

PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS MELALUI PELATIHAN ADOBE PHOTOSHOP BAGI SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) SMK ISLAM AD-DUHA

IMPROVING GRAPHIC DESIGN SKILLS THROUGH ADOBE PHOTOSHOP
TRAINING FOR VISUAL COMMONICATION DESIGN (DKV) STUDENTS AT AD-
DUHA ISLAMIC VOCATIONAL SCHOOL

Sahli¹, Mardi²

¹Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok

²Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok

Jalan Basuki Rahmat No. 105 Praya, Lombok Tengah, NTB

E-mail: bukuntereng9@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha melalui pelatihan penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya penguasaan siswa terhadap teknik dasar pengolahan gambar digital, pemanfaatan fitur-fitur utama, serta penerapan prinsip desain grafis dalam pembuatan karya visual. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on) yang terdiri atas penyampaian materi, demonstrasi penggunaan tools, dan pendampingan intensif selama proses penggerjaan tugas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan awal dan akhir, serta analisis hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi yang signifikan pada aspek penguasaan teknis, kreativitas, dan kualitas produk desain setelah mengikuti pelatihan. Dengan demikian, pelatihan Adobe Photoshop dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan dasar desain grafis siswa dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi pada mata pelajaran produktif DKV.

Kata kunci: pelatihan desain grafis, Adobe Photoshop, keterampilan siswa, DKV, pengolahan gambar digital.

ABSTRACT

This training aims to improve the graphic design skills of tenth-grade students in the Visual Communication Design (DKV) Program at SMK Islam Ad-Duha through training in the use of Adobe Photoshop software. The background of this study is based on the low level of students' mastery of basic digital image-processing techniques, utilization of key features, and the application of graphic design principles in creating visual works. The method used is a hands-on training approach consisting of material presentation, tool demonstrations,

and intensive assistance during the task completion process. Data were collected through observations, pre- and post-training assessments, and analysis of students' design outputs. The results of the study show a significant increase in students' competence in terms of technical mastery, creativity, and the quality of design products after participating in the training. Thus, Adobe Photoshop training is considered effective in developing students' basic graphic design skills and can serve as an alternative learning strategy to support competency achievement in productive DKV subjects.

Keywords: graphic design training, Adobe Photoshop, student skills, visual communication design, digital image editing.

PENDAHULUAN

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengolah gambar dan desain grafis yang paling banyak digunakan di dunia, baik dalam bidang pendidikan, industri kreatif, maupun kegiatan masyarakat. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur untuk mengedit foto, membuat ilustrasi digital, merancang pamflet, poster, feed Instagram, hingga mockup produk. Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Adiyarta et al., 2025), (Simarmata et al., 2021), (Basri et al., 2022), serta banyak pengarang lainnya menunjukkan bahwa Photoshop menjadi alat utama dalam pelatihan desain grafis karena kemampuannya yang luas, fleksibel, dan mudah dipelajari oleh berbagai kalangan, mulai dari remaja, siswa sekolah, hingga masyarakat umum.

Adobe Photoshop memiliki kegunaan yang sangat penting dalam proses desain visual, di antaranya melakukan editing foto, mengatur tata letak visual, membuat media publikasi, dan menghasilkan konten grafis yang menarik. Berbagai jurnal seperti karya (Dewi et al., 2021), (Lisnawita et al., 2021), dan (Ramos & Sudarsono, 2022) menunjukkan bahwa Photoshop memungkinkan pengguna memodifikasi warna, menambahkan efek, membuat desain promosi, hingga pengolahan data gambar yang dibutuhkan untuk publikasi media. Fitur layer, masking, blending, text tools, serta beragam brush menjadikan Photoshop sebagai software yang mampu menghasilkan karya digital secara detail dan profesional.

Adobe Photoshop digunakan dalam berbagai kegiatan, mulai dari pelatihan desain pamphlet (Tantoni, 2025) pembuatan CV profesional (RS & Permata, 2023), editing gambar dan teks (Lisnawita et al., 2021), hingga pembuatan konten media sosial bagi pelajar dan remaja (Satu et al., 2023), (Pramono et al., 2023). Software ini juga sering digunakan dalam pelatihan remaja masjid, karang taruna, PKK, pondok pesantren, dan sekolah menengah sebagai sarana meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain mereka. Penggunaan yang luas ini menunjukkan bahwa Photoshop menjadi keterampilan penting dalam era visual digital.

Dalam dunia pendidikan, Adobe Photoshop berperan besar dalam meningkatkan kompetensi siswa pada bidang desain grafis dan komunikasi visual. Banyak penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Elly et al., 2024), (Setiyani et al., 2021), dan (Setiyanto et al., 2023), menunjukkan bahwa pelatihan Photoshop membuat siswa mampu menghasilkan karya kreatif yang lebih inovatif, seperti poster, flyer, dan media kampanye sekolah. Di program keahlian seperti Desain Komunikasi Visual (DKV), Photoshop menjadi kompetensi dasar yang wajib dikuasai siswa agar mampu bersaing di industri kreatif. Pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan berpikir desain, estetika visual, serta kemampuan teknis siswa dalam proyek multimedia.

Selain dalam pendidikan, Adobe Photoshop memiliki peran penting dalam dunia usaha dan industri kreatif. Banyak jurnal seperti (Dewi et al., 2021), (Fadhlil et al., 2022), dan (Wulandari & Sembiring, 2023) menunjukkan bahwa Photoshop dapat membuka peluang usaha, mulai dari

jasa desain, pembuatan konten digital marketing, desain kemasan, pembuatan banner, hingga produk digital seperti mockup dan desain kaos. Software ini bahkan digunakan untuk branding diri, pembuatan curriculum vitae visual, serta mendukung usaha kecil seperti UMKM agar memiliki tampilan promosi yang lebih menarik. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan Photoshop memiliki nilai ekonomi dan peluang kerja yang tinggi.

Kegiatan pelatihan Adobe Photoshop bagi siswa DKV SMK Islam Ad-Duha ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa melalui pemanfaatan fitur-fitur Photoshop secara efektif. Manfaat yang diharapkan meliputi meningkatnya kemampuan siswa dalam mengolah gambar, membuat desain kreatif, serta menghasilkan karya visual yang profesional sesuai kebutuhan pendidikan kejuruan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, membangun kepercayaan diri siswa dalam berkarya, serta membuka peluang usaha di bidang desain grafis. Harapannya, kemampuan yang diperoleh siswa dapat menjadi bekal untuk memasuki dunia kerja, melanjutkan pendidikan di bidang desain, serta berperan dalam perkembangan industri kreatif di lingkungan mereka.

METODE KEGIATAN

1. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pelatihan "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis melalui Pelatihan Adobe Photoshop bagi Siswa DKV SMK Islam Ad-Duha" dilaksanakan bersamaan dengan rangkaian Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berlangsung pada tanggal 21 Juli hingga 20 September 2025 di SMK Islam Ad-Duha. Pelatihan secara khusus difokuskan pada tanggal 6 sampai 10 September 2025, setelah melalui proses pengamatan pada minggu-minggu awal PKL. Pemilihan waktu ini dimaksudkan agar pelaksanaan pelatihan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa, sebagaimana disarankan oleh penelitian (Adiyarta et al., 2025), (Basri et al., 2022), dan (Dewi et al., 2021) bahwa pelatihan desain grafis harus disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan peserta. Seluruh kegiatan bertempat di Laboratorium Komputer SMK Islam Ad-Duha, yang beralamat di Dusun Retot, Desa Dasan Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

2. Objek / Sasaran / Mitra

Objek atau sasaran kegiatan pelatihan ini adalah siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha. Peserta dipilih karena mereka merupakan kelompok yang sedang mempelajari keterampilan desain grafis dan sedang mempersiapkan diri untuk memasuki dunia industri kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Elly et al., 2024), dan (Setiyanto et al., 2023) yang menjelaskan bahwa pelatihan Adobe Photoshop sangat relevan untuk meningkatkan kompetensi siswa DKV dalam pembuatan poster, pamflet, media publikasi, maupun proyek multimedia. Selain itu, kebutuhan akan kemampuan desain digital semakin meningkat di era industri kreatif, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian (Simarmata et al., 2021), (Lisnawita et al., 2021), dan (Ramos & Sudarsono, 2022). Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan mampu menguasai teknik editing gambar dan pembuatan desain sesuai standar dunia kerja kreatif.

3. Jumlah Peserta yang Terlibat

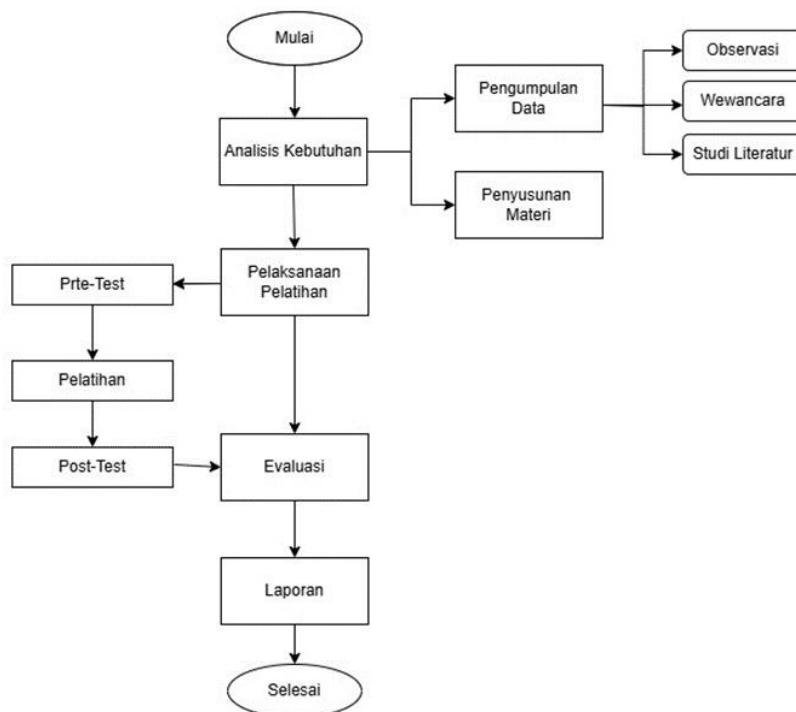
Pelatihan ini diikuti oleh 15 siswa DKV yang terlibat secara aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Seluruh peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Photoshop, serta praktik langsung. Keaktifan peserta terlihat dari kemampuan mereka bertanya, menyelesaikan tugas desain, dan mengeksplorasi beragam fitur Photoshop. Keterlibatan aktif peserta ini sejalan dengan temuan (Tantoni, 2025), (Satu et al., 2023), dan (Pramono et al., 2023) bahwa pelatihan berbasis praktik akan lebih efektif jika peserta dilibatkan secara langsung dalam proses produksi karya grafis.

4. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan Adobe Photoshop ini dirancang mengikuti tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, perencanaan materi, pelaksanaan pelatihan, evaluasi hasil, hingga penyusunan laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban. Tahapan ini sebagaimana disarankan oleh (Dewi et al., 2021), (Wulandari & Sembiring, 2023), dan (Fadil et al., 2022) agar pelatihan desain grafis dapat menghasilkan output karya yang maksimal dan sesuai kebutuhan industri.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan pada minggu awal PKL untuk mengidentifikasi kemampuan dasar siswa serta kesenjangan kompetensi yang perlu diperbaiki. Tahap kedua adalah perencanaan materi, yang mencakup penyusunan modul, presentasi, contoh desain, dan daftar teknik yang akan diajarkan berdasarkan rekomendasi materi dari (Basri et al., 2022) dan (Lisnawita et al., 2021). Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang diawali dengan penyampaian materi dasar Photoshop, dilanjutkan dengan demonstrasi, dan kemudian praktik langsung oleh siswa. Tahap keempat adalah evaluasi, di mana siswa diberi tugas proyek untuk mengukur peningkatan keterampilan desain mereka. Tahap akhir adalah penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan.

Alur pelaksanaan kegiatan ini dibuat terstruktur mulai dari teori hingga praktik, sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang umum digunakan dalam pelatihan desain grafis yang dijelaskan oleh (Adiyarta et al., 2025) dan (Setiyanto et al., 2023),



Gambar 1.Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berikut merupakan uraian dari setiap tahapan kegiatan yang ditampilkan dalam bagan, mulai dari tahap awal sampai akhir.

1. Mulai

Simbol “Mulai” pada flowchart menandakan bahwa seluruh rangkaian kegiatan pelatihan resmi dimulai sesuai rencana yang telah disusun. Tahap awal ini menjadi titik penghubung dari kegiatan selanjutnya, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi akhir. Dengan adanya tahap “Mulai”, alur pelatihan dapat berjalan secara terarah dan sistematis sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik.

2. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan proses awal yang sangat penting untuk menentukan arah pelatihan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi peserta secara langsung, sementara wawancara membantu memahami kebutuhan peserta dan guru secara lebih mendalam. Studi literatur digunakan sebagai penguatan teori dan referensi dalam penyusunan materi. Semua data yang terkumpul ini menjadi dasar dalam merancang materi yang tepat sasaran, sehingga pelatihan dapat menjawab kebutuhan peserta secara efektif.

3. Penyusunan Materi

Setelah kebutuhan peserta diketahui, tahap berikutnya adalah penyusunan materi pelatihan. Proses ini mencakup pemilihan topik, pembuatan modul, serta penyesuaian materi agar sesuai dengan kemampuan peserta. Penyusunan materi sangat penting karena menjadi landasan dalam penyampaian informasi selama pelatihan berlangsung. Materi disusun secara bertahap dan sistematis agar mudah dipahami, serta memuat teori dasar hingga contoh aplikasi yang akan digunakan pada sesi praktik. Dengan persiapan materi yang matang, pelatihan dapat berjalan lebih terstruktur dan mudah diikuti.

4. Pelaksanaan Pelatihan (Pre-Test, Materi, dan Praktik)

Pelaksanaan pelatihan merupakan inti dari keseluruhan kegiatan. Pada tahap ini peserta terlebih dahulu mengikuti pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, proses penyampaian materi dilakukan untuk memberikan pemahaman teori kepada peserta, dilanjutkan dengan praktik langsung sesuai flowchart. Pada sesi praktik ini, peserta mengaplikasikan pengetahuan yang diberikan, dengan arahan instruktur untuk memastikan setiap fitur atau teknik yang digunakan dipahami dengan benar. Tahap ini bertujuan membangun keterampilan peserta secara langsung melalui latihan dan pendampingan selama proses berlangsung.

5. Evaluasi (Post-Test)

Tahap evaluasi dilakukan setelah praktik untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui post-test yang berfungsi membandingkan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil post-test ini kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterampilan yang dicapai. Evaluasi tidak hanya dilihat dari nilai, tetapi juga dari kemampuan peserta dalam menyelesaikan tugas, ketepatan penggunaan fitur, dan kemandirian saat praktik. Dengan evaluasi ini, efektivitas pelatihan dapat diukur secara jelas sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

6. Laporan dan Selesai

Tahap terakhir dari flowchart adalah penyusunan laporan dan simbol “Selesai”. Pada tahap laporan, seluruh rangkaian kegiatan dicatat secara lengkap mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan materi, hasil pre-test dan post-test, hingga dokumentasi kegiatan. Laporan berfungsi sebagai bukti pelaksanaan sekaligus refleksi terhadap keberhasilan program. Setelah laporan selesai disusun, kegiatan pelatihan resmi dinyatakan selesai. Tahap ini menandai bahwa seluruh proses telah diselesaikan dengan baik, dan keterampilan yang

diperoleh peserta siap diaplikasikan serta dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dan administrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan Adobe Photoshop bagi siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha berjalan sesuai alur yang telah dirancang dalam flowchart, dimulai dari tahap "Mulai" hingga penyusunan laporan. Tahap awal kegiatan dilakukan melalui analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur selama minggu-minggu pertama PKL. Berdasarkan pengamatan tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal Photoshop tetapi belum memahami teknik dasar seperti penggunaan layer, masking, blending, serta pembuatan desain publikasi sederhana. Temuan ini sejalan dengan pernyataan (Simarmata et al., 2021) dan (Lisnawita et al., 2021) bahwa banyak siswa DKV memiliki minat tinggi namun masih membutuhkan pelatihan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan teknis mereka. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan agar benar-benar sesuai dengan kondisi peserta.

Setelah kebutuhan peserta dipahami, proses penyusunan materi dilakukan secara sistematis dengan menyesuaikan topik pembelajaran, contoh desain, dan modul latihan yang akan digunakan. Materi pelatihan difokuskan pada penguasaan fitur dasar Photoshop seperti layer, text tools, blending mode, masking, brush, dan teknik pembuatan poster. Penyusunan materi mengacu pada rekomendasi penelitian (Basri et al., 2022) dan (Dewi et al., 2021), yang menekankan pentingnya materi bertahap yang dimulai dari dasar sebelum masuk ke praktik desain lebih kompleks. Pada tahap ini, instruktur juga menyiapkan contoh-contoh desain yang relevan dengan kebutuhan siswa DKV, seperti pamflet kegiatan sekolah, poster edukasi, dan konten media sosial sederhana. Penyusunan materi yang matang terbukti membantu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta.

Tahap pelaksanaan pelatihan berlangsung selama lima hari, yaitu tanggal 6–10 September 2025. Kegiatan diawali dengan pre-test untuk mengukur kemampuan dasar peserta dalam mengoperasikan Photoshop. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta hanya mampu melakukan editing sederhana, seperti mengatur pencahayaan atau menambahkan teks. Setelah pre-test, instruktur memberikan pemaparan materi secara bertahap, mulai dari pengenalan interface Photoshop hingga teknik desain yang lebih lanjut. Demonstrasi penggunaan fitur diberikan secara langsung, kemudian peserta dipersilakan mengikuti praktik sesuai contoh yang ditampilkan. Model pelatihan berbasis praktik ini sesuai dengan temuan (Tantoni, 2025) dan (Pramono et al., 2023), yang menyatakan bahwa keterampilan desain grafis akan berkembang lebih cepat jika peserta dilibatkan langsung dalam proses pembuatan karya. Selama sesi praktik, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bertanya, dan mencoba berbagai fitur yang diajarkan.

Pada tahap evaluasi, peserta diberikan post-test berupa tugas membuat sebuah desain poster sederhana berdasarkan instruksi yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk melihat perkembangan keterampilan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan teknis dan kreativitas peserta. Jika pada pre-test sebagian besar hanya mampu membuat desain sederhana, maka pada post-test mereka telah mampu menggabungkan beberapa elemen desain, memanfaatkan layer dengan benar, menggunakan masking untuk pengolahan objek, serta menerapkan prinsip tata letak visual secara lebih baik. Peningkatan ini sejalan dengan temuan penelitian (Elly et al., 2024) dan (Setiyanto et al., 2023), yang menegaskan bahwa pelatihan Adobe

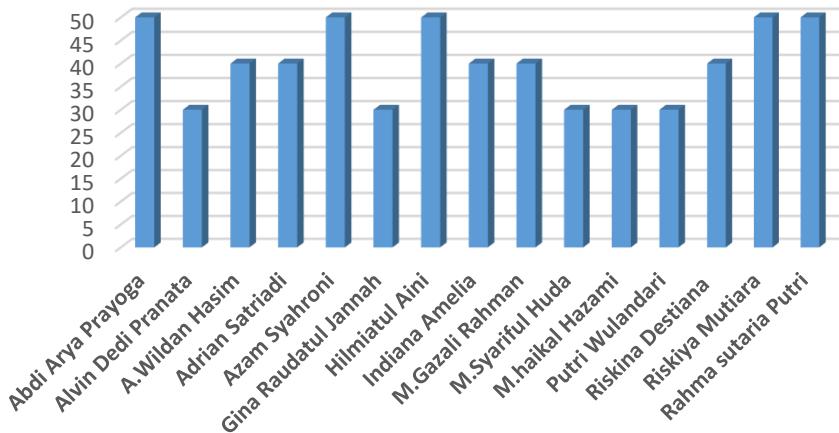
Photoshop mampu meningkatkan kemampuan kreativitas dan kompetensi teknis siswa DKV dalam pembuatan media grafis.



Gambar 2.Pelaksanaan Pelatihan

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan analisis hasil karya, keaktifan peserta, dan peningkatan nilai post-test, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Adobe Photoshop efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK Islam Ad-Duha. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman dasar tentang Photoshop, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang lebih rapi, menarik, dan sesuai standar desain yang diajarkan. Selain meningkatkan aspek teknis, pelatihan ini juga mendorong kreativitas dan rasa percaya diri siswa dalam menghasilkan karya desain. Tahap akhir kegiatan ditutup dengan penyusunan laporan dan dokumentasi pelatihan sebagai bentuk pertanggungjawaban. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi siswa untuk memasuki dunia industri kreatif, melanjutkan pendidikan, maupun membuka peluang usaha mandiri di bidang desain grafis.Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan pretest sebelum pelatihan dimulai dan posttest setelah pelatihan selesai. Pretst bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap penguasaan dasar Microsoft Word, sedangkan posttest bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan.

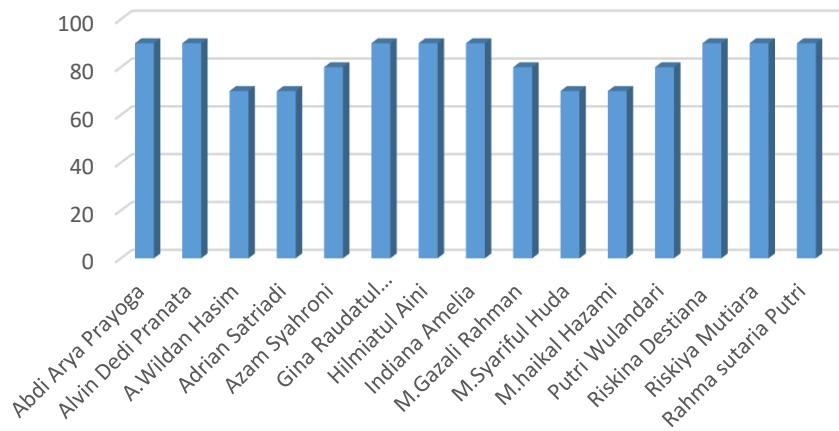
PRETEST



Gambar 3.Nilai Pre-test Siswa

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa kemampuan awal siswa masih beragam, dengan rentang nilai 30 hingga 50. Sebagian besar siswa berada pada kategori nilai sedang, menunjukkan bahwa pemahaman awal tentang materi pelatihan masih terbatas. Hasil ini menjadi dasar untuk melihat sejauh mana peningkatan kompetensi setelah mengikuti pelatihan.

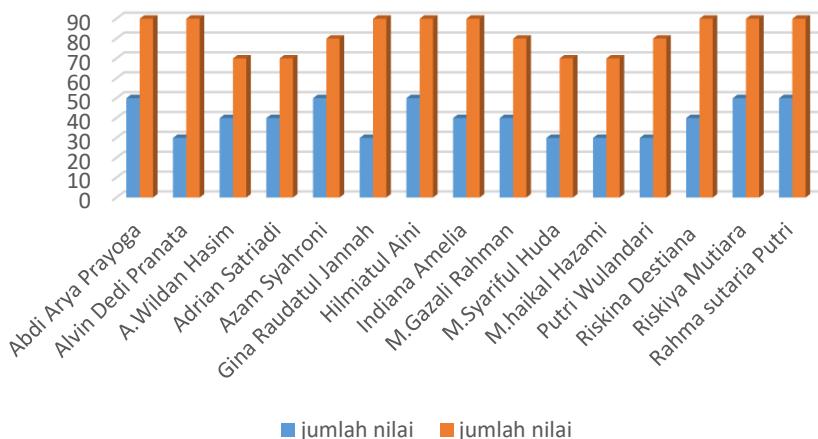
POSTTEST



Gambar 4.Nilai Post-test Siswa

Terlihat adanya peningkatan yang signifikan, di mana nilai siswa berada pada kisaran 70 hingga 90. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan dibandingkan hasil pretest, menandakan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka secara efektif. Peningkatan nilai ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berjalan dengan baik.

PERBANDINGAN PRETEST DAN POSTTEST



Gambar 5.Perbandingan Nilai Pretest dan Postest Siswa

menampilkan perbandingan nilai pretest dan posttest siswa secara keseluruhan. Grafik tersebut menunjukkan bahwa hasil pretest berada pada rentang nilai antara 30 hingga 50, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa mengenai materi pelatihan masih tergolong rendah hingga sedang. Variasi nilai ini juga menggambarkan adanya perbedaan pemahaman antar siswa sebelum kegiatan pelatihan diberikan.

Setelah mengikuti pelatihan, nilai posttest siswa mengalami peningkatan yang signifikan, berada pada rentang 70 hingga 90. Hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan nilai yang cukup tinggi jika dibandingkan dengan hasil pretest mereka. Hal ini memperlihatkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan mampu meningkatkan penguasaan kompetensi peserta, terutama melalui metode praktik langsung yang diterapkan selama kegiatan.

Secara keseluruhan, grafik perbandingan ini menegaskan bahwa pelatihan yang diberikan berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Peningkatan nilai yang merata di seluruh peserta menjadi bukti bahwa kegiatan pelatihan efektif dalam memperbaiki kemampuan awal siswa. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan Adobe Photoshop bagi siswa DKV SMK Islam Ad-Duha, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam mengolah gambar serta membuat desain grafis, yang terlihat dari peningkatan nilai pretest yang berada pada kisaran 30–50 menjadi 70–90 pada posttest. Pelatihan yang dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, penyusunan materi, pemberian materi, praktik langsung, dan evaluasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami fitur-fitur dasar hingga penerapan desain sederhana secara lebih optimal. Sehubungan dengan hasil tersebut, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang serta penambahan materi lanjutan seperti manipulasi foto tingkat lanjut, digital painting, dan desain publikasi profesional. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung yang lebih memadai serta menjalin kerja sama dengan praktisi

industri kreatif agar pelatihan berikutnya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Dalam proses penyusunan laporan ini, saya mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Pihak Sekolah SMK Islam Ad-Duha**, yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Terima kasih atas bimbingan dan arahan dari para guru serta seluruh staf yang telah membantu dalam kelancaran kegiatan ini.
2. **Dosen Pembimbing STMIK Lombok**, yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan akademik yang sangat berharga selama proses penyusunan laporan ini. Pendampingan dan ilmu yang diberikan sangat membantu saya dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Saya berharap segala bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi semua pihak

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyarta, K., Atmaja, R. F. B., Alkodri, A. A., & Saputra, A. (2025). Pemberdayaan Pencari Kerja Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop dan CorelDRAW. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(5).
- Basri, H., Ardiansyah, D., Mulyawan, A. R., Ramdhani, E. C., & Wahyudin, A. (2022). Pelatihan Photoshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Design Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 62–68.
- Dewi, R., Verina, W., & Akbar, M. B. (2021). Pelatihan Desain grafis dengan pemanfaatan software photoshop sebagai peluang usaha graphic design training using photoshop software as a business opportunity. *Muhammad Barkah Akbar Implie*, 2(1), 53.
- Elly, E., Ginting, T. W., & Ritonga, R. D. (2024). Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMA Wiyata Dharma Medan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 9–17.
- Fadhlil, 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 J. Pengabdi. Masy*, 4(1), 230.
- Lisnawita, L., Van FC, L. L., & Costaner, L. (2021). Pelatihan Editing Gambar dan Text menggunakan Photoshop sebagai bentuk Ekspresi Kreatifitas. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1145–1150.
- Pramono, S. A., Wahyuningsih, E. S., Sanggoro, H. B., Yulianto, P., & Darmawan, I. (2023). Pelatihan Online Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat bagi Karang Taruna dengan Software Adobe Photoshop. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64–68.
- Ramos, S., & Sudarsono, B. G. (2022). Pelatihan fitur mockup serta desain pamphlet dengan aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 2(2), 41–48.
- RS, A. H., & Permata, R. A. (2023). Pelatihan Aplikasi Adobe Photoshop untuk Membuat Curriculum Vitae (CV) yang Profesional Sebagai Branding Diri. *Jurnal PKM Lumbung Inovasi*, 8(2), 244–253.

- Satu, I. E. I. N., Boro, V. I. A., Riang, Y., Kaha, Y. A. G., & Uly, J. M. (2023). PELATIHAN APLIKASI PHOTOSHOP UNTUK EDIT FOTO, DESAIN POSTER, FEED INSTAGRAM BAGI PELAJAR SMAN 1 AMFOANG BARAT LAUT KABUPATEN KUPANG. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community) Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 78–88.
- Setiyani, L., Effendy, F., Jajang, J., & Yulianto, R. M. (2021). Peningkatan minat digital marketing bagi siswa smk teknologi karawang melalui pelatihan adobe photoshop. *Jurnal Abdimas: Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 23–29.
- Setiyanto, S., Yasin, I. F., & Nafiuddin, A. M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Software Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Inovasi Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 819–826.
- Simarmata, F. T. A., Kasih, D. H., Yasmin, A., Yuswar, B. W., & Putri, R. A. (2021). Workshop Desain Grafis Guna Meningkatkan Kemampuan Dan Kreativitas Remaja Masjid Nurul Huda Menggunakan Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), 37–45.
- Tantoni, A. (2025). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MEMBUAT PAMFLETPADA MURID SMK AL-KARIMAH. *Jurnal Pekayunan*, 1(6), 187–196.
- Wulandari, M., & Sembiring, J. (2023). PELATIHAN PHOTOSHOP DALAM PENGOLAHAN DATA GAMBAR UNTUK PEMBUATAN FLYER DI SMA TARSISIUS II JAKARTA. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(3), 561–567.