

Improving Graphic Design Competence of Vocational Students through Graphic Design Skills of Yapim Biru Biru Private Vocational School Students

(Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Siswa Kejuruan melalui pelatihan Desain Grafis siswa SMK Swasta Yapim Biru Biru)



Hita^{a,1}, Salsalina Br Sembiring^{a,2}, Djoni^{a,3}, Hanes^{a,4}, Culita^{a,5,*}

^a Universitas Mikroskil, Medan, 20212, Indonesia

E-mail: ¹hita@mikroskil.ac.id; ²salsalina@mikroskil.ac.id; ³djoni@mikroskil.ac.id;
⁴hanes@mikroskil.ac.id; ⁵culita@mikroskil.ac.id;

*Corresponding Author.

E-mail address: culita@mikroskil.ac.id (Culita).

Received: January 5, 2026 | Revised: February 11, 2026 | Accepted: February 13, 2026



Abstract: SMK Swasta Yapim Biru Biru is a vocational high school located on Jl. Besar Delitua–Medan, Aji Baho, Sibiru-biru District, Deli Serdang Regency, North Sumatra, operating under the auspices of the Ministry of Education and Culture. The school aims to produce highly competent students who can compete in the globalization era; therefore, students are expected to develop creativity and technological skills essential for their future careers. One activity supporting this goal is the use of Adobe Photoshop to enhance practical skills. This community service program provided Adobe Photoshop training to help students create aesthetic and engaging visual content, implemented through training sessions followed by pre-test and post-test evaluations. The results showed that students achieved higher scores on the post-test compared to the pre-test, indicating improved understanding, and it is hoped that this program will further motivate students to deepen their knowledge of Adobe Photoshop and develop the creativity needed in the digital era.

Keywords: Adobe Photoshop; digital creativity; graphic design training; pre-test and post-test; vocational high school.

Abstrak: SMK Swasta Yapim Biru Biru adalah sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Jl. Besar Delitua–Medan, Aji Baho, Kecamatan Sibiru-biru, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dan berada di bawah naungan Ministry of Education and Culture. Sekolah ini bertujuan menghasilkan siswa yang kompeten dan mampu bersaing di era globalisasi, sehingga setiap siswa diharapkan memiliki kreativitas serta keterampilan teknologi yang penting bagi karier mereka di masa depan. Salah satu kegiatan yang mendukung tujuan tersebut adalah pemanfaatan Adobe Photoshop untuk meningkatkan keterampilan praktis. Program pengabdian ini memberikan pelatihan Adobe Photoshop guna membantu siswa menciptakan konten visual yang estetik dan menarik, yang dilaksanakan melalui sesi pelatihan serta evaluasi menggunakan metode pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai post-test siswa lebih tinggi dibandingkan pre-test, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman, dan diharapkan program ini dapat semakin mendorong siswa untuk memperdalam pengetahuan Adobe Photoshop serta mengembangkan kreativitas yang dibutuhkan di era digital.

Kata kunci: Adobe Photoshop; sekolah menengah kejuruan; pelatihan desain grafis; pre-test dan post-test; kreativitas.

Pendahuluan

SMK Swasta Yapim Biru Biru adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK yang berada di Jl. Besar Delitua–Medan, Aji Baho, Kec. Sibiru-biru, Kabupaten Deli Serdang,



Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Yapim Biru Biru berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tujuan sekolah ini adalah menghasilkan siswa berkompetensi tinggi dan mampu bersaing di era globalisasi sehingga setiap siswa harus memiliki kreativitas dan kemampuan dalam bidang teknologi yang akan sangat diperlukan dalam dunia kerja di masa depan mereka. Siswa merupakan generasi penerus yang akan menjadi pelaku utama di dunia kerja di masa yang akan datang. Siswa yang telah mempersiapkan diri dengan baik akan lebih siap menghadapi tantangan dan tuntutan yang ada di dunia kerja (Ekhsan et al., 2022). Untuk mendukung hal tersebut, siswa SMK harus dibekali dengan berbagai keterampilan yang berhubungan dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi, salah satunya adalah keterampilan desain grafis. Di era digital yang terus berkembang, keterampilan desain grafis menjadi semakin penting dan diminati di berbagai industri (Rohandi et al., 2023). Desain grafis merupakan proses penciptaan suatu objek baru dengan menggunakan perangkat lunak melalui beberapa tahapan, yaitu membuat, menyimpan, dan memanipulasi model serta citra (Fitri et al., 2023). Desain grafis berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan, mulai dari dunia pendidikan, bisnis, hingga media sosial (Efendi & Tanton, 2025). Dunia desain grafis melibatkan kemampuan berpikir dan keterampilan melalui tipografi, pengolahan gambar, serta penataan halaman. Seorang desainer grafis menata elemen teks dan ruang dalam komposisi agar menghasilkan desain yang efektif serta mudah dipahami (Damayanti et al., 2025).

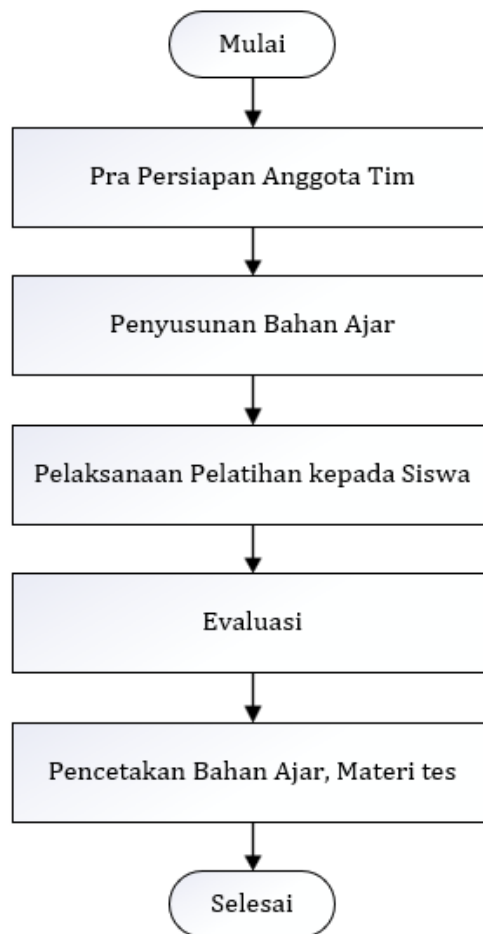
Walaupun sekolah telah memasukkan materi pembelajaran desain grafis pada salah satu mata pelajaran, dalam kenyataannya pengetahuan siswa mengenai desain grafis masih sebatas dasar dan belum optimal dalam pemanfaatannya. Hal ini terlihat dari minimnya penggunaan aplikasi dan karya seni yang dihasilkan siswa SMK. Untuk menarik minat dan mendorong siswa SMK mengeksplorasi serta berkreasi lebih lanjut, dapat dilakukan melalui pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis. Salah satu program grafis yang paling populer dan powerful adalah Adobe Photoshop (Isavela et al., 2023). Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Aplikasi ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems (Fitri et al., 2023). Dengan menguasai Photoshop, siswa dapat membuat karya seni digital, mendesain poster, mengedit foto, atau bahkan membuat ilustrasi untuk cerita mereka (Arif et al., 2024).

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa terhadap desain grafis yang masih sebatas dasar dan belum optimal dalam pemanfaatannya. Hal ini terlihat dari minimnya penggunaan aplikasi seperti Adobe Photoshop dalam menghasilkan berbagai karya. Oleh sebab itu, melalui kerja sama dengan Universitas Mikroskil, diselenggarakan kegiatan pelatihan Photoshop untuk siswa SMK kelas XI sebanyak 35 orang. Tujuan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keahlian siswa dalam memahami desain grafis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Lebih lanjut, pemanfaatan desain grafis bagi siswa SMK dapat mendukung berbagai keterampilan praktis yang relevan dengan kondisi saat ini dan dunia kerja. Selain itu, hal ini juga relevan dengan konteks media sosial, mengingat media sosial menjadi salah satu platform utama untuk komunikasi visual, pemasaran, dan promosi, sehingga siswa SMK tidak hanya dapat menciptakan konten visual yang estetis dan menarik, tetapi juga siap memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran, branding, dan promosi bisnis.

Metode

Kegiatan pengabdian berupa pemberian pelatihan kepada siswa SMK. Pelatihan merupakan suatu proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisasi (Prasongko & Kuswinarno, 2024). Pengabdian pelatihan ini diawali dengan

proses persiapan awal bersama pihak mitra, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan materi yang sesuai. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui presentasi kepada peserta, diskusi terkait materi, serta praktik langsung dengan mengerjakan latihan-latihan (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Rincian setiap tahapan diuraikan sebagai berikut:

1. **Pra Persiapan Anggota Tim**

Pada tahap ini dilakukan pertemuan dengan mitra untuk mendiskusikan kondisi mitra, materi yang diharapkan, serta penentuan jadwal kegiatan. Anggota tim menganalisis kondisi yang dihadapi mitra berdasarkan hasil wawancara. Selanjutnya, tim mencari materi sebagai solusi bagi mitra dengan menawarkan pelatihan penggunaan aplikasi Adobe Photoshop.

2. **Penyusunan Bahan Ajar**

Proses ini dilakukan dengan mencari materi yang sesuai dengan harapan mitra dan kebutuhan peserta. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dan informasi. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dan narasumber (Trivaika et al., 2022). Selanjutnya, tim menyusun bahan ajar yang akan digunakan dalam pelaksanaan pelatihan. Tahap ini dimulai pada awal September 2024. Setelah berdiskusi dan memperoleh persetujuan dari mitra, tim mempersiapkan bahan ajar bagi siswa. Anggota tim berbagi tugas dalam penyusunan materi dan saling memberikan masukan.

3. Pelaksanaan Pelatihan kepada Siswa

Berdasarkan hasil diskusi dan perencanaan bersama mitra, pelatihan direncanakan dilaksanakan pada bulan Oktober. Kegiatan ini dirancang dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi empat jam. Namun, jadwal dapat disesuaikan dengan kondisi yang berkembang, seperti adanya kendala atau permintaan penambahan materi sesuai kebutuhan mitra. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, tim mengevaluasi hasil pelaksanaan pelatihan sebagai bahan pembelajaran untuk kegiatan selanjutnya. Selain itu, tim mengolah data tes yang diberikan kepada peserta untuk mengetahui sejauh mana hasil pelatihan terhadap peningkatan pemahaman peserta.

5. Pencetakan Bahan Ajar dan Materi Tes

Tahap ini dimulai sejak awal persiapan hingga selesainya kegiatan. Selain menyusun bahan ajar dan materi tes, tim juga menyusun laporan akhir pengabdian masyarakat sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan.

Pada tahap evaluasi, tim menggunakan metode perbandingan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan. Sebelum pelatihan, peserta diberikan serangkaian tes untuk mengukur pemahaman awal. Setelah pelatihan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman peserta setelah menerapkan strategi yang diajarkan (Arifin et al., 2025). *Pre-test* dan *post-test* masing-masing terdiri atas 10 soal dengan bobot 10 poin per soal, sehingga total nilai adalah 100 poin. Nilai yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) (lihat [Persamaan 1](#)).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Bobot Maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Selanjutnya nilai yang diperoleh akan diterjemahkan dengan nilai huruf mengikuti kriteria pada [Tabel 1](#) di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Acuan Nilai Huruf

Nilai	Nilai Huruf
>85	A
>75-84	B
>65-74	C
>55-64	D
<=55	E

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam satu kali pertemuan tatap muka di sekolah yaitu pada tanggal 14 November 2024 dari pukul 09.00 wib s.d 16.00 WIB. Materi dan kuis dibagikan secara *online* menggunakan aplikasi Google Form. Google form merupakan suatu *platform* internet dari Google untuk mengumpulkan data, komentar, yang diperoleh dari formulir berbasis *online* kemudian dapat tersusun dalam bentuk *spreadsheet* (Nawir & Sayidiman, 2022).

Tabel 2. Detail Jadwal Kegiatan

Tanggal	Pukul (WB)	Kegiatan	Durasi (Menit)
14/11/2024	09.00 - 09.15	Pembukaan dan Perkenaan oleh Tim Pengabdian	15
	09.15 - 09.45	<i>Pre-test</i> penguasaan dan pemahaman Adobe Photoshop	30
	09.45 - 12.00	Pemaparan Materi	195
	12.00 - 13.00	Istirahat	60
	13.00 - 15.45	Pemaparan Materi dan Latihan, <i>Post-test</i>	165
	15.45 - 16.00	Sesi diskusi dan tanya jawab	15

Awal dari kegiatan ini dilakukan *pre-test* kepada peserta untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta terkait penggunaan Adobe Photoshop. Di akhir pelatihan ini dilakukan juga *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta dalam penggunaan Adobe Photoshop ini (Tan et al., 2022). Pelatihan hari pertama membahas topik pengenalan Adobe Photoshop yang diteruskan dengan pembahasan tentang bagaimana membua file baru, memasukkan gambar pada 1 layer, membuat elips pada gambar, menambahkan teks, cara membuat *vector mask*. Selanjutnya diteruskan dengan pembahasan tentang duplikasi teks, membuat garis bayangan, mengatur posisi dan *opacity* pada gambar, membuat *clipping mask*, duplikasi *layer*, dan membuat *mockup* produk. Selanjutnya memberikan latihan kepada peserta kemudian memilih 5 peserta terbaik untuk diberikan hadiah. Pelatihan ini diikuti sebanyak 33 orang peserta dari kelas yang sama yaitu kelas XII.

Pelatihan ini dilakukan di laboratorium komputer pada sekolah SMK Swasta Yapim Biru Biru. Tim pelaksana pengabdian terdiri-dari 5 (lima) orang dosen dan 2 (dua) orang mahasiswa. Penjelasan materi dan praktek dilakukan menggunakan komputer *notebook* dan proyektor oleh 1 (satu) orang pembicara, sementara 6 (enam) orang lagi membantu dan memberikan dukungan kepada peserta pelatihan yang membutuhkan. Peran menjelaskan dan memberikan bantuan dilakukan secara bergantian dalam tim. Pelatihan ini diikuti sebanyak 27 orang peserta dari kelas yang sama yaitu kelas X IIS. Adapun daftar peserta dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Tabel 3. Absensi Peserta

No.	Nama	Kehadiran	No.	Nama	Kehadiran
1.	Muhammad Alghanny Win Albar	✓	18.	Olivia Natasya	✓
2.	Agripa Surmana Ginting	✓	19.	Gladis Ananda Putri	✓
3.	Muhamat Angga Pratama	✓	20.	Suci Dinda Rahmadani	✓
4.	Delfan Prayoga	✓	21.	Dea Puspita Sari	✓
5.	Istiqomah Fadiyah	✓	22.	Sella Adelina Damanik	✓
6.	Gusnita Juwani	✓	23.	Marselia ayu ulina	✓
7.	Yabesh Day Siahaan	✓	24.	Ziko altariano	✓
8.	Jossya A G Silaban	✓	25.	Ayu Anggun Pratiwi	✓
9.	Aurellia mukhbita Irawan	✓	26.	Resa Mahdaleni	✓
10.	Rio Hernandez Banjarnahor	✓	27.	Bella Puspita	✓
11.	Zulaikha Putri	✓	28.	Arema Galih	✓
12.	Farel Muhammad Gading	✓	29.	Diah Munthe	✓
13.	Rashinta Debora Br Sitepu	✓	30.	Novi	✓
14.	Aulia Maharani	✓	31.	Nurul Syahfitri	✓
15.	Abrilliant Parlindungan Munthe	✓	32.	Tum	✓
16.	Nabilla S. Tarigan	✓	33.	Yosia	✓
17.	Yemima	✓			

Semua peserta hadir selama pelatihan dan mengikuti *pre-test* dan *post-test* seperti yang telah dijadwalkan. Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 4. Distribusi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai Huruf	Pre-test	Persentase	Post-test	Persentase
A	2	6.1%	5	15.2%
B	0	0.0%	3	9.1%
C	2	6.1%	11	33.3%
D	7	21.2%	8	24.2%
E	22	66.7%	6	18.2%
Total	33	100.0%	33	100.0%

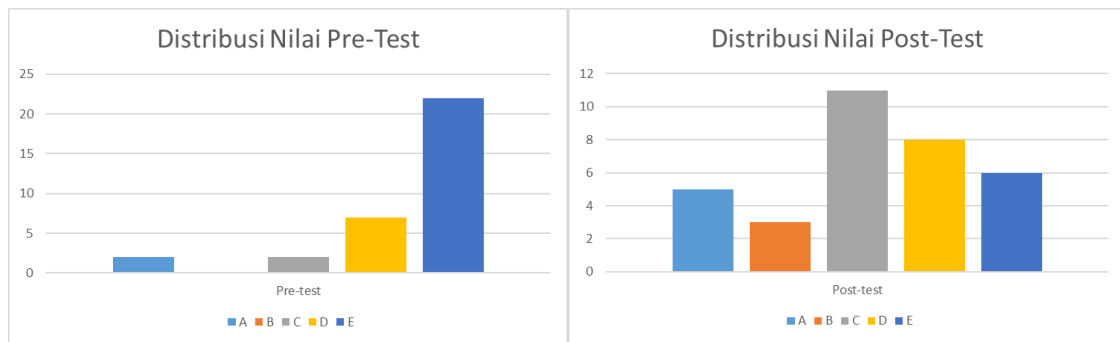
Tabel 5. *Central Tendency* Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Statistik	Pre-test	Post-test
1	Min	30	30
2	Max	90	100
3	Mean	52	68
4	StDev	14.93	15.82

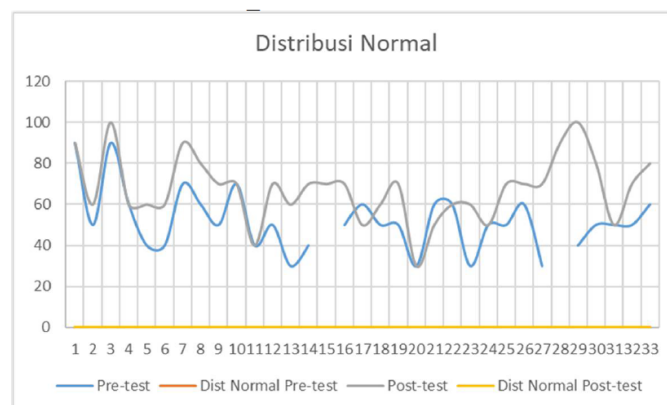
Pada **Tabel 5**, terlihat bahwa pada *pre-test*, nilai terendah adalah 30 dan tertinggi mencapai 90 dengan rata-rata 52. Rata-rata nilai adalah 52, dan standar deviasi adalah 14.93. Standar deviasi yang sebesar 14.93 cukup besar jika dibandingkan dengan nilai rata-rata 52, ini menunjukkan bahwa nilai-nilai dalam hasil *pre-test* tersebut memiliki variasi yang signifikan dan tersebar cukup jauh dari rata-rata. Dari **Tabel 4** terlihat 12,2% peserta memperoleh nilai A hingga C, dengan jumlah tidak ada yang mendapat nilai B, 2 orang mendapat nilai A, dan 2 orang mendapat nilai C. Terdapat 87,9% peserta mendapatkan nilai D dan E dengan distribusi 7 orang di nilai D dan 22 orang di nilai E.

Pada bagian *post-test* nilai terendah adalah 30, namun nilai tertinggi mencapai 100 dengan rata-rata sebesar 68, meningkat 16 poin dari rata-rata di *pre-test*. Standar deviasi juga meningkat 7 ke nilai 15.82. Perubahan pada nilai huruf juga mengalami perubahan, peserta yang mendapatkan nilai A meningkat sebesar 9,1% dari 6,1% menjadi 15,2% dengan 5 orang mendapat nilai A. Jumlah peserta yang mendapatkan nilai B dan C juga mengalami peningkatan yaitu 9,1% mendapat nilai B dan 33,3% mendapat nilai C. Peserta yang mendapatkan nilai D sebanyak 24,2% dan yang mendapatkan nilai E turun sebesar 48,5% dari 66,7% menjadi 18,2% dengan 6 orang saja yang mendapat nilai E pada *post-test*.

Perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* seperti yang ditunjukkan pada **Tabel 5** dan distribusi nilai huruf pada **Tabel 4** menunjukkan adanya peningkatan tingkat pemahaman para peserta terhadap cara penggunaan aplikasi Photoshop setelah pelatihan diberikan kepada mereka. Di samping rata-rata nilai meningkat dari 52 menjadi 68, standar deviasi meningkat sedikit dari 14.93 menjadi 15.82 yang artinya terjadi penurunan kerapatan distribusi nilai para peserta. Nilai rata-rata *pre-test* yang tinggi juga dapat diartikan bahwasannya pengetahuan awal para peserta terkait Photoshop sudah baik. Setelah perlakuan (*treatement*) diberikan kepada para peserta, secara umum nilai mereka mengalami peningkatan dari 12,2% yang mendapatkan nilai A, B, dan C pada *pre-test* menjadi 57,6% yang mendapatkan nilai A, B, dan C pada *post-test*. Bersamaan dengan itu, terjadi penurunan dari 87,9% yang mendapatkan nilai D dan E pada *pre-test* menjadi 42,4% pada *post-test*. Perubahan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari kegiatan pelatihan ini terhadap pemahaman para peserta terhadap Photoshop.

Gambar 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pada Gambar 2 merupakan histogram nilai untuk *pre-test* dan *post-test* para peserta. Berdasarkan hasil *pre-test* yang terlihat pada gambar diatas yang dilakukan pada pelatihan dapat terlihat adanya pergeseran grafik ke arah kanan dan tiga grafik paling kanan terlihat adanya peningkatan dalam frekuensi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang diperoleh para peserta pada saat *post-test*. Pemahaman para peserta terhadap Photoshop meningkat setelah pelatihan. Hal ini juga menunjukkan adanya pengaruh terhadap pemahaman para peserta terhadap Photoshop setelah *treatment* dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan Photoshop ini mampu meningkatkan pemahaman para peserta terhadap Photoshop yang ditunjukkan dengan meningkatnya puncak dari grafik. Di samping itu, kemampuan setiap peserta juga semakin merata yang ditunjukkan dengan semakin sempitnya area di bawah kurva *Post_Test*.



Gambar 3. Grafik Distribusi Normal

Dari grafik distribusi normal di atas, terlihat bahwa hasil *Pre-test* (biru) memiliki variabilitas yang cukup besar dibandingkan hasil *Post-test* (abu-abu). *Pre-test* menunjukkan nilai yang naik-turun tajam, sementara *Post-test* cenderung lebih konsisten dengan fluktuasi yang lebih kecil, sehingga dapat disimpulkan hasil *Post-test* terlihat lebih stabil dibandingkan *Pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan cenderung memiliki hasil yang lebih konsisten setelah pelatihan. Dari perbandingan nilai dan rata-rata nilai dari para peserta hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang telah dilakukan berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penggunaan fitur dan *tools* dalam aplikasi Photoshop para peserta.



Gambar 4. Foto Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Diskusi

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik menggunakan Adobe Photoshop mampu meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam desain grafis. Pada penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap *tools* dan konsep dasar desain grafis melalui kegiatan praktik langsung (Setiyanto et al., 2023).

Temuan serupa juga terlihat pada penelitian di SMAN 1 Belo, di mana pelatihan yang dilakukan secara terstruktur, mulai dari pengaturan lembar kerja hingga proses pembuatan desain, berhasil meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta terhadap langkah-langkah kerja desain grafis (Jannah et al., 2023). Penelitian pada siswa SMA 1 Kaway XVI pun memperkuat bukti tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan teknis, seperti tipografi, warna, dan komposisi, setelah peserta mengikuti pelatihan berbasis praktik yang disertai pre-test dan post-test (Sempena et al., 2025).

Konsistensi temuan dari ketiga penelitian tersebut mendukung hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMK Yapim Biru-Biru, di mana pelatihan Adobe Photoshop terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta. Hal ini terlihat dari selisih hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan setelah pelatihan berlangsung. Antusiasme peserta selama kegiatan juga menunjukkan bahwa metode pelatihan praktik langsung sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk mengeksplorasi desain grafis. Dengan demikian, pelatihan yang diberikan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat keyakinan siswa untuk menghasilkan karya kreatif yang dapat dimanfaatkan di masa depan.

Namun demikian, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang umumnya memiliki kondisi pelaksanaan yang lebih ideal, kegiatan pengabdian ini masih menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi efektivitas pelatihan. Misalnya, jumlah peserta yang relatif sedikit dan durasi pelatihan yang singkat membuat cakupan materi belum seoptimal penelitian lain. Selain itu, kendala fasilitas, seperti komputer dengan memori yang rendah, menyebabkan proses penggunaan Photoshop berjalan lambat sehingga menghambat kelancaran praktik. Meskipun demikian, seperti halnya keberhasilan model pelatihan pada tiga jurnal pembandingan, kegiatan pelatihan di SMK Yapim Biru-Biru tetap menunjukkan efektivitas

dalam meningkatkan pemahaman jangka pendek peserta. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan implikasi bahwa pelatihan lanjutan, misalnya pada aplikasi Adobe lainnya, seperti Adobe Premiere Pro dan After Effects, sangat diperlukan untuk memperluas kompetensi siswa sesuai dengan perkembangan teknologi kreatif digital.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Edukasi Keamanan Data dan Privasi di Era Kecerdasan Buatan telah berhasil meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan masyarakat dalam menjaga keamanan informasi pribadi di dunia digital. Melalui kegiatan ini, peserta memahami bahwa data pribadi merupakan aset penting yang harus dilindungi dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan peserta dalam menjaga keamanan data pribadi di era kecerdasan buatan. Edukasi keamanan data terbukti menjadi instrumen penting dalam membangun masyarakat yang cakap digital dan tangguh terhadap risiko siber.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep dasar keamanan digital, jenis ancaman siber, serta langkah-langkah preventif seperti penggunaan kata sandi yang kuat, autentikasi ganda, dan pengaturan privasi di media sosial. Selain itu, peserta juga mampu menerapkan praktik keamanan dasar secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan literasi digital diharapkan mampu mengurangi potensi penyalahgunaan data serta mendukung terciptanya ekosistem digital yang aman dan beretika. Dengan demikian, peran perguruan tinggi dalam kegiatan edukasi keamanan digital menjadi sangat strategis dalam menghadapi tantangan transformasi digital berbasis AI.

Kegiatan ini sekaligus menegaskan pentingnya peran perguruan tinggi dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, terutama dalam menghadapi tantangan era kecerdasan buatan yang semakin kompleks dan dinamis. Edukasi mengenai keamanan data dan privasi tidak hanya bermanfaat untuk melindungi individu, tetapi juga untuk membangun ekosistem digital yang aman, beretika, dan bertanggung jawab.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Elbi Agus Sembiring, S.Pd., M.Hum. selaku Kepala SMK Yapim Biru Biru yang sudah banyak membantu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pernyataan Konflik Kepentingan

Peneliti menyatakan bahwa tidak ada konflik yang berkepentingan.

Daftar Pustaka

- Arif, I., Zulkarnain, I., Octaviyana, R. A., Farid, M. T., Anugrah, R., Sugasta, H. H., Santosa, D. P., & Puteri, M. F. D. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Adobe Photoshop MGMP seni budaya tingkat SMP Kabupaten Mempawah. *Literasi*, 4(2). <https://doi.org/10.58466/literasi.v4i2.1750>
- Arifin, S., Ilyas, H. P., & Saswati, R. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan strategi pengerjaan TOEFL: Studi kasus di SMA Muhammadiyah 13 Tomang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 4(1), 100–109. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v4i1.5072>
- Efendi, B., & Tanton, A. (2025). Pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat pamflet pada murid SMK Al-Karimah. *Jurnal Pekayunan*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.449>
- Ekhsan, M., Badrianto, Y., Juariah, S., Astuti, D., & Bebasari, N. (2022). Pembekalan siswa dalam menghadapi dunia kerja. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 279–284.
- Fitri, E., Putra, J. L., Raharjo, M., & Pangesti, W. E. (2023). Pelatihan aplikasi desain Photoshop

- terhadap media kreatif remaja Masjid Baitul Halim. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v5i1.3641>
- Isavela, I. E., Satu, N., Boro, V. I. A., Riang, Y., Kaha, Y. A. G., & Uly, J. M. (2023). Pelatihan aplikasi Photoshop untuk edit foto, desain poster, dan feed Instagram bagi pelajar SMAN 1 Amfoang Barat Laut Kabupaten Kupang. *J-DEPACE*, 6(2), 78–88. <https://doi.org/10.34124/jpkm.v6i2.147>
- Jannah, M., Khairunnisa, Taufiqurrahman, & Wardini, A. (2023). Pelatihan desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMAN 1 Belo. *Sewagati: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.61461/sjpm.v2i3.45>
- Nawir, Z., & Sayidiman, S. (2022). Pengaruh penggunaan Google Form terhadap efektivitas pelaksanaan evaluasi di sekolah dasar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 76–92.
- Damayanti, P. A., Karisma, F. E., & Fatah, Z. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis pada siswa multimedia SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 65–69. <https://doi.org/10.69714/fmngsk84>
- Rohandi, M., Husain, N., Mulyanto, A., Latief, M., Paulutu, M., Puluholawa, A. C., Wardam, F., Tuloli, M. G., & Idrak, I. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan Photoshop pada siswa SMAN 3 Gorontalo Utara. *Devotion: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 13–17. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v9i2.12215>
- Prasasongko, R. R., & Kuswinarno, M. (2024). Strategi efektif dalam pelatihan dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Jurnal Inovasi Manajemen, Kewirausahaan, Bisnis dan Digital*, 1(4), 40–49. <https://doi.org/10.61132/jimakebidi.v1i4.353>
- Sempena, I. D., Amri, S., Fahdi, N. N., Husna, A., Putri, N., Mawaddarahmah, M., Jamalia, J., Purnawan, S., Wardani, Z., Maulina, M., Lovita, F., & Ikbali, M. (2025). Membangun kreativitas: Pelatihan desain grafis untuk siswa SMA 1 Kaway XVI. *Lok Seva: Journal of Contemporary Community Service*, 4(1). <https://doi.org/10.35308/lokseva.v4i1.12707>
- Setiyanto, S., Yasin, I. F., & Nafiuddin, A. M. (2023). Pelatihan desain grafis software Adobe Photoshop untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas siswa. *Jabdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v7i1.15544>
- Tan, H., Sembiring, S. B., & Sinaga, J. N. (2022). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk presentasi pada SMA Methodist 6 Medan. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat (J-IbM)*, 2(1), 15–25. <https://doi.org/10.55537/jibm.v2i1.188>
- Trivaika, E., Senubekti, M. A., & HASS, A. M. I. K. (2022). Perancangan aplikasi pengelola keuangan pribadi berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>