

Stimulasi Kreasi dan Inovasi Siswa SMPN 1 Meulaboh Via Pembuatan Logo Produk dengan Adobe Photoshop

Al Zuhri^{1*}, Ulfa Khairina², Hanifah Nurdin³, Ismiati⁴, Rafli Kurniawan⁵, Aisha Riwanda⁶, Imam Chusyeryi⁷, Feni Murdial⁸, Khairul Naja⁹

^{1,4,5,6,7,8,9} Universitas Teuku Umar

²Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng

³Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

*Corresponding Author: alzuhri@utu.ac.id

s

Abstract. Technological advances have simplified many fairies in human life, ranging from the social, business, political, and even educational realms. One form of technology that plays an important role in facilitating and helping humans today is computers. The presence of computers has boosted the emergence of various applications that play a very important role in supporting human work such as in producing graphic design products. Graphic design works are certainly no longer a foreign entity in life, starting from the clothes worn, the packaging design of the daily food/beverages consumed, and even the logos of the electronic objects purchased are also inseparable from the touch of graphic design. That is the value and meaning of the existence of graphic design works today for humans. Graphic design, in addition to being able to support human work to open up business opportunities, can also be a medium to foster a creative and innovative attitude for anyone who has a desire for it. On that basis, the team also considers it necessary to facilitate training such as this service to encourage the emergence of creativity and innovation in students by making SMP Negeri 1 Meulaboh, West Aceh Regency, Aceh Province as the target of this service. The steps taken in this service are divided into three time sessions, namely the beginning, middle, and end. The presentation of the material was carried out by applying the concept of *Think Pair Share*. From the results of the thorough evaluation, the following records were obtained: (1). Students have a high interest in these kinds of activities; (2). There is a drastic increase in knowledge and ability in students after the activity is completed from before who do not know at all and have never heard of graphic design; and (3). After the presentation of the material and demonstration, students have been able to independently practice how to design a logo using the professional application Adobe Photoshop, even if they are not very skilled.

Keyword: Graphic Design, Visual Communication, Logo

1. Pendahuluan

Di era *society* 5.0 saat ini, akselerasi pertumbuhan teknologi kian melejit yang sangat membantu manusia dalam belajar, bekerja, berinteraksi, dan sebagainya. Kemajuan teknologi telah mendukung banyak aspek di kehidupan manusia, sekalipun juga berpotensi menciptakan dampak negatif. Hal ini menuntut pengguna untuk selalu dapat mengikuti perkembangannya serta dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal, tepat, dan sehat. Salah satu dari banyak teknologi yang berperan penting bagi manusia adalah komputer. Pembaruan-pembaruan yang terus terjadi pada komputer turut pula memfasilitasi manusia dalam menghasilkan produk-produk desain grafis, tidak

terbatas bagi mereka yang mengambil jurusan tersebut, akan tetapi juga bagi siapa saja yang memiliki ketertarikan dengan buana desain grafis.

Desain grafis yang muncul sedari abad 19 merupakan akibat dari tuntutan kebutuhan manusia berkomunikasi melalui media visual. Orang-orang yang membuat atau merancang produk-produk desain grafis disebut pula sebagai desainer grafis yang bekerja berkaitan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis gerak seperti animasi [1]. Tugas seorang desainer grafis adalah menyampaikan informasi yang diinginkan oleh pelanggan dari suatu produk tertentu ke dalam bentuk desain yang menarik, mengedukasi, menghibur, mempengaruhi, dan lainnya sesuai keperluan.

Kata desain grafis sendiri menurut [1] merupakan suatu perwujudan dari komunikasi visual yang menggunakan teks, gambar, dan unsur lainnya yang memberikan kebebasan kepada sang desainer untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa dalam mentransfer pesan kepada komunikan secara efektif. Sedikit berbeda [2] memaknai desain grafis sebagai suatu bentuk seni lukis (gambar) terapan seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Dapat disimpulkan bahwa desain grafis merupakan suatu hasil karya dari aktivitas memadukan elemen-elemen desain grafis membentuk wujud visual tertentu dengan harapan dapat menciptakan situasi komunikasi seefektif dan seefisien mungkin. Oleh karenanya, karya desain grafis harus mampu membangun komunikasi visual yang kuat, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah, persis, dan ekspres oleh publik yang menjadi sasaran.

Saat ini desain grafis telah digunakan dalam berbagai konteks, khususnya media visual seperti cetak dan digital. Di dunia pemasaran, desain grafis menjadi hal penting sebagai upaya menarik perhatian target pasar sehingga pada akhirnya mempengaruhi keputusannya untuk membeli produk tertentu [3]. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil desain yang bagus vital mengenal unsur atau elemen dalam desain grafis yang meliputi titik, garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, ruang, dan tipografi [1][4][5]. Kemampuan mengombinasikan unsur-unsur atau elemen-elemen ini secara tepat akan membuat produk desain menjadi sebuah karya visual yang artistik dan eksotik.

Logo menjadi salah satu contoh dari wujud desain grafis itu sendiri. Dalam dunia bisnis, logo menjadi identitas bagi produk setiap perusahaan atau pebisnis dalam merintis usaha. Melalui logo, publik dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasi suatu produk ke dalam kelas-kelas tertentu. Oleh karenanya, sedapat mungkin sebuah logo harus mampu mewakili entitas produknya, sebab logo merupakan bagian dari merek dagang yang harus punya pembeda dari produk lainnya. Kemudian juga produk yang baik akan membuat logonya menjadi familier di benak dan hati publik. Logo yang baik harus mudah dibaca, mudah dipahami, mudah diingat, jelas dilihat, koheren, abadi dan sederhana, sehingga mudah dikenali. Fungsi dari logo itu sendiri adalah sebagai kontak, penjelas, denotatif, identifikasi, signifikasi, translasi, dan estetis [1][6][7]. Sekarang ini ada sangat banyak aplikasi-aplikasi yang mendukung dalam dunia desain grafis, Adobe Photoshop salah

satunya yang dikategorikan sebagai aplikasi desain grafis profesional yang pada pengabdian ini dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam mendesain [1][8]. Desainer grafis atau calon desainer grafis dalam mengoperasikan aplikasi Adobe Photoshop sangat dituntut untuk memiliki keterampilan serta jiwa kreatif sehingga hasil yang diperoleh akan menarik dan memenuhi harapan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan keterampilan siswa/i dalam menghadapi tantangan dari impitan progres teknologi. Hal ini bermanfaat untuk menyesuaikan kemampuan di tengah digitalisasi yang disebabkan oleh ilmu pengetahuan yang terus berkembang pesat dan masif. Sekolah memiliki peran krusial dalam membentuk karakter siswa/i, termasuk mengawasi siswa/i dalam memanfaatkan teknologi di kondisi zaman yang serba canggih seperti sekarang ini. Sederhananya, siswa/i di sekolah dapat diajarkan tentang ilmu desain seperti membuat logo, spanduk, sertifikat, kalender, stempel, dan produk dari desain grafis lainnya sebagai upaya mengembangkan *skill* mereka [1][8][9].

Berdasarkan fenomena di atas maka tim pengabdian menimbang dan memilih SMP Negeri 1 Meulaboh yang berada di desa Suak Indrapuri, Kabupaten Aceh Barat, Provinsi Aceh sebagai target pada pengabdian kali ini. Tim memandang perlu menggagas program pengabdian kepada masyarakat di sana dengan menstimulus *skill* siswa melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi desain profesional, adapun alasan dan tujuannya adalah:

- a. Dari hasil observasi awal dan diskusi langsung dengan pihak sekolah tim memperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa/i masih di bawah standar minimal dalam menggunakan teknologi komputer, khususnya siswa/i kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari kecekatan siswa/i dalam mengoperasikan komputer dan kurangnya mata pelajaran yang mendukung ke arah itu sehingga siswa/i kurang mendapatkan pengetahuan secara maksimal. Apalagi mengenai pengetahuan desain grafis yang masih belum diketahui dan dipahami oleh siswa/i sama sekali. Padahal jika dilihat dari fasilitas komputer, sekolah memiliki fasilitas yang memadai dengan dua laboratorium komputer. Oleh karenanya, tim memandang perlu melakukan edukasi dengan transfer ilmu pengetahuan terkait pentingnya desain grafis kepada siswa/i SMP Negeri 1 Meulaboh;
- b. SMP Negeri 1 Meulaboh memiliki siswa/i dengan berbagai latar belakang dan memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan dalam menghadapi tantangan dari kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis sangat urgen dilakukan untuk mengembangkan dan memadankan kemampuan siswa/i hidup dengan kemajuan teknologi di zamannya;
- c. Pelatihan desain grafis nantinya bisa menjadi media pembelajaran berarti bagi siswa/i dalam melecut kepiawaian visualisasi mereka, diawali dengan pelatihan-pelatihan

dasar terlebih dahulu seperti praktik membuat logo pada pengabdian ini melalui metode *think pair share*;

- d. Sejauh ini belum ada yang menyelenggarakan pengabdian tentang pentingnya desain grafis sehingga siswa/i tidak memiliki minat, semangat, dan tujuan dalam mengembangkan kreativitas di bidang desain grafis;
- e. Kurangnya pengetahuan siswa/i terhadap penggunaan aplikasi penunjang desain grafis sehingga siswa/i masih belum mampu membuat sebuah gambar dengan bantuan aplikasi komputer. Oleh karena itu, tim berupaya memperkenalkan salah satu aplikasi pendukung dalam desain grafis yaitu Adobe Photoshop sebagai alat yang nantinya juga dapat mendukung pembelajaran dalam kelas sehingga kelas menjadi lebih kreatif dan inovatif.

2. Metode Pelaksanaan

Think Pair Share (TPS) menjadi metode yang diimplementasikan pada pengabdian ini dengan memanfaatkan laptop, proyektor, aplikasi Adobe Photoshop CS4, dan *Power Point* (PPT) sebagai instrumen pendukung untuk memudahkan para siswa memahami demonstrasi yang dipraktikkan. TPS adalah metode yang memberikan siswa waktu untuk berpikir, berkelompok, berdiskusi, merespons, serta saling bantu satu sama lain dengan cara saling bertukar ide [10]. Adapun tahapannya menurut [11] adalah sebagai berikut:

- a. *Thinking*, di tahap ini pemberian materi diawali dengan mengajukan isu atau pertanyaan terlebih dahulu terkait materi yang akan dibahas untuk kemudian dipikirkan oleh para peserta yang terlibat dan di pengabdian ini adalah siswa/i;
- b. *Pairing*, di tahap ini pemateri mengelompokkan peserta dengan pola berpasangan agar mereka bisa diarahkan untuk saling berdiskusi atas apa yang telah mereka peroleh saat tahapan *Thinking*; dan
- c. *Sharing*, di tahap ini para peserta yang telah dibagi secara berpasangan tadi diminta untuk membagikan hasil diskusinya kepada pasangan lainnya [12].

Tim juga menggunakan kuesioner sebagai instrumen evaluasi kegiatan untuk mengukur tingkat kepuasan dan keberhasilan pengabdian yang dilakukan sebagaimana pengabdian yang dilakukan oleh [13] dalam artikelnya berjudul “Introduksi Program Studi dan Prospek Karier Lulusan Ilmu Administrasi Negara pada Siswa SMAN 1 Sinabang”. Sementara rangkaian step yang digarap mulai dari awal hingga akhir pengabdian dapat dibagi ke dalam tiga sesi waktu sebagai berikut:

- a. Sesi permulaan, tim pengabdian melakukan survei sekolah terlebih dahulu bertujuan untuk mencari sekolah yang paling relevan dengan pengabdian yang telah tim rancang. Setelah mendapatkan sekolah yang dimaksud, maka tim menghantarkan surat izin untuk menyelenggarakan pengabdian dari program studi ke sekolah tersebut untuk mengkonfirmasi kesediaan pihak sekolah atas pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan di sekolah tersebut. Selanjutnya, tim bersama pihak sekolah mendiskusikan hal apa saja dalam bidang desain grafis yang dibutuhkan oleh sekolah

- dan siswa dengan tujuan dapat dilakukan kolaborasi yang paling relevan. Juga mengkomunikasikan sarana pendukung yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan kegiatan seperti ruangan, pengeras suara, stopkontak, dan lainnya. Tim turut meminta sekolah mengeluarkan surat undangan kepada tim untuk menjadi pemateri dalam kegiatan pengabdian yang dimaksud sebagai wujud kesediaan sekolah untuk tim melakukan pengabdian. Surat undangan tersebut selanjutnya tim serahkan ke fakultas untuk dapat diterbitkan Surat Tugas (ST).
- b. Sesi pertengahan, sebelum penyampaian materi dimulai, tim melakukan pengenalan diri terlebih dahulu sebagai upaya membangun hubungan emosional dengan siswa. Kemudian tim menyebarkan lembar *pre-test* sebagai barometer untuk mengetahui pengetahuan dan kemahiran awal siswa terkait desain grafis dan logo. Selanjutnya, barulah sebagian dari tim melakukan pemaparan materi dengan demonstrasi dan diskusi, sedang sebagiannya lagi mencatat bagaimana jalannya pengabdian dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan. Selesai pemaparan materi dan diskusi, tim membentuk kelompok siswa untuk mempraktikkan ulang demonstrasi yang telah diperagakan. Ada 4 kelompok terbentuk di pengabdian ini yang tiap kelompoknya terdiri dari 5 siswa. Artinya ada 20 siswa yang terlibat di dalam pengabdian ini. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk mendorong munculnya diskusi dan saling bertukar ide dan opini tentang hasil produk desain yang mereka masing-masing hasilkan. Kemudian, tim pengabdian juga membagi anggota untuk ditugaskan mendampingi masing-masing dari kelompok siswa yang telah dibentuk guna membantu siswa agar lebih mudah melakukan praktik ulang. Setelah praktik ulang selesai dilakukan maka perwakilan dari masing-masing kelompok diminta ke depan kelas untuk memperlihatkan dan menjelaskan hasil dari desain logo yang telah dibuat. Selanjutnya, kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan. Sementara tim pengabdian turut menilai hasil desain dari masing-masing kelompok siswa untuk diberikan apresiasi berupa hadiah atas karya yang paling kreatif dan inovatif.
 - c. Sesi penghabisan, setelah semua rancangan kegiatan selesai digarap, tim kembali memberikan tes kepada para siswa dalam bentuk lembar *post-test* sebagai bahan evaluasi akhir terhadap kegiatan pengabdian secara menyeluruh. Juga tim berembuk untuk meninjau kembali apa-apa saja dari kegiatan yang perlu dibenahi, dikembangkan, dan dilaporkan. Di bagian akhir dari fase ini, tim menguraikan detail keberlangsungan aksi pengabdian ke dalam wujud artikel ilmiah sebagai laporan dan *output* akhir yang diharapkan dengan target publikasi jurnal-jurnal yang telah terakreditasi Sinta. Tim juga tidak lupa memberikan laporan hasil dari kegiatan kepada pihak sekolah, menyampaikan rasa terima kasih, dan mendiskusikan tentang berbagai hal yang dapat dilakukan ke depannya sebagai upaya tindak lanjut.

3. Hasil, Dampak, dan Luaran yang Dicapai

Peserta pada pengabdian ini adalah siswa/i SMP Negeri 1 Meulaboh, Kabupaten Aceh Barat, Provinsi Aceh dari kelas VIII. Sementara pemateri merupakan civitas

academica dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teuku Umar. Kegiatan berlangsung pada Sabtu, 13 Mei 2023, pukul 09.00 WIB di aula sekolah. Siswa/i yang hadir sebanyak 20 orang, terdiri dari 15 perempuan dan 5-nya lagi adalah laki-laki.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan

Selama kegiatan berlangsung siswa/i mengikuti arahan dengan tertib serta turut didampingi oleh seorang guru dari sekolah sebagai wujud dukungan. Harapan pihak sekolah, pelatihan desain grafis dengan membuat logo ini dapat memberikan edukasi, pemahaman, dan rangsangan yang mampu menghidupkan kreativitas para siswa/i. Terlebih belajar mengenai visualisasi bagi sebagian siswa/i lebih menarik dan menyenangkan. Siswa/i juga dapat menyalurkan nalar dan *skill* visual mereka melalui media desain grafis.

Dari *pre-test* yang dilakukan terhadap para siswa/i diperoleh hasil bahwa semua dari siswa/i belum mengetahui desain grafis sama sekali, meski hanya menyangkut tentang hal-hal dasar seperti pengertian dari desain grafis, unsur atau elemennya, contoh dari produk desain grafis dalam kehidupan sehari-hari, dan aplikasi yang mendukung untuk menciptakan produk desain grafis. Bahkan siswa/i menuturkan bahwa mereka belum pernah mendengar desain grafis sebelumnya. Namun begitu, siswa/i sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian selama jalannya pengabdian, meskipun jawaban yang diutarakan ada yang kurang tepat atau bahkan ada yang tidak benar.

Tim salut menyaksikan semangat belajar para siswa/i, sehingga tim memberikan apresiasi tinggi atas animo yang dimiliki para siswa/i untuk mengetahui dan mengikuti kegiatan pengabdian ini. Artinya semangat dan keingintahuan mereka kuat untuk mempelajari hal baru yang sebelumnya sama sekali belum mereka ketahui. Semangat yang tumbuh dalam diri tentunya dapat dijadikan modal awal bagi para siswa/i untuk maju dan mengembangkan diri.



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian



Gambar 3. Praktik Membuat Logo

Pada sesi pemaparan materi, tim memulainya dari bahasan definisi desain grafis, tujuan desain grafis, unsur-unsur desain grafis, aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam desain grafis, profesi yang berhubungan dengan desain grafis, nilai jual skill desain grafis, dan terakhir memberikan demonstrasi cara mendesain logo menggunakan Adobe Photoshop CS4 untuk dipraktikkan ulang oleh siswa/i. Penyampaian materi berlangsung dengan baik dan siswa/i juga dapat memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Ini dapat dinilai dari kemampuan siswa/i menghasilkan produk desain sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar 4. Salah Satu Hasil Produk Desain Grafis Siswa/i

Selama pemberian materi berlangsung, tim juga menyisipkan pertanyaan-pertanyaan supaya siswa/i tetap fokus pada apa yang disampaikan dan didemonstrasikan oleh tim, sehingga siswa/i diharapkan benar-benar memahami dan mengingat apa-apa yang dijelaskan. Sementara saat *post-test*, terjadi perubahan pemahaman drastis pada siswa/i terkait desain grafis dibandingkan saat *pre-test*. Sebanyak 15 dari 20 orang siswa/i berhasil menjawab dengan benar semua pertanyaan dan sudah memiliki pemahaman yang baik tentang desain grafis. Siswa/i yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar oleh tim diberikan *door prize*. Hal ini bertujuan untuk membakar semangat dan mendorong siswa/i untuk berpartisipasi aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian. Setelah kegiatan selesai, tim menutup pelatihan dengan foto bersama siswa/i SMP Negeri 1 Meulaboh.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kuesioner Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Membuat Logo

No.	Aspek Penilaian	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Kepuasan peserta mengikuti kegiatan pelatihan membuat logo.	89,8%	Sangat Puas
2.	Adanya perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah pemaparan materi.	85%	Sangat Puas
3.	Membantu siswa/i yang kurang pemahaman tentang pentingnya desain grafis.	88,9%	Sangat Puas
4.	Siswa/i dapat mempraktikkan langkah-langkah membuat logo dengan aplikasi Adobe Photoshop CS4.	72,2%	Puas

Interval penilaian kepuasan adalah sebagai berikut:

Indeks 80% - 100% : Sangat Puas

Indeks 60% - 79,99% : Puas

Indeks 40% - 59,99% : Cukup Puas

Indeks 20% - 39,99% : Kurang Puas

Indeks 0% - 19,99% : Tidak Puas

4. Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat ini dikemas dalam bentuk pelatihan, guna mentransfer ilmu desain grafis membuat logo produk menggunakan bantuan aplikasi desain profesional yaitu Adobe Photoshop. Hasil akhir yang diharapkan adalah mampu

memperkaya pengetahuan dan meningkatkan kemahiran siswa/i dalam mendesain logo untuk kebutuhan tertentu personal maupun bisnis.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa siswa/i kelas VIII SMP Negeri 1 Meulaboh sebelumnya tidak ada satupun yang mengetahui tentang desain grafis bahkan hal-hal mendasar seperti; pengertian desain grafis, unsur-unsur desain grafis, aplikasi pendukung desain grafis, contoh produk desain grafis dalam kehidupan sehari-hari. Namun setelah pelatihan dilakukan diperoleh hasil *post-test* bahwa terjadi perubahan drastis pada siswa/i, di mana sebanyak 15 dari 20 siswa/i berhasil menjawab dengan benar semua pertanyaan tentang desain grafis yang diajukan. Artinya pengabdian yang dilakukan ini membuahkan hasil sesuai dengan target yang diharapkan walaupun tidak 100%.

Untuk tindak lanjut, siswa/i perlu dibekali ilmu-ilmu desain grafis lanjutan sebagai pengembangan atas kemampuan *basic* yang telah mereka peroleh. Dengan harapan besar, para siswa/i bisa menjadi desainer grafis profesional di masa mendatang. Oleh karenanya, peran pihak sekolah tentunya juga sangat penting di sini untuk menstimulasi dan memfasilitasi siswa/i menumbuhkan kreasi dan inovasinya.

REFERENCES

- [1] M. R. Rahman, "Presiden Jokowi: Indonesia sudah darurat narkoba," *Antara News*, 2014.
- [2] J. Kuswanto, "Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 78–84, 2020.
- [3] C. Dewojati and M. Z. Arifin, "BIOPOLITIK DAN KRISIS KEDAULATAN DALAM NOVEL LAMPUKI KARYA ARAFAT NUR: BIOPOLITICS AND THE CRISIS OF SOVEREIGNTY IN ARAFAT NUR'S LAMPUKI," *J. Pengaj. Melayu*, vol. 32, no. 1, pp. 156–175, 2021.
- [4] Y. R. Kresno, "LKP: Pembuatan Buku Company Profile PT. Karya Jaya Lestari sebagai Media Operasional dan Inventaris Perusahaan." STIKOM Surabaya, 2013.
- [5] P. R. Andhita, S. Sos, and M. I. Kom, *Komunikasi Visual*, vol. 1. Zahira Media Publisher, 2021.
- [6] R. Permana, "Semiotika Visual Logo Bumbu Bamboe dan Perannya sebagai Identitas Perusahaan," *SOSIOHUMANIORA J. Ilm. Ilmu Sos. Dan Hum.*, vol. 8, no. 1, pp. 96–103, 2022.
- [7] M. Hilmi, *Buku ajar pengantar desain komunikasi visual*. Penerbit NEM, 2022.
- [8] F. Febriansyah and N. I. Nabila, "Pengaruh Logo Baru PT. TELKOM, Tbk Terhadap Citra Perusahaan," *J. Innov. Bus. Econ.*, vol. 5, no. 2, pp. 101–116, 2014.
- [9] T. Santosa, "PELATIHAN BRANDING PRODUK DI YAYASAN TUNAS ALAM BANTAR GEBANG BEKASI," *Dev. J. Ekon. Pembang.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–97, 2021.
- [10] C. V. Sumarsya and S. Ahmad, "Think Pair Share sebagai Model untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran," *J. Pendidik.*

- Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1374–1388, 2020.
- [11] O. Ribut, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Pada Prestasi matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *J. Jendela Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2021.
- [12] S. F. Meilana, N. Aulia, Z. Zulherman, and G. B. Aji, “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 218–226, 2021.
- [13] A. Pratama, A. Zuhri, A. D. R. Marsella, N. Aripin, G. Oktavinanda, and S. J. Sitompul, “Introduksi Program Studi dan Prospek Karier Lulusan Ilmu Administrasi Negara pada Siswa SMAN 1 Sinabang,” *Bakti Banua J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–20, 2023.