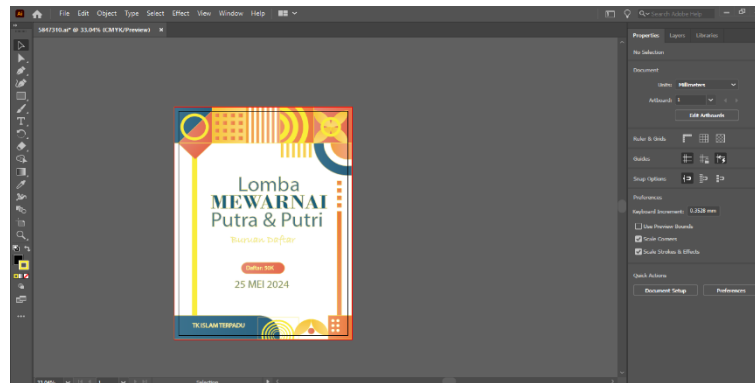
mendesain dengan menggunakan Adobe Illustrator. Adobe Illustrator merupakan program desain grafis yang sangat efektif untuk membuat grafik vektor. Pembelajaran multimedia berbasis Adobe Illustrator ini, memperkenalkan berbagai fitur yang ada pada Adobe Illustrator beserta fungsinya. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa tidak hanya mengenal tetapi juga mahir dalam menggunakan berbagai fitur tersebut.

Memperkenalkan dasar-dasar dan fitur-fitur Adobe Illustrator bertujuan untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Melalui pendekatan pembelajaran yang intensif dan interaktif, mahasiswa akan dibimbing untuk memahami dan mengaplikasikan konsep desain grafis secara lebih mendalam. Pembelajaran yang berfokus pada praktik ini akan memungkinkan mahasiswa untuk mengenal berbagai alat dan teknik dalam Adobe Illustrator, serta memahami cara mengintegrasikan elemen-elemen desain secara efektif. Dasar yang kuat dalam penggunaan perangkat lunak, mahasiswa diharapkan dapat mencapai tingkat kemahiran yang lebih tinggi dalam menciptakan desain grafis yang inovatif dan berkualitas. Selain peningkatan keterampilan teknis, kami berharap bahwa proses pembelajaran ini juga dapat merangsang kreativitas mahasiswa. Dengan keterampilan yang lebih baik dalam Adobe Illustrator, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya desain grafis yang tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga mengedepankan estetika dan inovasi. Penelitian dan pembelajaran ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam mempersiapkan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia untuk menghadapi tantangan di industri desain grafis yang terus berkembang, serta mempersiapkan mereka untuk berperan aktif dalam menciptakan solusi desain yang relevan dan berdampak.



Gambar 1. Fitur Adobe Illustrator

Laman dan petunjuk yang disediakan bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami dan menguasai berbagai fitur yang terdapat dalam Adobe Illustrator. Setelah memperkenalkan dasar-dasar Adobe Illustrator, tim pengajar kemudian memberikan pelatihan praktis kepada mahasiswa dengan fokus pada pembuatan desain flyer. Dalam proses pembuatan flyer ini, mahasiswa diarahkan untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran secara bertahap yang telah disusun secara sistematis. Tujuannya adalah agar mahasiswa dapat memahami setiap tahap dalam proses desain dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama pelatihan. Diharapkan dengan metode pembelajaran ini, mahasiswa tidak hanya menguasai teknik dasar tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam penggunaan Adobe Illustrator untuk berbagai keperluan desain grafis.



Gambar 2. Pembuatan flyer

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan siswa dalam menggunakan Adobe Illustrator untuk mendesain flyer di kalangan mahasiswa program studi Teknologi Rekayasa Multimedia dapat dicapai melalui berbagai pendekatan evaluatif. Kegiatan praktikum secara langsung memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep dasar Adobe Illustrator dan mengukur peningkatan keterampilan mereka. Kami juga mengamati bahwa mahasiswa sudah memiliki dasar yang kuat dalam menggunakan Adobe Illustrator. Dasar ini tidak hanya berguna untuk pembuatan flyer, tetapi diharapkan dapat diperluas untuk mengembangkan bakat mereka di bidang desain grafis, kreativitas, dan estetika. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan dapat memahami pentingnya pembelajaran multimedia dalam era kemajuan teknologi saat ini.

Kesimpulan

Penelitian dan pembelajaran yang dilakukan terhadap mahasiswa Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia mengungkapkan bahwa sebagian dari mahasiswa kurang memiliki pengetahuan tentang desain grafis, terutama dalam penggunaan aplikasi Adobe Illustrator. Namun, ada sebagian mahasiswa yang menunjukkan minat tinggi dalam mempelajari desain grafis melalui Adobe Illustrator. Meningkatkan pembelajaran dan kemampuan desain mahasiswa, diperlukan metode pembelajaran interaktif berbasis Adobe Illustrator dan penggunaan teknologi yang lebih efektif. Penelitian ini, tim pengajar memperkenalkan berbagai fitur Adobe Illustrator kepada mahasiswa serta memberikan pelatihan praktis dalam pembuatan desain flyer. Pendekatan ini bertujuan agar mahasiswa memahami dan mahir menggunakan fitur-fitur Adobe Illustrator.

Proses pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan dasar-dasar Adobe Illustrator, diikuti dengan latihan pembuatan flyer secara bertahap. Mahasiswa diminta untuk mengikuti arahan dalam pembuatan flyer agar mereka dapat memahami proses tersebut dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, mahasiswa mengalami perkembangan dalam kemampuan menggunakan Adobe Illustrator. Mahasiswa tidak hanya memahami konsep dasar dari Adobe Illustrator, tetapi juga dapat mengukur peningkatan keterampilan mereka dalam mendesain flyer. Tim pengajar juga menemukan bahwa mahasiswa memiliki dasar pengetahuan yang dapat dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya dalam pembuatan flyer, tetapi juga dalam bidang desain grafis secara umum. Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia dapat mengembangkan bakat

mereka dalam desain grafis, meningkatkan kreativitas dan estetika dalam mendesain, serta memahami pentingnya pembelajaran multimedia di era kemajuan teknologi saat ini. Pembelajaran berbasis Adobe Illustrator ini diharapkan dapat membantu mahasiswa menjadi lebih terampil dan kreatif dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, yang akan bermanfaat dalam karir mereka di masa depan.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abadiya, S. D., & Fatmaningtyas, I. D. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Promosi Fasilitas SMP Bhakti Mulia Jakarta Timur. *Informatics For Educators And Professional: Journal of Informatics*, 5(2), 196-206. <https://doi.org/10.51211/itbi.v5i2.1549>
- Andrea, A., Nahumury, A., Mulyatno, C. B., & Antony, R. (2024). Pengalaman Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam Memanfaatkan Aplikasi Adobe Illustrator. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1405-1411. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara>
- Antony, A., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 1(2), 76-91. <https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4312>
- Aulia, H., Manurung, L. A., Raihan, M. S., Akila, G. N., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Poster Pada Smk Telkom Medan. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 32-34. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.480>
- Azhari, W., Purwanto, P., Rifa'i, F. Y. A., & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Desain Grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren pada Masa Pandemi Covid-19. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 487-493. <https://doi.org/10.25077/logista.4.2.487-493.2020>
- Bagaskara, M. F. (2024). Perancangan Motion Graphic "Lia Preparation Course For The IELTS" Sebagai Media Promosi Pada LB LIA. *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*, 8(1), 039-047. <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i1.1274>
- Frianda, I., Ronaldi, J., Tesselonika, N., Lailan, R., Alfarisi, S., & Aisyah, S. (2021). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 2(4), 206-213. <https://doi.org/10.30645/kesatria.v2i4.84>
- Halim, B., & Yulius, Y. (2024). Museum Pahlawan Nasional MAYJEN. TNI (Purn) dr. AK. Gani: Revitalisasi dan Promosi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 10-15. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.169>

- Khoiriyah, H., & Habib, M. A. F. (2024). Pengaruh Inovasi Produk dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen pada MD Café Nganjuk. *Maslahah: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Syariah*, 2(2), 299-312. <https://doi.org/10.59059/maslahah.v2i2.1099>
- Maharani, B. A. M., Pradana, F. B., Kholil, M., & Akhsani, R. (2024). Pembuatan Animasi 2D In The Zoo Menggunakan Adobe After dan Adobe Illustrator. *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(1), 16-25. <https://doi.org/10.46510/ilkomedia.v1i1.8>
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4484-4488. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15871>
- Muhtar, C., Noviani, D., & Saprida, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 2023-2030. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.23404>
- Nelwan, C. K., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Yusupa, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45-54. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29036>
- Nugroho, H. W., Harini, S., & Silaningsih, E. (2024). Kualitas Produk, Kualitas Layanan, Dan Harga Serta Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Cafe Greenwheels Coffee IDN). *Derivatif: Jurnal Manajemen*, 18(1). <https://doi.org/10.35313/irwns.v11i1.2150>
- Ramadhan, T. I., & Sumaryana, Y. (2024). Perancangan Game Pengenalan Tanda Waqaf Berbasis Android Menggunakan Metode Mdlc [Studi Kasus: SD Tahfiz Mathlul Ihsan]. *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 6(1), 30-40. <https://doi.org/10.36423/index.v6i1.1664>
- Rianti, N. W. A., Sudarma, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). E-Modul Berbasis Inkuiri pada Muatan IPA Tema 5 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50962>
- Sary, I., Mazaimi, Z., & Saragih, Y. P. (2024). Aplikasi Canva Menggunakan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 203-206. <https://doi.org/10.56854/jphb.v2i1.171>
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338-342. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.296>
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (TEACHER) e-ISSN 2721-9666*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>
- Yunizar, Z., Daud, M., Anshari, S. F., Ardian, Z., & Suwanda, R. (2023). Peningkatan Kreatifitas Penggunaan Software Sebagai Peluang Usaha Mandiri Pemuda Desa Banda Masen Melalui Pelatihan Desain Grafis. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 264-272. <https://doi.org/10.51179/pkm.v6i3.2322>