

PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN

**Arief Nugraha Pontoh^{1*}, Abdul Mujib Syadzali², Andi Akbar Hidayatullah³, Muhammad.
Kresna Arya A⁴, Fauzan Pachrozi Yandra⁵, Nandiva Anindhia Apriliana⁶, Rania Annisa
Forester Bangabua⁷, Muhammad. Ryco Amanda Saputra⁸, Ananda Aulia Hasanah⁹.**

^{1,2,3,4,5,6,7} (Program Studi Teknik Sipil/Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

⁸ (Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota/Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

⁹ (Program Studi Arsitektur/Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

*E-mail: arief.nugraha@lecturer.itk.ac.id

Abstrak

Dari masa ke masa seiring dengan perkembangan zaman teknologi terus berkembang, Kemajuan teknologi yang cepat menuntut semua kalangan umur terutama generasi muda untuk mau belajar dan harus mampu memanfaatkan teknologi. Tuntutan inilah yang menjadi salah satu fokus dari Kelompok KKN K5 yang melaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk kuliah kerja nyata di Pondok Pesantren Bairuha Kota Balikpapan. Dengan banyaknya santri dan santriwati di ponpes Bairuha saat ini yang merupakan generasi muda yang menjadi golongan umur penting untuk memiliki pengetahuan dan dapat menguasai teknologi yang semakin maju mendorong Kelompok KKN K5 untuk mengadakan kegiatan dengan memberikan wawasan teknologi kepada santri dan santriwatinya salah satunya teknologi informasi. Dengan banyaknya penerapan dari teknologi informasi, kegiatan yang dipilih berupa pelatihan desain menggunakan *software*. *Software* yang digunakan yaitu canva yang merupakan *software* yang mudah diakses dengan fitur yang lengkap sebagai dasar dalam pembuatan desain grafis dalam bentuk digital. Selanjutnya dilakukan pengambilan data dengan kuesioner untuk mengetahui dampak dari pelatihan yang telah diberikan. Dari 10 pertanyaan yang diajukan kepada peserta didapatkan kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan poster yang dilaksanakan selama KKN mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Mayoritas peserta merasa pelatihan ini menarik, bermanfaat, dan menambah pengetahuan mereka.

Kata kunci: Canva, Desain, KKN, Pendidikan, Poster

Abstract

Over time, as the era progresses, technology continues to evolve. The rapid pace of technological progress demands that all age groups, especially the younger generation, be willing to learn and able to utilize technology. This demand is one of the main focuses of the KKN K5 group, which is conducting community service in the form of real-world work experience at the Bairuha Islamic Boarding School in Balikpapan City. With the many students currently at Bairuha, who are part of the younger generation and a crucial age group to have knowledge and mastery of advancing technology, the KKN K5 group is motivated to organize activities that provide technological insights to the students, particularly in information technology. Given the numerous applications of information technology, the chosen activity is design training using software. The software used is Canva, which is easily accessible and offers comprehensive features for basic graphic design in digital form. Furthermore, data collection was conducted using a questionnaire to determine the impact of the training provided. From the 10 questions posed to the participants, it was concluded that the poster-making training conducted during the KKN received very positive responses from the participants. The majority of participants found the training to be interesting, beneficial, and informative.

Keywords: Canva, Design, KKN, Education, Poster

1. Pendahuluan

Dari masa ke masa seiring dengan perkembangan zaman kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi dan informasi yang saat ini sedang kita alami (Danuri, 2019). Tentunya pesatnya perkembangan teknologi ini menyebabkan terjadinya perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia dengan peradaban dan juga kebudayaan yang banyak (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Dampak yang ada secara positif namun juga terkadang negatif. Didukung dengan kebutuhan masyarakat akan internet yang terbilang tinggi menjadikan dunia digital sebagai dunia yang sama pentingnya dengan dunia nyata.

Seiring bertambah majunya teknologi serta ilmu pengetahuan, teknologi mulai masuk ke segala bidang dengan berbagai cara penerapannya salah satunya adalah bidang pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019). Sebuah teknologi khususnya teknologi pembelajaran dan teknologi informasi menjadi sangat penting untuk diketahui serta dikuasai. Kemajuan teknologi yang cepat dan tidak pernah berhenti menuntut semua kalangan umur terutama generasi muda untuk mau belajar dan harus mampu memanfaatkan teknologi agar dapat mengimbangi perkembangan dan kemajuan yang terjadi. Sebagaimana menurut (Effendi & Wahidy, 2019) pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi yang terjadi, bukan hanya guru atau dosen tetapi juga siswa maupun mahasiswa harus melek teknologi.

Sebagai tambahan (Effendi & Wahidy, 2019) menjelaskan bahwa pendidikan Indonesia saat ini adalah tentang bagaimana generasi muda dapat memahami ilmu yang diajarkan bukan hanya mengingat informasi. Sehingga generasi muda dituntut memahami dan mampu menggunakan teknologi dalam proses belajar. Kegiatan belajar mengajar yang dulunya berfokus pada buku teks sudah mulai tergantikan dengan media lain, baik berupa *ebook*, media informasi daring, maupun aplikasi atau *software* yang dikembangkan oleh berbagai pihak demi kemudahan aktivitas manusia serta keperluan dunia pendidikan.

Tuntutan untuk melek dengan teknologi inilah yang menjadi salah satu fokus dari Kelompok KKN K5 yang melaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk kuliah kerja nyata di Pondok Pesantren Bairuha Kota Balikpapan. Pondok Pesantren Bairuha merupakan suatu lembaga pendidikan Islam yang terletak di jalan Guntur Damai RT. 38 Kel. Gunung Sari Ulu, Kec. Balikpapan Tengah, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Dengan lokasi yang cukup strategis berada di pusat Kota Balikpapan dan dengan luas lahan kurang lebih sebesar 4 Hektar. Pondok pesantren ini dibangun pada tahun 2004 dan beroperasi di tahun 2005 dengan jumlah santri dan santriwati yang saat ini tentunya semakin bertambah. Selain pondok pesantren, di dalam komplek pondok pesantren juga ada SMPIT dan SMAIT Tri Sukses Generus yang peserta didiknya merupakan santri dan santriwati dari pondok pesantren maupun anak-anak dari warga di sekitar wilayah pondok pesantren.

Dengan banyaknya santri dan santriwati di ponpes Bairuha saat ini yang merupakan generasi muda yang menjadi golongan umur penting untuk memiliki pengetahuan dan dapat menguasai teknologi yang semakin maju mendorong Kelompok KKN K5 untuk mengadakan kegiatan untuk mendukung tuntutan yang ada juga dapat membantu pondok pesantren dengan memberikan wawasan teknologi kepada santri dan santriwatinya salah satunya teknologi informasi. Teknologi informasi jika dijabarkan akan menjadi sangat luas diantaranya dipakai untuk pengolahan data, pemrosesan, penyusunan, penyimpanan atau ketika melakukan perubahan data guna mendapatkan informasi yang akurat untuk bisnis, pemerintahan maupun personal (Evin & Rumpak, 2019).

Dengan banyaknya penerapan dari teknologi informasi, kegiatan yang dipilih berupa pelatihan desain menggunakan *software* dan media poster digital sebagai penerapan dari pelatihan desain. *Software* yang digunakan yaitu canva di mana canva merupakan *software* yang mudah diakses dengan fitur yang lengkap sebagai dasar-dasar dalam pembuatan desain grafis dalam bentuk digital. Tujuannya agar dapat memberikan wawasan yang baru

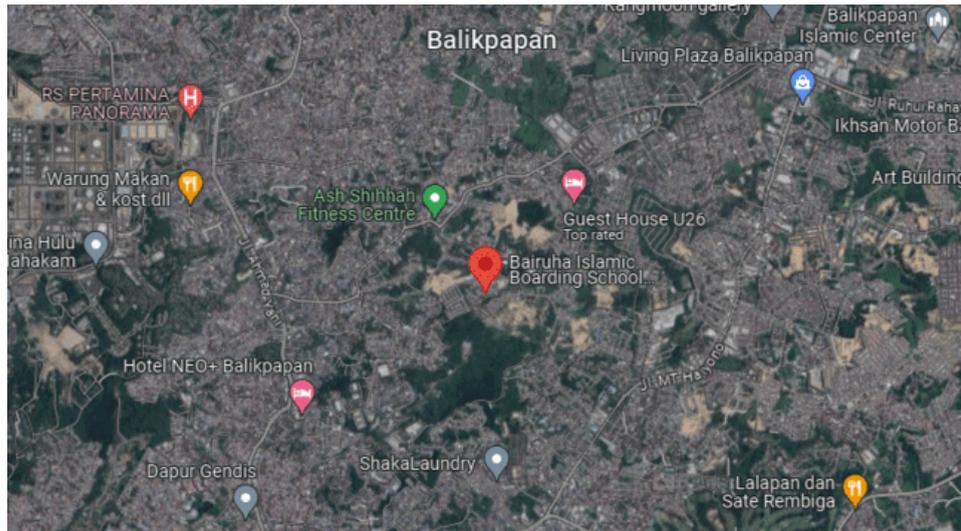
PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN

bagi santri dan santriwati yang terbilang baru dengan *software* khususnya desain grafis sehingga selain memberikan pengetahuan tentang teknologi tetapi juga bisa memancing keingintahuan baru bagi santri dan santriwati.

2. Metode Pelaksanaan

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan pelatihan desain poster dalam bentuk digital dilaksanakan di Pondok Pesantren Bairuha, Kecamatan Balikpapan Tengah, Kota Balikpapan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 4 Mei 2024.



Gambar 1. Pondok Pesantren Bairuha, Kota Balikpapan

(Sumber: Google Maps, 2024)

2.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan santri serta santriwati pondok pesantren Bairuha baik pada tingkat SMP maupun SMA di SMPIT dan SMAIT Tri Sukses Generus yang berada dalam kompleks Pondok Pesantren Bairuha.

2.3 Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

2.3.1 Identifikasi Masalah

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh kelompok KKN K5, sebelum pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) diselenggarakan kelompok KKN K5 melakukan kunjungan terlebih dahulu dan melakukan pertemuan dengan pihak pondok pesantren. Pada kunjungan ini dilakukan sesi diskusi terkait pengabdian yang ingin dilakukan dan kebutuhan pihak pondok pesantren khususnya santri dan santriwati sebagai sasaran kegiatan kuliah kerja nyata. Kemudian, selain dengan pihak pondok pesantren kelompok KKN K5 juga berdiskusi dengan Kepala Sekolah SMAIT Tri Sukses Generus mengenai rencana kegiatan KKN.

Dari beberapa kunjungan serta diskusi dengan pihak ponpes maupun sekolah Tri Sukses Generus, diketahui bahwa santri dan santriwati ini sebagai generasi yang sedang menuntut ilmu perlu mendapatkan pembelajaran mengenai hal-hal yang jarang ditemui baik pada kurikulum sekolah maupun pesantren pada umumnya. Melihat hal ini, Tim KKN K5 memutuskan untuk memberikan pembelajaran atau pelatihan mengenai cara pengoperasian *software* yang mudah diakses untuk semua kalangan dan juga bisa digunakan secara universal.

2.1.2 Pelaksanaan Pelatihan

1. Melalui media daring, kelompok KKN K5 berkomunikasi dengan pihak pesantren terutama pihak sekolah IT Tri Sukses Generus mengenai pelatihan *software* yaitu Canva sekaligus memberikan pembelajaran mengenai desain digital berupa poster.
2. Dengan bantuan dan fasilitas yang ada di SMA IT TSG, kegiatan pelatihan dapat dihadiri 2 santri dan 29 Santriwati yang merasa tertarik untuk belajar tentang desain digital maupun cara mengoperasikan *software* Canva.
3. Sebelum mengajarkan cara mengoperasikan Canva, kelompok KKN K5 terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang dasar-dasar desain dan pengetahuan terkait cara mengimplementasikan ide desain pada suatu media.
4. Santri dan Santriwati diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur Canva serta dilakukan demonstrasi pembuatan poster dengan diikuti oleh para peserta pelatihan.
5. Sembari mengikuti demonstrasi, Tim KKN K5 juga membimbing satu-persatu para peserta sehingga bisa mengikuti pelatihan dengan baik dan tidak kesulitan dengan kendala yang ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pagi hari pelatihan, kegiatan Kuliah Kerja Nyata Kelompok K5 dapat dimulai dengan tepat waktu. Di mana kegiatan dibuka oleh Bapak Mahruji sebagai mitra sekaligus pembimbing di pondok pesantren. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pengenalan dasar tentang desain terutama desain grafis baik berupa poster maupun media lainnya. Kemudian, Kelompok KKN K5 memberikan demonstrasi pembuatan poster dengan *software* canva sambil diikuti oleh santri dan santriwati dengan menerapkan dasar-dasar yang telah diperkenalkan kepada para peserta. Pemberian materi desain grafis ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Pemberian Materi tentang Desain Grafis

Dalam rangkaian kegiatan pelatihan desain poster dengan menggunakan canva sebagai *software* bantu dilakukan pengambilan data dengan kuesioner yang diberikan sebelum kegiatan dilaksanakan dan setelah kegiatan selesai dilakukan untuk mengetahui dampak

PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN

dari pelatihan yang telah diberikan. Kegiatan pengisian kuesioner yang diberikan kepada peserta ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Pengisian Kuesioner oleh Para Peserta Pelatihan

Kemudian setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan desain poster digital yang dilakukan dengan canva telah selesai, dilakukan sesi dokumentasi bersama dengan para santri dan santriwati Pondok Pesantren Bairuha yang telah menghadiri serta mengikuti kegiatan pelatihan oleh kelompok KKN K5. Berikut merupakan dokumentasi bersama dengan santri dan santriwati sebagai peserta pelatihan desain poster digital.



Gambar 4. Dokumentasi Bersama dengan Peserta Pelatihan

Akhir dari pelaksanaan pengabdian ini dilakukan evaluasi dengan melakukan analisis dari data kuesioner yang telah dikumpulkan. Data kuesioner ini memberikan gambaran tentang persepsi dari 31 peserta yang mengikuti pelatihan terhadap pelatihan yang dilaksanakan oleh Kelompok KKN K5. Dengan rentang persentase serta interpretasi dari nilai yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK
PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN

Tabel 1. Rentang Persentase Interpretasi Nilai Kuesioner

No	Rentang Persentase	Interpretasi
1	0-20%	Sangat Tidak Setuju
2	21-40%	Tidak Setuju
3	41-60%	Ragu-Ragu
4	61-80%	Setuju
5	81-100%	Sangat Setuju

Dari analisis yang dilakukan didapatkan hasil data sebagai berikut yang ditampilkan pada Tabel 2 untuk kuesioner sebelum pelaksanaan kegiatan serta Tabel 3 untuk data kuesioner setelah kegiatan pelatihan berlangsung.

Tabel 2. Tingkat Persepsi Santri dan Santriwati sebelum Pelatihan

No	PERNYATAAN	Nilai					Rata-rata	Interpretasi
		1	2	3	4	5		
1	Pelatihan pembuatan Poster menarik bagi peserta	0	0	1	11	19	91,61%	Sangat Setuju
2	Pelatihan pembuatan Poster dapat menambah pengetahuan	0	0	1	10	20	92,26%	Sangat Setuju
3	Pelatihan pembuatan Poster sangat bermanfaat bagi Ponpes Bairuha	0	0	1	13	17	90,32%	Sangat Setuju
4	Pemateri menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	0	0	2	20	9	84,52%	Sangat Setuju
5	Pemateri dapat menjawab pertanyaan peserta	0	0	4	15	12	85,16%	Sangat Setuju
6	Pemateri memotivasi peserta untuk aktif dalam Pelatihan	0	0	1	14	16	89,68%	Sangat Setuju
7	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan Pelatihan	0	0	0	17	14	89,03%	Sangat Setuju
8	Materi yang diberikan mudah dimengerti	0	0	3	20	8	83,23%	Sangat Setuju
9	Aplikasi/Media pendukung yang digunakan sangat membantu dalam memahami materi	0	0	0	16	15	89,68%	Sangat Setuju
10	Aplikasi/Media pendukung yang digunakan dalam Pelatihan mudah ditemukan atau dijangkau oleh peserta	0	0	3	20	8	83,23%	Sangat Setuju

PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN

Tabel 3. Tingkat Persepsi Santri dan Santriwati setelah Pelatihan

No	PERNYATAAN	Nilai					Rata-rata	Interpretasi
		1	2	3	4	5		
1	Pelatihan pembuatan Poster menarik bagi peserta	0	0	0	6	25	96,13%	Sangat Setuju
2	Pelatihan pembuatan Poster dapat menambah pengetahuan	0	0	0	9	22	94,19%	Sangat Setuju
3	Pelatihan pembuatan Poster sangat bermanfaat bagi Ponpes Bairuha	0	0	0	10	21	93,55%	Sangat Setuju
4	Pemateri menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	0	0	2	15	14	87,74%	Sangat Setuju
5	Pemateri dapat menjawab pertanyaan peserta	0	0	3	12	16	88,39%	Sangat Setuju
6	Pemateri memotivasi peserta untuk aktif dalam Pelatihan	0	0	1	16	14	88,39%	Sangat Setuju
7	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan Pelatihan	0	0	0	16	15	89,68%	Sangat Setuju
8	Materi yang diberikan mudah dimengerti	0	0	2	11	18	90,32%	Sangat Setuju
9	Aplikasi/Media pendukung yang digunakan sangat membantu dalam memahami materi	0	0	0	12	19	92,26%	Sangat Setuju
10	Aplikasi/Media pendukung yang digunakan dalam Pelatihan mudah ditemukan atau dijangkau oleh peserta	0	0	2	15	14	87,74%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel yang telah ditampilkan dapat dilihat bahwa persepsi dari santri dan santriwati baik pada saat sebelum pelatihan maupun setelah pelatihan merasa sangat setuju dengan kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di Pondok Pesantren Bairuha Balikpapan, baik sebelum pelaksanaan maupun setelah kegiatan selesai dilakukan. Namun, dapat dilihat pula ada kenaikan nilai persentase setelah pelatihan diberikan.

4. Kesimpulan

Dari 10 pertanyaan yang diajukan kepada peserta didapatkan kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan poster yang dilaksanakan selama KKN mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Mayoritas peserta merasa pelatihan ini menarik, bermanfaat, dan menambah pengetahuan mereka. Selain itu, para peserta juga merasa bahwa materi yang disampaikan jelas dan mudah dimengerti, serta pemateri mampu memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pelatihan. Penggunaan aplikasi dan media pembelajaran juga dinilai sangat membantu dan mudah digunakan oleh peserta. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sudah efektif dan mendukung tujuan pelatihan.

Secara keseluruhan, hasil kuesioner ini mengindikasikan keberhasilan program pelatihan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata persentase pada kuesioner setelah pelatihan dibandingkan dengan sebelum kegiatan terlaksana. Dengan demikian, pelatihan pembuatan poster ini dapat dianggap sukses dalam memberikan manfaat kepada peserta dan dapat dijadikan model untuk program serupa di masa mendatang.

Ucapan Terima Kasih

Kelompok KKN K5 menyampaikan rasa terima kasih dengan tulus kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan hidayah serta karunia oleh-Nya, Kelompok KKN K5 dapat menyelenggarakan serta menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan Kuliah Kerja Nyata sebagai wujud pengabdian masyarakat yang berjudul “PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL KEPADA SANTRI DAN SANTRIWATI PONDOK PESANTREN BAIRUHA DI KOTA BALIKPAPAN” Kelompok KKN K5 menyadari bahwa keberhasilan kegiatan ini bukan semata-mata hasil kerja sendiri, tetapi juga merupakan hasil dari segala bentuk bantuan yang diberikan. Oleh karena itu Kelompok KKN K5 juga ingin berterima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan turut membantu, antara lain:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Kalimantan yang telah membantu dalam urusan administrasi serta membantu dalam urusan pendanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata.
2. Bapak Arief Nugraha Pontoh dan Bapak Abdul Mujib Syadzali sebagai dosen pembimbing kami yang telah memberikan arahan serta membantu dalam melaksanakan rangkaian kegiatan kuliah kerja nyata.
3. Pihak Pondok Pesantren Bairuha, SMPIT dan SMAIT Tri sukses Generus, yang telah menyambut kami serta membantu mengarahkan dana berkoordinasi dengan santri dan santriwati.
4. Santri dan santriwati Bairuha yang telah mau menerima kami dan seluruh rangkaian program kerja dari kelompok K5 dan mau turut aktif mengikuti kegiatan yang dilaksanakan.
5. Seluruh anggota kelompok K5 yang telah bekerja keras dalam menyiapkan, melaksanakan, serta menyelesaikan seluruh program kerja kegiatan KKN yang telah disusun.

Kelompok K5 menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam jurnal yang ditulis ini. Oleh karena itu, kami sangat menerima segala bentuk saran dan kritik membangun yang ke depannya dapat membantu kami dalam membuat karya tulis selanjutnya dengan lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokom*, 15(2).
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Evin, B., & Rumpak, A. . (2019). Analisis pengembangan desain grafis dalam aplikasi photoshop sebagai peluang bisnis mahasiswa institut bisnis dan multimedia ASMI. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 33–40.
- Romadhoni, B. A. (2018). Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1).
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13-24.