

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN INFINITE DESIGN DAN ADOBE ILLUSTRATOR TINGKAT PEMULA DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

Elly Herliyani¹, Jajang S², Ketut Nala Hari Wardana³, Ni Nyoman Sri Witari⁴

^{1,2,3,4}Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, FBS UNDIKSHA

Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Vocational school teachers, especially SMK Negeri 2 Seririt, educate their students to become superior human resources, able to compete in the industrial world, and produce useful work. Useful work can be produced from Infinite Design application via an Android cellphone without expensive gadgets, and to mix and match the work of several applications and software. One of them is Adobe Illustrator software, widely used in making pictures and coloring to look attractive. The aim of the service activity is to improve skills in using tools with Infinite Design and Adobe Illustrator at beginner level at SMK Negeri 2 Seririt. Training and mentoring were carried out in 3 meetings for 30 hours with demonstration method and the use of WhatsApp group. Documentations were recorded using mobile phones, cameras, and Zoom. The participants, totaling 25 teachers and students with 14 teachers and 11 students, were very enthusiastic about participating in the training.

Keywords: *infinite design, adobe illustrator*

ABSTRAK

Guru SMK terutama SMK Negeri 2 Seririt dalam mendidik siswanya untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang unggul, dapat bersaing di dunia industri, dan menghasilkan karya yang bermanfaat. Karya yang bermanfaat juga bisa dihasilkan dari aplikasi Infinite Design melalui HP android, tanpa harus punya gadget yang mahal. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan untuk memadupadankan hasil karya dari beberapa aplikasi maupun *software*. Salah satunya adalah *software* Adobe Illustrator yang banyak digunakan dalam pembuatan gambar, pewarnaan sehingga menjadi menarik. Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk meningkatkan keterampilan menggunakan *tools* dengan Infinite Design dan Adobe Illustrator tingkat pemula di SMK Negeri 2 Seririt. Pelatihan dan pendampingan sudah dilakukan selama 3 kali pertemuan selama 30 jam dengan metode demonstrasi dan metode daring WhatsApp grup. Perekaman untuk dokumentasi menggunakan *handphone*, kamera, dan zoom. Para peserta Guru dan Siswa yang berjumlah 25 dengan 14 Guru dan 11 Siswa sangat antusias mengikuti pelatihan.

Kata kunci: *infinite design, adobe illustrator*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berkelanjutan agar bisa menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, seni dan budaya, keterampilan menggunakan alat manual maupun alat elektronik yang dilengkapi teknologi masa kini. Guru SMK adalah yang terpenting dalam mendidik siswanya untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang unggul, dapat bersaing di dunia industri, dan menghasilkan karya yang bermanfaat. Guru sebagai pengajar wajib mengikuti perkembangan jaman dalam hal pengajaran. Rahmawati (Rahmawati, 2021)

mengemukakan bahwa apabila motivasi kerja guru dapat ditingkatkan dan pelatihan implementasi pembelajaran dapat dilaksanakan secara berkesinambungan, maka kinerja guru dapat meningkat dan bisa lebih optimal. Begitu juga dengan siswa terutama generasi siswa SMK yang semakin mahir dalam menggunakan teknologi, minimal *handphone* karena *handphone* sudah menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan untuk memperlancar tugas sekolah, menghubungi dan dihubungi orangtua, saudara, maupun temannya. *Handphone* juga bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar (Indri Kristiwati et al., 2019).

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan oleh HP terutama *android* adalah aplikasi Infinite Design. Infinite Design adalah aplikasi yang bisa membuat Anda untuk menggambar, mengedit, dan membuat desain gambar. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja yang berminat untuk membuat desain yang menarik (Putra, 2023). Karya yang bagus dan bermanfaat juga bisa menggunakan Infinite Design melalui HP android, tanpa harus punya gadget yang mahal.

Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan untuk memadupadankan hasil karya dari beberapa aplikasi maupun *software*. Salah satunya adalah *software* Adobe Illustrator yang banyak digunakan dalam pembuatan gambar, pewarnaan sehingga menjadi menarik. Adobe Illustrator juga bisa mengolah vektor dan membuat desain yang kreatif (Pasya & Saputro, 2018).

Software Adobe Illustrator bisa meng-*import* gambar, seperti hasil *export* gambar dari aplikasi Infinite Design. Gambar yang di-*import* bisa ditambahkan dengan teks maupun bidang yang sesuai dengan desain yang mau dibuat dengan *tools* yang ada di Adobe Illustrator.

Baik itu Infinite Design maupun Adobe Illustrator hal tersebut hanyalah aplikasi dan *software* yang bisa dikerjakan dengan bantuan *brainware* yaitu manusia. Manusia yang dimaksud di sini adalah yang mengoperasikan agar bisa membuat desain gambar, dan melanjutkan gambar tersebut sehingga bisa menghasilkan desain yang diinginkan.

Para Guru, siswa, tim panitia adalah manusia untuk mewujudkan hal tersebut dengan pelatihan dan pendampingan Infinite Design dan Adobe Illustrator yang diiringi dengan usaha dan doa, agar bisa menghasilkan desain yang kreatif.

Ketua pengusul pertama kali mengobservasi ke SMKN 2 Seririt pada tanggal 25 Januari 2023. Maksud kedatangan adalah menyampaikan kegiatan pengabdian dengan melihat situasi dan kebutuhan materi disesuaikan dengan jurusan di sekolah ada jurusan Desain Grafis, dan salah satunya ada Program Keahlian Komputer Grafis.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka tim memberikan PkM Penerapan Iptek dengan

tujuan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan *tools* dengan Infinite Design dan Adobe Illustrator tingkat pemula di SMK Negeri 2 Seririt.

METODE

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pelatihan dan pendampingan menggunakan metode demonstrasi dan metode daring.

Metode demonstrasi (Hamdani, 2011) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada pencapaian keterampilan dan performansi siswa.

Pelatih dalam memberikan materi dan praktek dengan cara mempertunjukkan sebuah proses pembelajaran dengan penjelasan verbal sambil mengoperasikan sebuah *mouse* yang terhubung dengan laptop sebagai peralatan barang atau benda. Pelatih nanti dalam berdemonstrasi mempertunjukkan sambil menjelaskan tentang suatu yang didemonstrasikan, yaitu program Adobe Illustrator. Pertunjukkan dari demonstrasi tersebut bisa dilihat dari LCD apabila di dalam kelas. Demonstrasi dengan menggunakan *handphone* android untuk mengoperasikan aplikasi Infinite Design.

Metode yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan guru dan siswa dalam mengoperasikan *tools* di aplikasi Infinite Design dan *software* Adobe Illustrator. Pelatihan dilakukan pendampingan apabila peserta mengalami kesulitan dalam mempraktekkan latihan, maka akan dibantu oleh tim panitia.

Metode daring yang dikutip dari Permendikbud No. 109 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan PJJ pada Perguruan Tinggi (Fitri, 2014) dalam (Ary Kurniawan & Mahmudah, 2020) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pelatihan dan pendampingan dilanjutkan menggunakan WhatsApp grup baik itu pengiriman informasi nama peserta secara lengkap, link *Google Drive*, dan proses pembuatan dari karya peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta pelatihan berjumlah 25 orang dengan Guru 14 orang dan Siswa 11 orang. Berikut data peserta pelatihan.

Tabel 1. Peserta Guru dan Siswa

No.	Nama Lengkap	Keterangan
1.	I Putu Suarbawa, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Ni Nyoman Suwarini, S.Pd., M.Pd.	Guru
3.	I Gede Agus Desy Sagitta, S.Pd.	Guru
4.	Md Dwi Gatrini, S.Pd.	Guru
5.	Made Candra Purnami, S.Pd.	Guru
6.	Putu Evick Evelina Ardana, S.Pd.	Guru
7.	Made Utama, S.Pd.	Guru
8.	Dwi Kurniawati, S.Pd.	Guru
9.	Ratna Tri Pusputasari, S.KOM.	Guru
10.	Ketut Sri Addalena, S.Pd.	Guru
11.	Putu Sugiarta, S.E.	Guru
12.	Kadek Metta Aditya, S.Pd.	Guru
13.	Putu Heri Yustiawan, ST.	Guru
14.	Putu Suryani, S.Pd.	Guru
15.	I Gusti Komang Romi Saputra	Siswa
16.	Made Bayu Darma Putra	Siswa
17.	Made Samasta Dwi Manik	Siswa
18.	Ni Luh Ulandewi Pratiwi	Siswa
19.	Komang Sri Astini	Siswa
20.	I Gusti Agung Ayu Lianna Dewi	Siswa
21.	I Gusti Nyoman Devi Cristyani	Siswa
22.	Ketut Ditta Candra Purnami	Siswa
23.	Ida Bagus Komang Alit Aseman	Siswa
24.	Ni Komang Diana Pradnyani	Siswa
25.	Kadek Febriyani	Siswa

Berjumlah 25 orang.

Hari pertama pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 5 Juni 2023 secara luring untuk undangan, peserta, dan instruktur. Handout beserta kelengkapannya sudah dibagikan ketika peserta dan undangan dengan tertib memasuki ruang lab. Kegiatan dimulai dengan menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan doa bersama agar acara berjalan lancar.



Gambar 1. Acara Pembukaan Pelatihan dan Pendampingan di Hari Pertama.

Ketua pelaksana, Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd., menyampaikan laporan siapa saja yang menjadi anggota dari tim pelaksana, tujuan kegiatan, Surat Kontrak Pengabdian, dan luaran akhir dari pengabdian. Acara pelatihan dan pendampingan akhirnya dibuka oleh Kepala SMKN 2 Seririt, Bapak I Putu Suarbawa, S.Pd.



Gambar 2. Perkenalan Materi Infinite Design dan Adobe Illustrator di Hari Pertama.

Acara sudah dibuka dan dilanjutkan oleh ketua pelaksana memberikan perkenalan materi Infinite Design dan Adobe Illustrator di hari pertama. Bagaimana dari tampilan tools, cara memadupadankan dengan keduanya, serta contoh karyanya.



Gambar 3. Demonstrasi Infinite Design di Hari Pertama.

Instruktur Nur Wahyudi, A.Md. Acara melanjutkan dengan pelatihan dan

pendampingan mengenai materi dan demonstrasi dari pengenalan *tools*, *workspace*, dan *properties* aplikasi Infinite Design.

Instruktur mendemonstrasikan Infinite Design dibantu oleh tim mahasiswa agar bisa maksimal untuk praktek bersama. Guru dan Siswa sangat antusias dan bersemangat mempraktekkan serta fokus ke satu gambar kodok yang sedang dijelaskan selama pelatihan berlangsung.



Gambar 4. Kinerja Peserta dan Tim Panitia di Hari Pertama.

Kegiatan praktek di SMKN 2 Seririt berlangsung sampai sore hari. Kemudian pendampingan dilanjutkan secara daring menggunakan *WhatsApp* grup. Tim pelaksana mengirimkan link kuis hanya di hari pertama agar bisa mengetahui pemahaman dari demonstrasi dan praktek yang sudah dilakukan dari pagi sampai sore hari. Hal ini penting dilakukan karena beberapa peserta belum mengetahui cara berkarya menggunakan aplikasi Infinite Design.



Gambar 5. Kinerja Peserta dan Tim Panitia di Hari Kedua.

Hari kedua pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 6 Juni 2023. Materi dan demonstrasi melanjutkan aplikasi Infinite Design dan hasil karya Infinite Design dilanjutkan ke *software* Adobe Illustrator. Kegiatan berlangsung sampai sore hari. Kemudian pelatihan dan pendampingan dilanjutkan secara daring menggunakan *WhatsApp* grup.



Gambar 6. Kinerja Peserta dan Tim Panitia di Hari Ketiga.

Hari ketiga pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 7 Juni 2023. Materi dan demonstrasi melanjutkan karya dari aplikasi Infinite Design ke *software* Adobe Illustrator. Kegiatan berlangsung sampai sore hari. Kemudian pelatihan dan pendampingan dilanjutkan secara daring menggunakan *WhatsApp* grup, serta memberikan waktu kepada peserta yang ingin melanjutkan dan menyelesaikan karyanya, dan ada juga peserta yang sudah mengunggah ke *link Google Drive*. Tim pelaksana juga membagikan link mengenai respon peserta Guru dan Siswa.



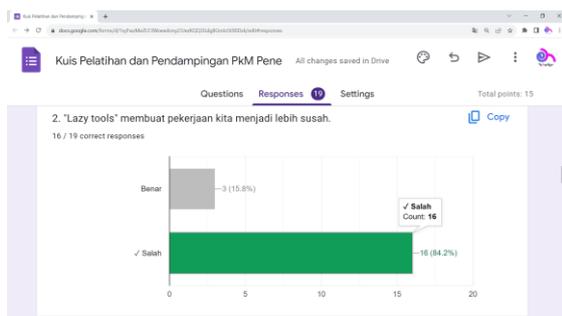
Gambar 7. Dokumentasi Pelatihan dan Pendampingan selama Tiga Hari.

Kuis yang hanya diberikan di hari pertama agar bisa menilai dari pemahaman peserta pelatihan mengenai Infinite Design. Peserta yang sudah menjawab kuis sebanyak 19 (Sembilan belas) orang. Berikut evaluasi hasil kuis.



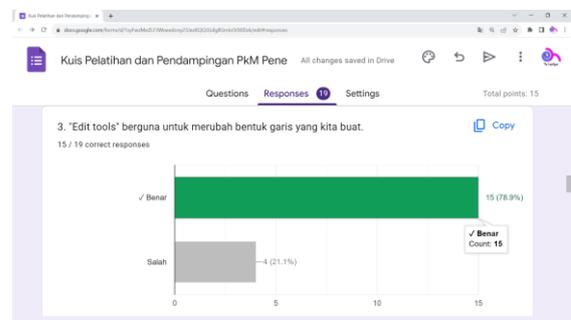
Gambar 8. Jawaban dari Soal Nomor 1.

Soal nomor 1 - "Offset tools" adalah tools yang digunakan untuk memotong garis/bentuk yang tumpang tindih. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 63,2%. Peserta yang menjawab benar 36,8%. Berarti sudah 12 orang yang memahami *Offset tools*.



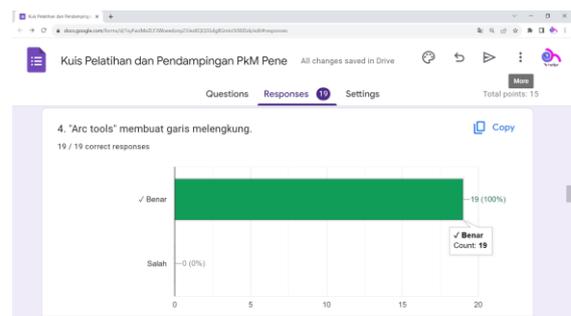
Gambar 9. Jawaban dari Soal Nomor 2.

Soal nomor 2 - "Lazy tools" membuat pekerjaan kita menjadi lebih susah. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 84,2%. Peserta yang menjawab benar 15,8%. Berarti sudah 16 orang yang memahami *Lazy tools*.



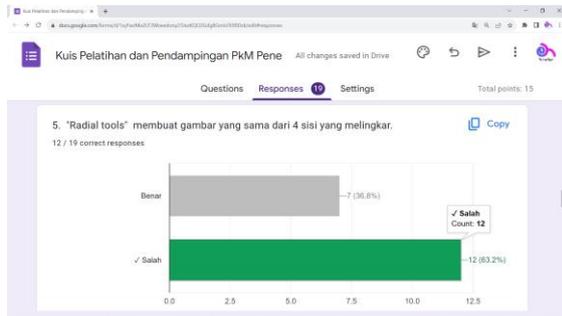
Gambar 10. Jawaban dari Soal Nomor 3.

Soal nomor 3 - "Edit tools" berguna untuk merubah bentuk garis yang kita buat. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 78,9%. Peserta yang menjawab salah 21,1%. Berarti sudah 15 orang yang memahami *Edit tools*.



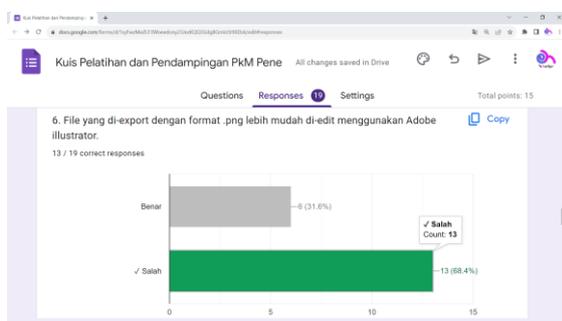
Gambar 11. Jawaban dari Soal Nomor 4.

Soal nomor 4 - "Arc tools" membuat garis melengkung. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 100%. Peserta yang menjawab salah 0%. Berarti sudah 19 orang yang memahami *Arc tools*.



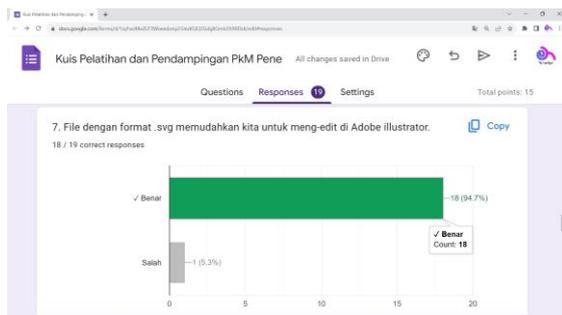
Gambar 12. Jawaban dari Soal Nomor 5.

Soal nomor 5 - "Radial tools" membuat gambar yang sama dari 4 sisi yang melingkar. jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 63,2%. Peserta yang menjawab benar 36,8%. Berarti sudah 12 orang yang memahami *Radial tools*.



Gambar 13. Jawaban dari Soal Nomor 6.

Soal nomor 6 - File yang di-export dengan format .png lebih mudah di-edit menggunakan Adobe Illustrator. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 68,4%. Peserta yang menjawab benar 31,6%. Berarti sudah 13 orang yang memahami *file* yang di-export dari Infinite Design.



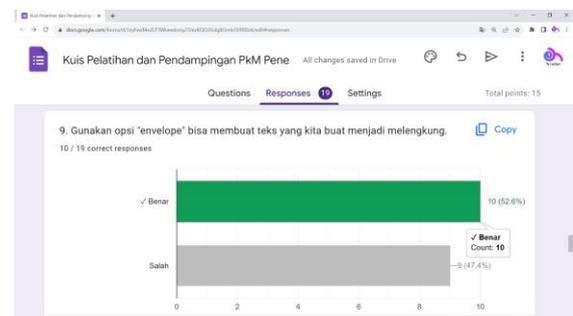
Gambar 14. Jawaban dari Soal Nomor 7.

Soal nomor 7 - " File dengan format .svg memudahkan kita untuk meng-edit di Adobe Illustrator. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 94,7%. Peserta yang menjawab salah 5,3%. Berarti sudah 18 orang yang memahami *file* dengan format .svg dari Infinite Design.



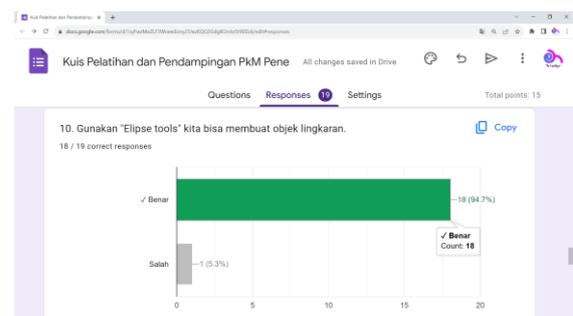
Gambar 15. Jawaban dari Soal Nomor 8.

Soal nomor 8 - "Type tool" adalah tool yang digunakan untuk membuat objek persegi. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 89,5%. Peserta yang menjawab benar 10,5%. Berarti sudah 17 orang yang memahami *Type tool*.



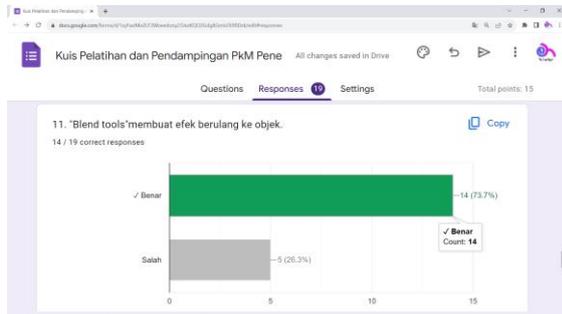
Gambar 16. Jawaban dari Soal Nomor 9.

Soal nomor 9 - Gunakan opsi "envelope" bisa membuat teks yang kita buat menjadi melengkung. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 52,6%. Peserta yang menjawab salah 47,4%. Berarti sudah 10 orang yang memahami *envelope*.



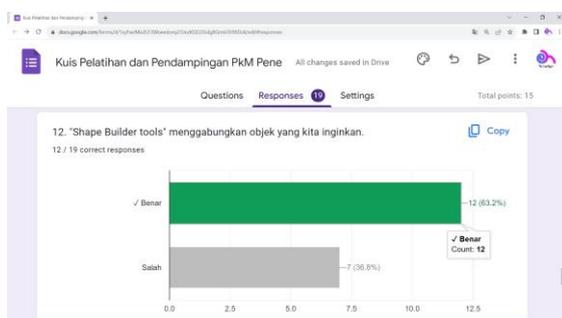
Gambar 17. Jawaban dari Soal Nomor 10.

Soal nomor 10 - Gunakan "Ellipse tools" kita bisa membuat objek lingkaran. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 94,7%. Peserta yang menjawab salah 5,3%. Berarti sudah 18 orang yang memahami *Ellipse tools*.



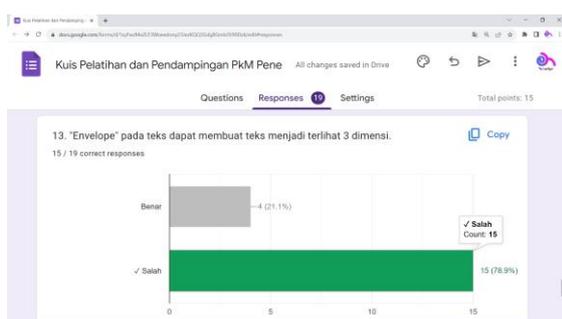
Gambar 18. Jawaban dari Soal Nomor 11.

Soal nomor 11 - "Blend tools" membuat efek berulang ke objek. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 73,7%. Peserta yang menjawab salah 26,3%. Berarti sudah 14 orang yang memahami *Blend tools*.



Gambar 19. Jawaban dari Soal Nomor 12.

Soal nomor 12 - "Shape Builder tools" menggabungkan objek yang kita inginkan. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 63,2%. Peserta yang menjawab salah 36,8%. Berarti sudah 12 orang yang memahami *Shape Builder tools*.



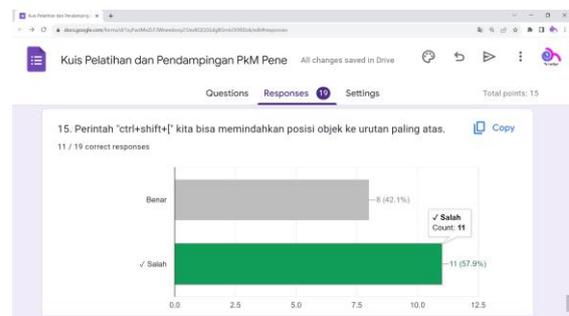
Gambar 20. Jawaban dari Soal Nomor 13.

Soal nomor 13 - "Envelope" pada teks dapat membuat teks menjadi terlihat 3 dimensi. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 78,9%. Peserta yang menjawab benar 21,1%. Berarti sudah 15 orang yang memahami *Envelope*.



Gambar 21. Jawaban dari Soal Nomor 14.

Soal nomor 14 - "Shape builder tools" memotong objek yang kita inginkan. Jawabannya adalah **benar**. Peserta yang menjawab benar 89,5%. Peserta yang menjawab salah 10,5%. Berarti sudah 17 orang yang memahami *Shape builder tools*.



Gambar 22. Jawaban dari Soal Nomor 15.

Soal nomor 15 - Perintah "ctrl+shift+[" kita bisa memindahkan posisi objek ke urutan paling atas. Jawabannya adalah **salah**. Peserta yang menjawab salah 57,9%. Peserta yang menjawab benar 42,1%. Berarti sudah 11 orang yang memahami Perintah "ctrl+shift+[".

Acara pelatihan dan pendampingan di hari ketiga peserta Guru dan Siswa mengisi kuesioner. Peserta pelatihan yang mengisi kuesioner berjumlah 16 orang. Keterangan angka 1 untuk tidak memuaskan, 2 untuk kurang memuaskan, 3 untuk cukup memuaskan, 4 untuk memuaskan, 5 untuk sangat memuaskan. Pertanyaan berupa ketikan mengisi jawaban berdasarkan respon masing-masing. Hasil angket respon adalah sebagai berikut (urutan lihat dari kiri atas ke kanan

atas, tengah kiri ke tengah kanan, kiri bawah ke kanan bawah).

Pertanyaan mengenai teknik pemaparan materi Infinite Design, 2 peserta menjawab 12,5% cukup memuaskan, 5 orang menjawab 31,3% memuaskan, dan 9 orang menjawab 56,3% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai teknik pemaparan materi Adobe Illustrator, 1 peserta menjawab 6,3% cukup memuaskan, 6 orang menjawab 37,5% memuaskan, dan 9 orang menjawab 56,3% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai materi Infinite Design yang disampaikan, 1 peserta menjawab 6,3% cukup memuaskan, 8 orang menjawab 50% memuaskan, dan 7 orang menjawab 43,8% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai materi Adobe Illustrator yang disampaikan, 1 peserta menjawab 6,3% cukup memuaskan, 7 orang menjawab 43,8% memuaskan, dan 8 orang menjawab 50% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai respon instruktur dalam memberikan pelatihan dan pendampingan, 6 orang menjawab 37,5% memuaskan, dan 10 orang menjawab 62,5% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai penginstalan aplikasi Infinite Design ke HP android, 3 orang menjawab 18,5% cukup memuaskan, 4 orang menjawab 25% memuaskan, dan 9 orang menjawab 56,3% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai penggunaan tools Infinite Design bagi peserta, 3 orang menjawab 18,8% cukup memuaskan, 9 orang

menjawab 56,3% memuaskan, dan 4 orang menjawab 25% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai kinerja aplikasi Infinite Design pada handphone, 1 orang menjawab 6,3% tidak memuaskan, 2 orang menjawab 12,5% kurang memuaskan, 9 orang menjawab 56,3% cukup memuaskan, 3 orang menjawab 18,8% memuaskan, dan 1 orang menjawab 6,3% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai penggunaan tools Adobe Illustrator bagi peserta, 3 orang menjawab 18,8% cukup memuaskan, 12 orang menjawab 75% memuaskan, dan 1 orang menjawab 6,3% sangat memuaskan.

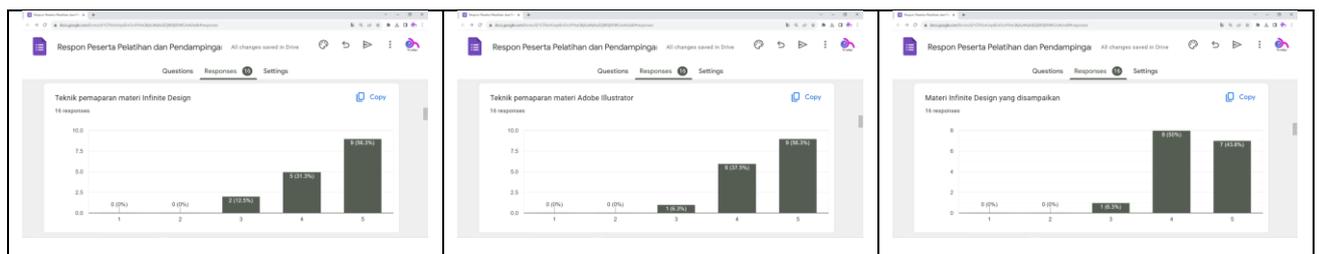
Pertanyaan mengenai perpaduan gambar vektor dari Infinite Design dengan Adobe Illustrator, 1 orang menjawab 6,3% cukup memuaskan, 11 orang menjawab 68,8% memuaskan, dan 4 orang menjawab 25% sangat memuaskan.

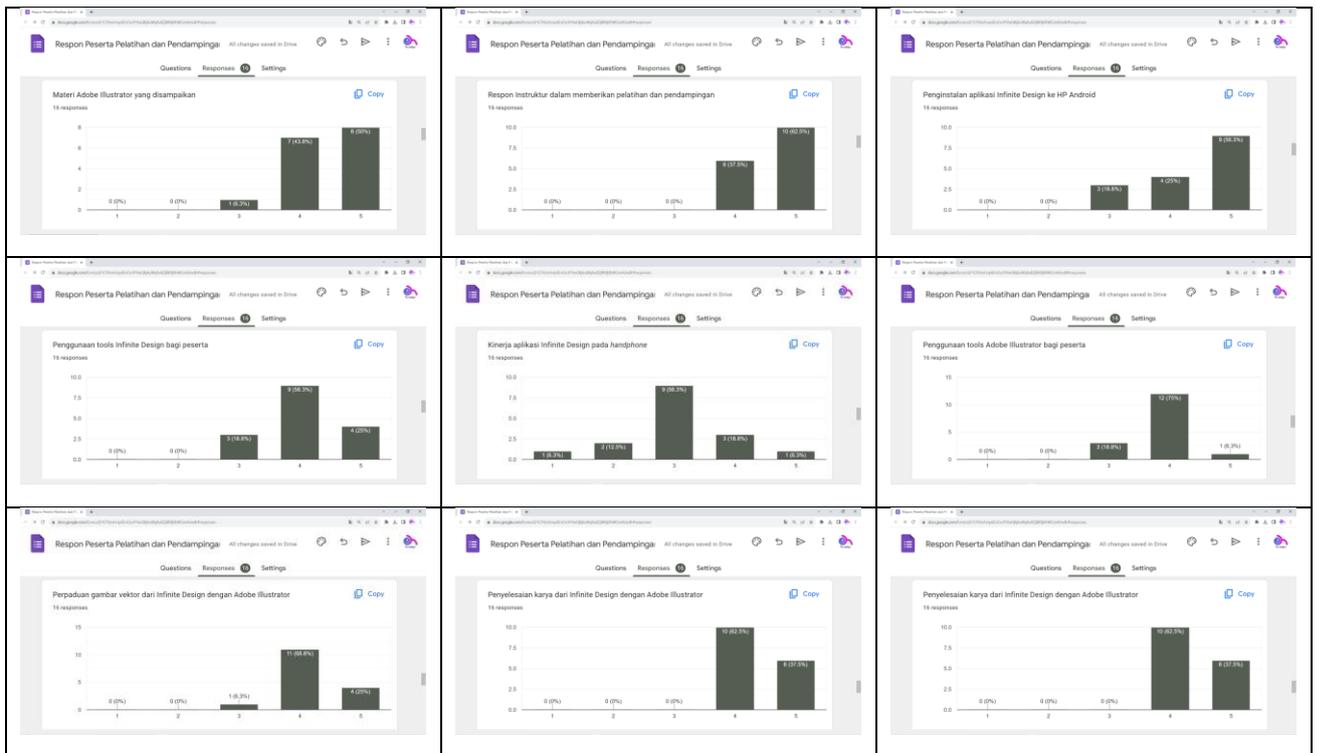
Pertanyaan mengenai penyelesaian karya dari Infinite Design dengan Adobe Illustrator, 10 orang menjawab 62,5% memuaskan, dan 6 orang menjawab 37,5% sangat memuaskan.

Pertanyaan mengenai penyelesaian karya dari Infinite Design dengan Adobe Illustrator, 10 orang menjawab 62,5% memuaskan, dan 6 orang menjawab 37,5% sangat memuaskan.

Pelatihan PkM Penerapan Iptek mengenai Pelatihan dan pendampingan Infinite Design dan Adobe Illustrator memberikan peserta ilmu pengetahuan sehingga dapat mengembangkan kreativitas mendesain secara mandiri (Marpaung et al., 2023).

Tabel 2. Hasil Respon





SIMPULAN

Kegiatan pelatihan program PkM Penerapan Iptek dihadiri oleh 25 peserta dengan 14 orang Guru dan 11 orang Siswa, serta sudah berlangsung selama 3 hari pada tanggal 5, 6, 7 Juni 2023 di Lab SMKN 2 Seririt. Materi pelatihan dan pendampingan dimulai dari pengenalan *tools*, *workspace*, dan *properties* aplikasi Infinite Design pada hari pertama. Materi pelatihan dilanjutkan dan ditambahkan pengenalan *tools*, *workspace*, dan *properties software* Adobe Illustrator pada hari kedua. Materi pelatihan dilanjutkan untuk menyelesaikan karya pelatihan agar siap untuk dikumpulkan pada hari ketiga. Peserta tetap diberikan perpanjangan waktu pengumpulan agar lebih maksimal dalam menyelesaikan karya pelatihan. Penilaian karya sudah dilakukan dan terpilih 3 karya terbaik dari peserta Guru dan Siswa. Pemilihan karya terbaik bukan dari hasil akhir, tapi dilihat dari proses pengerjaan selama pelatihan berlangsung.

Saran dari beberapa peserta berharap semoga lebih sering dilaksanakan dan berkelanjutan agar bisa menambah wawasan ilmu untuk Guru dan Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ary Kurniawan, & Mahmudah, F. N. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Tanzim Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 184–196. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i2.1156>
- Fitri. (2014). *PERMENDIKBUD NO. 109 TAHUN 2013 TENTANG PENYELENGGARAAN PJJ PADA PENDIDIKAN TINGGI*. <https://lldikti12.ristekdikti.go.id/2014/01/23/permendikbud-no-109-tahun-2013-tentang-penyelenggaraan-pjj-pada-pendidikan-tinggi.html>
- Indri Kristiwati, Irfan, & Arifuddin. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima. *EDU SOCIATA : JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI*, 2(2), 43–52. <https://doi.org/10.33627/es.v3i1.299>
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal*,

4(2), 4484–4488.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15871>

Pasya, S. A., & Saputro, A. (2018).
Implementasi Multimedia Interaktif
Belajar Mengenal Hewan sebagai Media
Edukasi pada TK Budi Mulia Tangerang.
*IDEALIS - Indonesia Journal Information
System*, 1(5), 416–421.
<https://doi.org/10.36080>

Putra, A. (2023). *Apa Itu Aplikasi Infinite*

Design? BEROTAK.
[https://www.berotak.com/aplikasi-
infinite-design/](https://www.berotak.com/aplikasi-infinite-design/)

Rahmawati, I. (2021). *Upaya Peningkatan
Kinerja Guru Melalui Pelatihan
Implementasi Pembelajaran Bagi SMK
Pusat Keunggulan di Kabupaten
Gunungkidul.* 470–480.
[https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sem
nasm/article/view/10757](https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasm/article/view/10757)