

DOI: 10.35961/jppmkepri.v4i2.1619

Desain Komunikasi Visual: Demonstrasi Perancangan CV dengan Bantuan Perangkat Lunak Ps untuk Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak SOS Children's Village Meulaboh

Nuri¹, Eriana Nurjannah², Ocha Wulandari³, Ulfa Rahayu⁴, Al Zuhri^{5*}, Helmi Suardi⁶, Agus Pratama⁷, Anhar Fazri⁸

^{1,2,3,4,5,7}Universitas Teuku Umar, Meulaboh, Aceh, Indonesia

⁶Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh, Aceh, Indonesia

⁷Huazhong University of Science and Technology, Wuhan, Hubei, China

*e-mail korespondensi: alzuhri@utu.ac.id

Abstrak

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di SOS Children's Village Meulaboh melalui keilmuan desain komunikasi visual menggunakan perangkat lunak Ps (*Photoshop*). Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, penerapan, dan penilaian. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi, pemetaan permasalahan, dan merumuskan materi serta metode yang digunakan. Materi pengabdian dikembangkan berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun materi desain komunikasi visual yang dipilih ialah *Curriculum Vitae*. Pada tahap penerapan, dilakukan menggunakan metode demonstrasi yang diikuti sebanyak 8 anak diawali dengan *pre-test* 10 menit, penjelasan materi selama 40 menit, diskusi 20 menit, praktik langsung selama 120 menit, dan *post-test* 10 menit. Selanjutnya, tahap penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta menilai karya yang dihasilkan oleh anak-anak untuk kemudian menjadi masukan terhadap pengabdian berikutnya. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan kreativitas anak-anak di SOS Children's Village Meulaboh mengenai desain komunikasi visual. Mereka mampu menghasilkan *Curriculum Vitae* yang menarik dan profesional dengan sentuhan kreativitas yang unik serta telah mampu mengoperasikan perangkat lunak Ps secara baik.

Kata kunci: Desain Grafis; Kreativitas Anak; *Photoshop*

Abstract

This community service program aims to improve the creativity of children at SOS Children's Village Meulaboh through visual communication design knowledge using Photoshop. The activities are carried out in three stages, namely preparation, implementation, and assessment. In the preparation stage, the community service team conducted observations, problem mapping, and formulated the materials and methods used. Community service materials were developed based on cognitive, affective, and psychomotor aspects. The visual communication design material chosen was the Curriculum Vitae. At the implementation stage, a demonstration method was used which was followed by 8 children starting with a 10-minute pre-test, 40-minute material explanation, 20-minute discussion, 120-minute direct practice, and 10-minute post-test. Next, the assessment stage is carried out by comparing the results of the pre-test and post-test and assessing the work produced by the children to then become input



for the next community service. The results of this community service show a significant increase in the knowledge and creativity of children at SOS Children's Village Meulaboh regarding visual communication design. They are able to produce an attractive and professional Curriculum Vitae with a unique touch of creativity and have been able to operate Ps software well.

Keywords: Graphic Design; Childrens Creativity; Photoshop

Pendahuluan

Permasalahan kreativitas pada anak menjadi sorotan mendesak di era modern ini, tidak hanya di Indonesia bahkan pada level internasional juga sama. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa dari data terbaru menunjukkan bahwa sekitar 60% anak mengalami penurunan kreativitas (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Faktor utama yang memengaruhi hal tersebut adalah sistem pendidikan yang kurang mendukung pengembangan kreativitas, pengaruh negatif teknologi yang mengalihkan perhatian anak, serta kurangnya dukungan dan perhatian dari lingkungan sekitar (Mansir, 2022). Ini tentunya perlu direspons segera, sehingga permasalahan kreativitas pada anak-anak Indonesia dapat tertangani.

Pada level internasional, penekanan pada kreativitas telah menjadi prioritas banyak negara. Beragam kebijakan disusun sebagai respons untuk itu (Nurfatimah et al., 2022). Misalnya, program PISA (*Program for International Student Assessment*) yang dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) mengakui pentingnya keterampilan kreatif dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Pratiwi, 2019). Selain itu, Forum Ekonomi Dunia (*World Economic Forum*) juga menyoroti kreativitas sebagai salah satu keterampilan kunci yang diperlukan untuk menghadapi revolusi industri 5.0 (Lina et al., 2021).

Urgensi meningkatkan kreativitas anak-anak menjadi semakin penting karena mereka adalah generasi penerus yang akan menghadapi tantangan dan perubahan di masa depan. Menumbuhkan kreativitas pada anak memiliki dampak yang luas dalam membentuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosionalnya. Menurut Umami et al., (2021) anak-anak yang didorong untuk berpikir kreatif cenderung memiliki kemampuan *problem-solving* yang lebih baik, keterampilan komunikasi yang lebih lancar, dan daya imajinasi yang lebih kuat.

Kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan ekspresi seni yang unik. Ada sangat banyak kreativitas pada anak yang dapat ditanam dan dikembangkan, satu diantaranya adalah kreativitas dalam komunikasi visual seperti mendesain *Curriculum Vitae* (CV) menggunakan perangkat lunak Photoshop (Ps) yang didemonstrasikan kepada anak-anak SOS Children's Village Meulaboh di pengabdian ini (Alhasbi et al., 2022; Murdiaty et al., 2020; Lisnawita & Van FC, 2020). *SOS Children's Village Meulaboh* merupakan sebuah lembaga

yang berfokus pada pelayanan anak-anak yang berada dalam situasi sosial yang sulit, seperti anak yatim, terlantar, mengalami kesulitan dalam keluarga, atau anak yang tidak dapat tinggal bersama keluarga biologis mereka (Hajar & Sari, 2020). Lembaga ini berupaya untuk memberikan lingkungan yang aman, mendidik, dan menyenangkan bagi anak-anak ini dengan tujuan akhir membantu mereka tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi awal di lokasi dan diskusi dengan pimpinan serta staf *SOS Children's Village* Meulaboh diketahui bahwa lembaga tersebut memiliki visi menjadi lembaga yang dapat membantu anak-anak untuk memahami dan mengasah kemampuan, minat, serta bakat. Salah satunya adalah kemampuan dalam desain komunikasi visual atau desain grafis. Namun visi tersebut masih sulit diwujudkan karena beberapa hambatan, diantaranya masih rendahnya pengetahuan anak-anak mengenai desain grafis sehingga membuat kemampuan mereka dalam membuat berbagai produk desain grafis memiliki keterbatasan. Ini berpunca pada tidak adanya pembekalan keilmuan desain komunikasi visual yang intens dan terukur dilakukan. Problematika yang ditemukan dan arah yang ingin dicapai lembaga ini sangat sinkron dengan apa yang ingin dibentuk tim dari pengabdian yang diselenggarakan yakni dapat mendorong peningkatan kreativitas bagi anak-anak di sana. Oleh karenanya, tim pengabdian merasa cocok kriteria lembaga ini dengan program yang dijalankan.

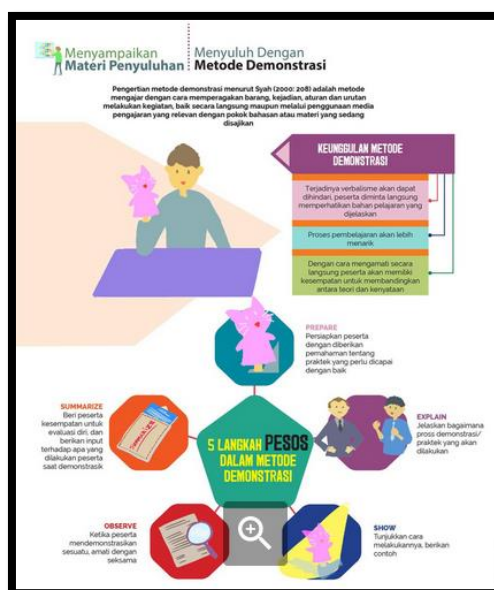
Sementara pemilihan perangkat lunak Photoshop (Ps) di pengabdian ini pertimbangannya Ps merupakan salah satu perangkat lunak paling populer yang digunakan secara luas di berbagai dunia usaha dan industri kreatif, termasuk desain grafis, fotografi, dan seni digital (Zuhri, et al., 2024). Menurut Novijayanto et al., (2020) mendemonstrasikan penggunaan Ps pada anak-anak dapat memberikan manfaat yang beragam, satu diantaranya dapat meningkatkan keterampilan teknis dalam pengoperasian perangkat lunak tersebut. Musmuliadi & Purmadi (2018) turut menambahkan bahwa anak-anak yang diberikan demonstrasi Ps dapat membuat mereka lebih terampil dalam mengedit gambar, menciptakan desain grafis, dan menghasilkan karya-karya kreatif dengan lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ernawati & Dawis (2022) yang menjelaskan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan kreatif menggunakan perangkat lunak desain grafis mengalami peningkatan dalam pemikiran divergen, yaitu kemampuan untuk berpikir secara bebas, menghasilkan ide-ide baru, dan melihat hubungan yang tak terduga antara berbagai elemen.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, tim pengabdian Universitas Teuku Umar dari Program Studi Ilmu Komunikasi menggagas program pengabdian kepada masyarakat ini dengan harapan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dalam bidang komunikasi visual, dimulai dari mempelajari cara mendesain CV menggunakan perangkat lunak Ps. Menurut Anggraini et al., (2021) mendesain CV dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas, minat, dan bakat anak-anak dengan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara visual dan mengasah

keterampilan desain mereka dengan menciptakan tampilan yang unik dan menarik, serta menampilkan keahlian dan prestasi dengan gaya yang mengesankan.

Metode

Dalam penyampaian materi pengabdian, pengabdi mengadopsi *demonstration method* (metode demonstrasi) dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas anak-anak SOS Children's Village Meulaboh, Aceh Barat secara nyata. Menurut Joyce et al., dalam Hidayati (2021) metode ini merupakan sebuah model pembelajaran yang menarik dan berkesan dengan konsep menjelaskan dan memperagakan kepada audiens bagaimana proses, langkah, atau tata cara sesuatu yang sedang dipelajari dilakukan secara nyata. Setidaknya ada lima langkah dalam *demonstration method* yang dimulai dari: 1). *Prepare*, di sesi ini anak-anak dipersiapkan kondisinya dengan diberikan penjelasan awal terkait pengabdian yang dilakukan dan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini dilakukan agar anak-anak paham apa yang sedang mereka ikuti; 2). *Explain*, di sesi ini anak-anak mulai dijelaskan bagaimana langkah demonstrasi desain CV akan dilakukan, perangkat lunak apa yang digunakan, dll; 3). *Show*, anak-anak mulai diperlihatkan cara mendesain CV di Ps secara langsung *step by step*; 4). *Observer*, di sesi ini setelah sesi *show* terlewati dengan baik maka anak-anak langsung diarahkan untuk menguji mengoperasikan Ps dan mendesai CV di Ps secara mandiri dengan mengikuti langkah-langkah yang telah diajarkan oleh pemateri; dan 5). *Summarize*, sesi ini menjadi sesi terakhir dari metode demonstrasi di mana tim pengabdi dan peserta melakukan penilaian terhadap karya desain yang telah dihasilkan secara bersama. Paparan lengkap tentang metode demonstrasi ini dapat dicermati melalui gambar di bawah ini.



Gambar 1. *Demonstration Method*
(Sumber: <https://aclc.kpk.go.id>)

Kemudian untuk rentetan jalannya pengabdian dilakukan dengan mengikuti apa yang dilakukan oleh Zuhri, et al., (2024) pada pengabdiannya yang berjudul “*Visual Communication: Optimasi Menumbuhkan Animo Zoomer Belajar Desain Grafis dengan Realisasi Pembuatan Stempel*” yang diringkas menjadi tiga tahapan. *Pertama*, tahap persiapan yang merupakan proses awal yang dilalui, di mana anggota tim melakukan observasi, pemetaan permasalahan bersama mitra, merumuskan metode yang akan diadopsi, penyusunan materi pengabdian, serta menentukan alat dan bahan apa yang dibutuhkan pada saat kegiatan dilakukan. Materi pengabdian dikembangkan dari konsep kompetensi peningkatan kreativitas yang digagas oleh Kertati et al., (2023) yaitu 1). Aspek kognitif yang bertujuan agar anak dapat memahami pengetahuan dari desain grafis; 2). Aspek afektif bertujuan agar anak sadar akan pentingnya meningkatkan kreativitas melalui desain grafis; dan 3). Aspek psikomotorik yang bertujuan agar anak mampu menciptakan produk desain grafis. Selain itu, pada tahap ini tim pengabdian juga membuat angket *pre-test* dan *post-test*. Angket digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan anak-anak di SOS Children’s Village Meulaboh sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan.

Kedua, tahap penerapan atau aktualisasi. Tim mengalokasikan waktu untuk penerapan dengan total 200 menit yang terdiri dari 10 menit untuk pengisian *pre-test*, 40 menit dipakai untuk penjelasan materi, 20 menit untuk diskusi, 120 menit untuk praktik langsung, dan 10 menit untuk pengisian *post-test*. Tahap penerapan dimulai dengan pembagian angket *pre-test* kepada anak-anak untuk menguji pengetahuan awal mereka terkait komunikasi visual dan desain grafis. Dalam pengisian angket, anak-anak dipandu oleh tim pengabdian untuk menghindari kebingungan saat menjawab, tetapi bukan untuk membantu menentukan jawaban. Menurut Zuhri, et al., (2024), *pre-test* dan *post-test* dapat menjadi instrumen penilaian dan perbandingan untuk meninjau bagaimana tingkat pengetahuan dan kemahiran awal peserta pengabdian dan apakah ada perubahan yang terjadi sejak dari awal kegiatan pengabdian dilakukan hingga selesai.

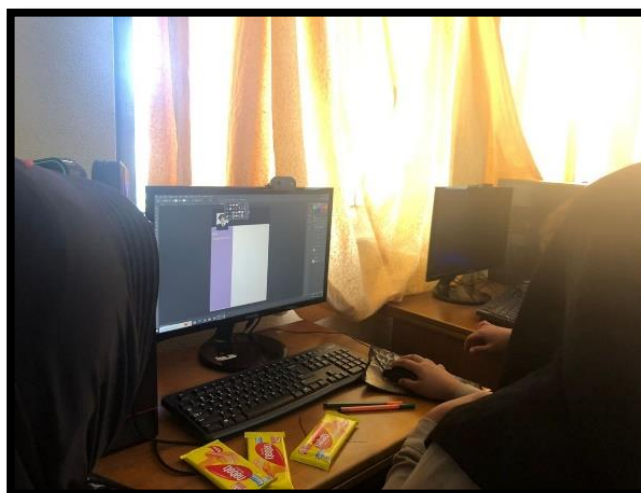
Ketiga, tahap penilaian. Tahap ini, dilakukan melalui pembagian angket *post-test* untuk kemudian diberikan penilaian dan dilakukan perbandingan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* untuk melihat perubahan atau perkembangan kondisi pemahaman dan pengetahuan yang terjadi. Juga penilaian dilakukan terhadap karya desain yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok untuk dapat dikategorikan level kemahiran yang diperoleh sebagai hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan. Tahap ini juga menjadi momentum tim untuk menilai secara komprehensif program pengabdian yang telah dijalankan sebagai rujukan bagi program-program pengabdian selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 20 Mei 2024 secara langsung di lokasi mitra yang berlokasi di Desa Lapang, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat. Kelompok sasaran di sini adalah anak-anak SOS Children’s Village Meulaboh yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berada di Kabupaten Aceh Barat sejumlah 8 (delapan) anak.

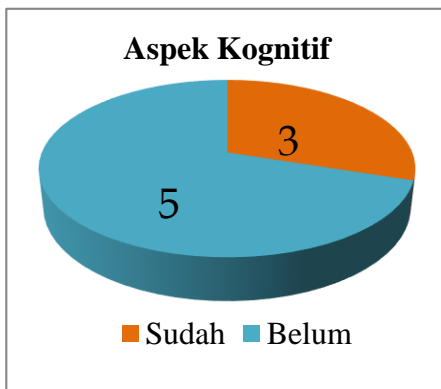


Gambar 2. Penyampaian Materi

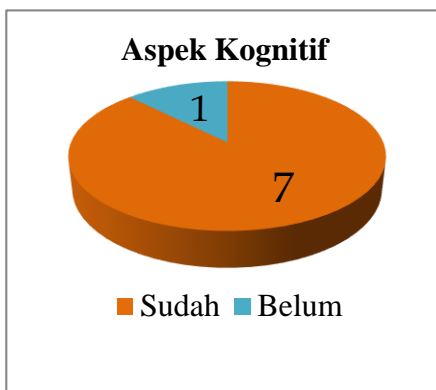


Gambar 3. Praktik Langsung

Hasil pada kegiatan ini diperoleh berdasarkan penilaian dari angket yang dibagikan kepada anak-anak *SOS Children’s Village* Meulaboh sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian dilakukan. Hasil dapat terlihat pada diagram berikut:



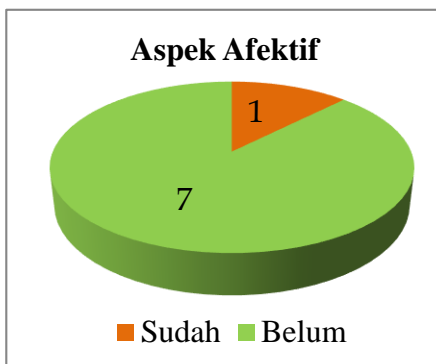
Gambar 4. Hasil Pre-test Aspek Kognitif



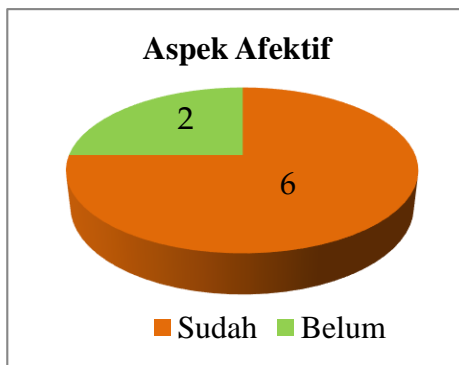
Gambar 5. Hasil Post-test Aspek Kognitif

Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5 diatas mengenai perubahan yang terjadi pada aspek kognitif sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan. Berdasarkan hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*, jumlah anak yang memiliki aspek kognitif (pengetahuan) dalam desain komunikasi visual meningkat dari yang sebelumnya hanya 3 (tiga) anak menjadi 7 (tujuh).

Sementara pada aspek afektif terjadi peningkatan dari 1 (satu) anak menjadi 6 (enam) anak sebagaimana yang terlihat pada gambar 6 dan 7.

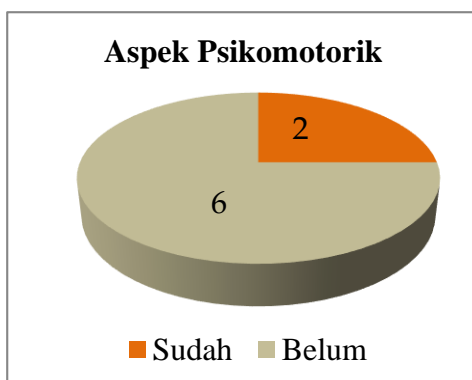


Gambar 6. Hasil Pre-test Aspek Afektif

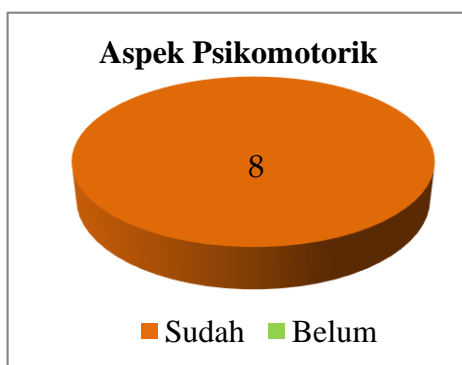


Gambar 7. Hasil Post-test Aspek Afektif

Selanjutnya, pada aspek psikomotorik juga menunjukkan adanya peningkatan yang jelas yang awalnya hanya ada 2 (dua) anak meningkat menjadi 8 (delapan) anak. Hasil capaian ini selaras untuk menyelesaikan permasalahan mitra terkait masih rendahnya pengetahuan anak-anak mengenai desain komunikasi visual atau desain grafis. Perubahan yang terjadi juga menunjukkan *demonstration method* yang diadopsi mampu menghasilkan sebuah pendekatan yang cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terkait desain komunikasi visual atau desain grafis.



Gambar 8. Hasil Pre-test Aspek Psikomotorik

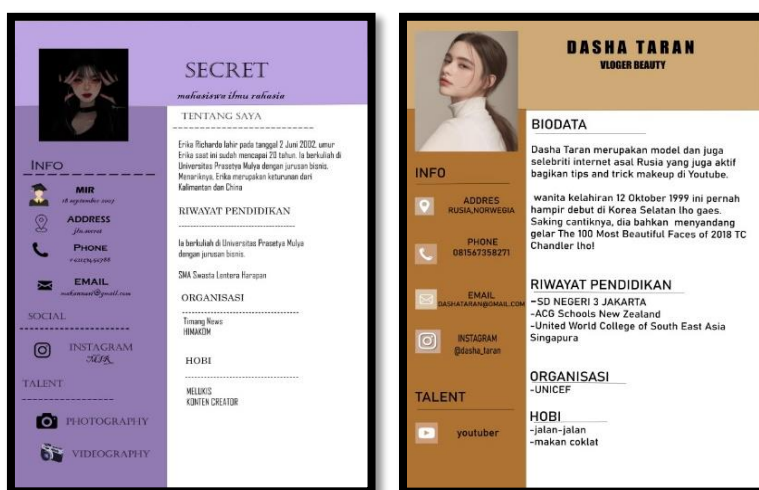


Gambar 9. Hasil Post-test Aspek Psikomotorik

Selain itu, penilaian terhadap hasil pengabdian di sini juga dilakukan dengan melihat hasil desain CV yang mampu dibuat oleh anak-anak SOS Children’s Village Meulaboh saat sesi

demonstrasi tuntas dilakukan. Hasilnya, anak-anak SOS Children's Village Meulaboh berhasil menciptakan karya desain yang menakjubkan dalam bentuk CV (*Curriculum Vitae*), seperti yang ditunjukkan pada gambar 10. Mereka berhasil menciptakan produk desain komunikasi visual berupa CV yang sesuai dengan kebutuhan dengan menampilkan kreativitas yang luar biasa sehingga menghasilkan tampilan desain yang sangat menarik. Dengan begitu, anak-anak di SOS Children's Village Meulaboh tidak hanya menciptakan CV yang unik dan menarik, akan tetapi juga memperlihatkan bakat serta kemampuan dalam bidang desain komunikasi visual.

Program pengabdian ini turut menambah *list* pengetahuan dan keahlian yang dapat menunjang karier anak-anak SOS Children's Village Meulaboh dan mengatasi keterbatasan kreativitasnya. Selanjutnya, harapannya melalui pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka dapatkan, anak-anak SOS Children's Village Meulaboh akan mampu untuk terus mengembangkan dan menghasilkan berbagai produk desain komunikasi visual lainnya yang menginspirasi. Adapun karya desain yang mereka hasilkan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Desain CV yang Dihasilkan Anak-Anak SOS Children's Village Meulaboh

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian di SOS Children's Village Meulaboh, Aceh Barat ini berhasil meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan minat anak-anak mengenai desain komunikasi visual. Anak-anak mampu mengeluarkan ide-ide baru dan melihat hubungan yang tak terduga antara elemen-elemen desain. Mereka juga dapat menghasilkan karya-karya kreatif dengan gaya yang unik, estetik, dan autentik. Di samping itu pula, anak-anak SOS Children's Village Meulaboh mendapatkan manfaat dalam pengembangan keterampilan teknisnya dalam penggunaan perangkat lunak Ps (Photoshop). Mereka juga menjadi lebih terampil dalam mengedit gambar, menciptakan desain grafis, dan menghasilkan karya-karya kreatif dengan lebih efektif.

Saran

Ke depan SOS Children's Village Meulaboh diharapkan dapat terus memfasilitasi siswa mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kreativitas, minat, dan bakatnya dengan program pengabdian-pengabdian yang positif. Begitu pula *civitas academica* sangat diminta kontribusi dan partisipasinya dalam membantu mewujudkan hal ini dengan membuat program-program berkala dan berkelanjutan.

Referensi

- Alhasbi, F., Rochmawan, A. E., Wulandari, I. A., Amin, L. H., Komunikasi, P., Islam, P., Pendidikan, P., & Madrasah, G. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas. Al Haziq. *Journal of Community Service*, 1(1), 10–24.
- Andari, S. (2020). Peran Pekerja Sosial Dalam Pendampingan Sosial. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial Dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 6(2), 92–113. <https://doi.org/10.33007/inf.v6i2.2200>
- Anggraini, T., Lassa, A., & Suni, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Curriculum Vitae (CV) untuk Mempersiapkan Lulusan Sekolah Kejuruan dalam Menghadapi Dunia Kerja. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1202–1213.
- Ernawati, F., & Dawis, A. M. (2022). Pelatihan Graphic Design Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Organisasi Mahasiswa Universitas'aisyiyah Surakarta. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(3), 47–51.
- Hajar, S., & Sari, R. K. (2020). Pola Komunikasi Pengasuh Dan Anak Asuh Dalam Pengembangan Bakat Minat Di Sos Children's Village Desa Taruna Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. At-Tanzir. *JURNAL ILMIAH PRODI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM*, 11(1), 107–120.
- Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Unggah Tugas Video di Youtube. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(4), 1738-1744.
- Kertati, I., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., ... & Arwizet, K. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lina, L., Ulfatin, N., & Sultoni, S. (2021). Domain Keterampilan Siswa SMA Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(4), 520–536.
- Lisawita, L., & Van FC, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235.
- Mansir, F. (2022). Tantangan Dan Ancaman Anak Indonesia: Potret Pendidikan Nasional Era Digital. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 387–399.

- Murdiaty, M., Ferawaty, F., & Hita, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sma HUSNI THAMRIN. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2).
- Musmuliadi, M., & Purmadi, A. (2018). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 20-28.
- Novijayanto, E., Wulandari, W., Krismonika, Y., & Asnawati, A. (2020). Pelatihan Komputer Grafis (Adobe Photoshop) Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Siswa Smks 21 Qhaway Sahab Kota Bengkulu. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1((1)), 1–7.
- Nurfatihmah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs) Siti. *Urnal Basicedu*, 6(4), 6145–6154.
- Pratiwi, I. (2019). Efek program PISA terhadap kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71.
- Pusat Edukasi Antikorupsi. (2023). Menyuluh dengan Metode Demonstrasi. Retrieved December 23, 2023, from Pusat Edukasi Antikorupsi website: <https://aclc.kpk.go.id/materi-pembelajaran/pendidikan/infografis/menyuluh-dengan-metode-demonstrasi>.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi Bagaimana trend capaian tersebut ? dan sejauh mana perubahan kurikulum selama ini berdampak pada. *Edupedika: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68.
- Zuhri, A., Manurung, L. R., Pelangi, P., Kania, R., Iqbal, M., & Hasibuan, S. A. (2024). Pembentukan Keterampilan Tambahan pada igenerasi Melalui Pelatihan Desain Komunikasi Visual. *Eumpang Breuh: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 10-13.
- Zuhri, A., Pratama, A., Husna, F., Nova, M. A., Syam, F., Khairani, M., ... & Miswar, S. U. (2024). Photo Editing Courses: Pemanfaatan Professional Graphic Design Software Dalam Mentransfer Editing Skills Dengan Mengadopsi Teknik TPS. *MEUSEURAYA-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-11.

Zuhri, A., Rahmah, A., Zulfitriani, Z., Andila, F., Ema, E., Ananda, H. P., ... & Mursyidin, M. (2024). Visual Communication: Optimasi Menumbuhkan Animo Zoomer Belajar Desain Grafis dengan Realisasi Pembuatan Stempel. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 6(1), 94-104.