

Peningkatan Kreativitas Siswa MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih melalui Pelatihan Desain Poster

Lathiefa Rusli¹, Jaudat Iqbal Harris², Reyhan Aditya Julianto³, Arif Wijaksana⁴, Mar I Tri Musofa⁵, Abdul Aziz Asyiddiqi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo

E-mail: ¹lathiefarusli@unida.gontor.ac.id, ²jaudatiqbal@unida.gontor.ac.id, ³reyhanaditya244@gmail.com, ⁴arieffbijaksana@gmail.com, ⁵mjr4432@gmail.com, ⁶abdulazizasyiddiqi@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih melalui pelatihan desain poster berbasis teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan kreatif menjadi sangat penting. Namun, terdapat kendala berupa rendahnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis. Untuk mengatasi masalah ini, dilaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang melibatkan mahasiswa Universitas Darussalam Gontor dan bertujuan untuk memfasilitasi pelatihan desain poster menggunakan handphone. Metode pelaksanaan mencakup identifikasi potensi, perumusan kegiatan, proses pendampingan, serta monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi oleh siswa dalam desain grafis, memperbaiki sistem pengolahan limbah sampah di sekolah, dan meningkatkan literasi teknologi di kalangan guru dan siswa. Program ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas siswa serta penerapan teknologi dalam pendidikan, dan diharapkan dapat menjadi model bagi program pengabdian masyarakat di masa depan.

Kata kunci: Kreativitas siswa, Pelatihan, Desain

Abstract

This activity aims to enhance the creativity of students at MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih through technology-based poster design training. With the advancement of information and communication technology, students' ability to utilize technology for creative purposes has become increasingly important. However, there is a challenge in the form of students' low knowledge and skills in graphic design. To address this issue, a Community Service Program (KKN) was implemented involving students from Universitas Darussalam Gontor, with the objective of facilitating poster design training using mobile phones. The implementation methods include potential identification, activity formulation, mentoring processes, and monitoring and evaluation. The results show that this training successfully improved students' use of technology in graphic design, enhanced waste management systems at the school, and increased technological literacy among teachers and students. The program contributes positively to students' creativity development and the application of technology in education and is expected to serve as a model for future community service programs.

Keywords: Student Creativity, Training, Design

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman yang semakin canggih dan modern, perkembangan ini dirasakan di berbagai aspek salah satunya dalam aspek pendidikan.[1, hlm. 33] Pendidikan mencakup semua prosedur dalam bentuk metode

atau teknik dalam proses pembelajaran, yang mentransfer ilmu dan pengetahuan dari guru kepada siswa sesuai dengan indikator dan standar yang ditentukan.[2, hlm. 97] Dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, manfaat besar dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat.[3, hlm. 51] Tuntutan saat ini, dengan adanya perkembangan teknologi, adalah agar siswa mampu memanfaatkan teknologi dalam berbagai bentuk, seperti menambah referensi materi, menggunakan atau mengoperasikan aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran, serta mengembangkan aplikasi digital sebagai hasil kreativitas dan inovasi mereka.[4, hlm. 22]

Namun, pesatnya perkembangan teknologi menuntut siswa untuk dibekali dengan berbagai kemampuan soft skill sejak dini, karena mereka perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi.[5, hlm. 82] Soft skill merupakan jenis kemampuan selain hard skill, di mana hard skill menekankan pada peningkatan intelektual yang langsung berkaitan dengan permasalahan, sedangkan soft skill lebih menekankan pada pembelajaran yang mengasah keterampilan hidup secara personal maupun dalam kehidupan sosial.[6, hlm. 146] Beberapa soft skill yang dibutuhkan oleh siswa meliputi kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkolaborasi, kemampuan berbicara di depan umum, kemampuan komunikasi, manajemen waktu, kepemimpinan, dan kreativitas. Dalam hal kreativitas, termasuk di dalamnya adalah kemampuan mendesain, yang dibutuhkan siswa untuk berbagai keperluan mereka dalam mengerjakan beberapa tugas sekolah dan lainnya.[7, hlm. 319]

Permasalahan yang ada di lapangan adalah rendahnya pengetahuan remaja tentang desain grafis sehingga kreativitas mereka tidak berkembang. Padahal, desain grafis jika dipelajari dapat meningkatkan ekonomi yang bermanfaat untuk promosi usaha atau membuka usaha sendiri, seperti membuat banner, pamflet, undangan pernikahan, dan poster atau bentuk desain lainnya.[8, hlm. 143] Sehingga keterampilan dalam desain grafis sangat diperlukan. Desain grafis sudah menjadi kebutuhan di berbagai bidang kehidupan, diterapkan dalam pembuatan branding, mulai dari logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner, hingga desain lainnya yang menarik dan unik.[9, hlm. 79]

Peningkatan kreativitas dalam desain poster menjadi kebutuhan yang mendesak bagi siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Azhar Desa Ringin Putih. Mereka perlu memahami bahwa kreativitas dalam perancangan poster tidak hanya tentang keindahan visual, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan meyakinkan. Di dunia pendidikan, kreativitas ini dapat berperan sebagai alat penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa dan membuka wawasan mereka terhadap berbagai konsep dan ide.[10, hlm. 223]

Saat ini terdapat berbagai aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik, baik secara gratis maupun berbayar, untuk berbagai kebutuhan, termasuk pendidikan.[6, hlm. 146] Dalam konteks digital, kemampuan untuk berkreasi dalam desain poster menjadi semakin penting karena pesan yang disampaikan melalui media digital memiliki potensi untuk menyebar dengan cepat dan memberikan dampak yang luas. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas dalam perancangan poster bagi siswa MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih harus dilakukan melalui pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

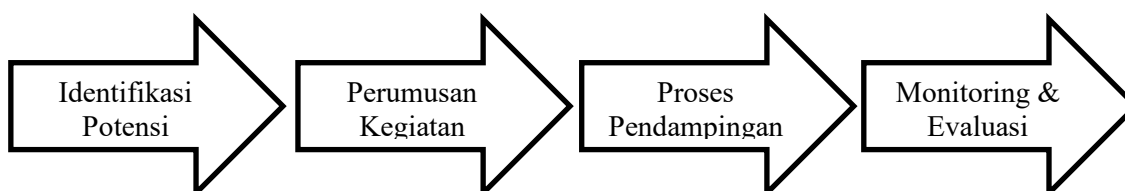
Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam perancangan poster siswa MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih, serta untuk merancang dan mengimplementasikan program pelatihan yang dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang poster. Diharapkan, hasil kegiatan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih, khususnya dalam hal pengembangan kreativitas siswa dalam merancang poster.

2. METODE

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah program yang melibatkan mahasiswa untuk menerapkan pembelajaran mereka dalam pekerjaan nyata di masyarakat. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa, menghubungkan teori yang mereka pelajari di dalam kelas dengan situasi kehidupan nyata di lapangan. Tahun ini, Universitas Darussalam Gontor melaksanakan program KKN di Kecamatan Sampung dan Sukerejo sebagai

bagian dari upaya untuk mewujudkan pengembangan kewarganegaraan global. Dengan melibatkan mahasiswa dalam program ini, universitas tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan akademik, tetapi juga menekankan pentingnya pemahaman mendalam dan pengalaman langsung dalam hal kepemimpinan, kerja tim, tanggung jawab, dan kreativitas. Melalui program KKN ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan profesional mereka, serta berkontribusi secara positif kepada masyarakat.[11, hlm. 116]

Mitra dalam kegiatan ini adalah MTs Al-Azhar di Desa Ringin Putih, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Kegiatan ini dimulai dari 1 Maret hingga 30 Maret 2024. Selama periode ini, program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Darussalam Gontor akan berfokus pada pengumpulan data yang menyeluruh mengenai siswa di MTs Al-Azhar. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cermat dan sistematis melalui koordinasi antara tim peserta KKN dan Kepala Sekolah MTs Al-Azhar. Langkah awal melibatkan diskusi intensif untuk memahami kondisi dan tantangan yang dihadapi oleh siswa. Tim KKN bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang ada, sehingga solusi yang dirancang dapat tepat sasaran dan memberikan dampak positif yang signifikan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan Kegiatan

1. Identifikasi Potensi

Identifikasi potensi merupakan langkah awal yang krusial dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih. Proses identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Darussalam Gontor akan bekerja sama dengan guru dan staf sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai aspek yang mencerminkan kemampuan dan bakat siswa. Metode yang digunakan meliputi observasi di dalam dan luar kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta penyebaran kuesioner yang dirancang untuk mengungkap minat, bakat, dan preferensi belajar siswa. Selain itu, kegiatan seperti diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan siswa dan orang tua juga akan dilaksanakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi individu dan kelompok. Hasil dari proses identifikasi ini akan dianalisis secara mendalam untuk mengembangkan program-program yang dapat mendukung dan memaksimalkan potensi siswa, baik dalam bidang akademik, seni, olahraga, maupun keterampilan lainnya. Dengan demikian, diharapkan setiap siswa dapat berkembang secara optimal dan siap menghadapi tantangan di masa depan dengan bekal kemampuan yang dimiliki.

2. Perumusan kegiatan/ solusi

Perumusan kegiatan atau solusi yang ditawarkan merupakan tahap lanjutan yang penting dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk memberikan saran, masukan, serta solusi yang tepat dan efektif terhadap permasalahan yang ditemukan di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih. Tim pengabdian masyarakat dari Universitas Darussalam Gontor akan mengadakan serangkaian diskusi dan lokakarya bersama dengan guru, staf sekolah, siswa, dan orang tua untuk merumuskan kegiatan yang relevan dan bermanfaat. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, tim akan mengembangkan program-program yang dirancang untuk mengatasi kekurangan dan memperkuat potensi yang ada. Salah satu kegiatan yang muncul dari proses ini adalah pelatihan desain poster menggunakan handphone. Pelatihan ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi yang sudah akrab dengan siswa, memberikan mereka keterampilan

praktis dalam desain grafis, dan meningkatkan kreativitas serta kemampuan komunikasi visual mereka. Dengan menggunakan aplikasi desain yang mudah diakses, siswa akan diajarkan teknik-teknik dasar dan lanjutan dalam membuat poster yang menarik dan efektif. Diharapkan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain mereka, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pesan melalui media digital.

3. Proses pendampingan

Proses pendampingan dalam konteks pelaksanaan pelatihan desain poster menggunakan handphone memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih terkait solusi dari permasalahan yang dihadapi. Tim pengabdian masyarakat dari Universitas Darussalam Gontor akan melibatkan metode pendampingan yang mendalam dan interaktif selama pelatihan berlangsung. Pendampingan ini mencakup panduan langsung dalam penggunaan aplikasi desain grafis pada handphone, serta pengawasan dan umpan balik terhadap karya-karya yang dihasilkan oleh siswa. Selain itu, tim juga akan memberikan bimbingan secara individual atau kelompok kecil untuk membantu siswa mengatasi hambatan teknis dan kreatif yang mungkin mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Melalui pendampingan yang intensif ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang diperlukan, tetapi juga dapat menerapkan konsep-konsep desain yang mereka pelajari secara efektif dalam konteks nyata. Hasilnya, siswa diharapkan dapat menghasilkan karya poster yang lebih profesional dan efektif dalam menyampaikan pesan, serta memiliki kepercayaan diri yang meningkat dalam menghadapi tantangan desain di masa depan.

4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi merupakan tahapan terakhir yang krusial dalam program pengabdian masyarakat seperti pelatihan desain poster menggunakan handphone di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih. Proses ini dilakukan selama satu bulan setelah pelaksanaan kegiatan, dengan jadwal pemantauan mingguan guna memastikan bahwa semua kegiatan berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tim pengabdian masyarakat dari Universitas Darussalam Gontor akan melakukan pemantauan yang sistematis terhadap pelaksanaan pelatihan, meliputi evaluasi terhadap partisipasi siswa, efektivitas pembelajaran, serta kualitas karya yang dihasilkan. Setiap minggunya, akan dilakukan evaluasi terhadap kemajuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep desain grafis yang diajarkan.

Selain itu, proses monitoring dan evaluasi juga akan mengidentifikasi potensi kegagalan atau ketidaksesuaian yang mungkin terjadi selama pelaksanaan kegiatan. Jika ditemukan masalah atau area untuk perbaikan, tim akan segera mengambil langkah-langkah perbaikan yang diperlukan untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan pelatihan. Hal ini dapat mencakup penyesuaian metode pembelajaran, penyediaan bahan atau sumber daya tambahan, serta pemberian dukungan ekstra kepada siswa yang membutuhkannya.

Dengan melakukan monitoring dan evaluasi yang komprehensif, diharapkan bahwa program pelatihan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi siswa MTs Al-Azhar, meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis, serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan utama yang dilakukan dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam program KKN ini adalah melakukan identifikasi potensi yang dimiliki MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo, agar dapat dikembangkan. Proses identifikasi ini bertujuan untuk mengungkap kekuatan dan peluang yang ada di sekolah, serta mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi. Langkah ini penting untuk merumuskan program-program yang relevan dan efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan dan lingkungan sekolah.

Adapun hasil identifikasi potensi yang telah dilakukan mencakup beberapa aspek. Dalam

aspek sosial, ditemukan bahwa pemanfaatan HP oleh siswa belum memberikan dampak positif yang diharapkan. Siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan HP dalam pembelajaran dan aktivitas kreatif. Hal ini menunjukkan perlunya program-program yang dapat mengarahkan penggunaan teknologi secara produktif dan bermanfaat bagi perkembangan siswa.

Dalam aspek lingkungan, pengolahan limbah sampah di sekolah masih rendah. Hal ini menunjukkan perlunya strategi peningkatan untuk memastikan keberlanjutan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat. Selain itu, dalam aspek sumber daya manusia, literasi teknologi di kalangan guru dan siswa masih terbatas. Terbatasnya pemahaman dan pemanfaatan teknologi ini mengindikasikan perlunya program pelatihan untuk meningkatkan literasi teknologi, sehingga guru dan siswa dapat lebih siap menghadapi tuntutan teknologi modern dalam proses pembelajaran. Identifikasi potensi ini menjadi landasan penting untuk merancang kegiatan dan program yang dapat mengatasi masalah dan mengembangkan potensi yang ada di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih.

Tabel 1. Hasil identifikasi potensi

Aspek	Hasil Identifikasi
Sosial	Pemanfaatan HP oleh siswa belum memberikan dampak positif yang diharapkan dalam konteks pengembangan kreativitas dan keterampilan. Siswa perlu bimbingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan HP dalam pembelajaran dan aktivitas kreatif.
Lingkungan	Pengolahan limbah sampah di sekolah masih rendah, memerlukan strategi peningkatan untuk memastikan keberlanjutan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.
Sumber daya manusia	Terbatasnya literasi teknologi di kalangan guru dan siswa mengindikasikan perlunya program pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Langkah-langkah ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan teknologi modern.



Gambar 2. Proses pelaksanaan identifikasi potensi siswa bersama guru MTs Al-Azhar



Gambar 3. Proses pelaksanaan identifikasi potensi siswa MTs Al-Azhar

Setelah mendapatkan beberapa poin permasalahan, langkah selanjutnya adalah mencari

alternatif solusi atau jalan keluar yang disepakati bersama (Kartika & Syafrudin, 2023). Proses ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi dan mengembangkan potensi yang ada di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih. Tim peserta KKN, bersama dengan guru, staf sekolah, siswa, dan orang tua, berkolaborasi untuk merumuskan solusi yang tepat dan efektif. Hasil dari perumusan solusi ini dituangkan dalam bentuk rencana kegiatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan lingkungan sekolah.

Salah satu permasalahan yang diidentifikasi adalah pemanfaatan HP oleh siswa yang belum memberikan dampak positif. Untuk mengatasi hal ini, dirumuskan beberapa solusi, antara lain memberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi, mengadakan workshop pendampingan desain menggunakan HP, serta menyelenggarakan lomba desain untuk siswa MTs. Langkah-langkah ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk menggunakan teknologi secara produktif dan kreatif, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran mereka.

Identifikasi	Alternatif Solusi	Keterangan
<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan HP belum memberikan dampak yang positif kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan solusi terkait pemanfaatan teknologi • Membuat workshop pendampingan desain dengan menggunakan HP • Mengadakan lomba desain kepada siswa MTs 	Penggunaan HP oleh siswa selama ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk tujuan pendidikan. Dengan memberikan solusi terkait pemanfaatan teknologi, siswa akan diajarkan bagaimana menggunakan HP secara produktif. Workshop pendampingan desain bertujuan untuk melatih siswa dalam keterampilan desain grafis menggunakan HP, sehingga mereka dapat membuat poster dan materi visual lainnya. Lomba desain akan menjadi ajang untuk memotivasi siswa dalam mengasah kreativitas mereka.
<ul style="list-style-type: none"> • Rendahnya pengolahan limbah sampah di sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi role model dalam membuang sampah pada tempatnya • Membuat pembeda sampah antara organik dan non-organik 	Pengelolaan sampah di sekolah masih kurang efektif. Untuk itu, perlu adanya role model dalam membuang sampah pada tempatnya, yang diharapkan dapat ditiru oleh siswa. Selain itu, pembeda antara sampah organik dan non-organik akan membantu dalam pengelolaan sampah yang lebih baik, sehingga lingkungan sekolah menjadi lebih bersih dan sehat.
<ul style="list-style-type: none"> • Literasi yang terbatas dari guru dan siswa terhadap perkembangan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengetahuan terkait perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam 	Literasi teknologi di kalangan guru dan siswa masih terbatas, yang dapat menghambat proses

	<p>kehidupan sehari-hari, misalnya aplikasi dalam mempermudah dalam mendesain</p>	<p>pembelajaran modern. Dengan memberikan pengetahuan terkait perkembangan teknologi, diharapkan guru dan siswa dapat lebih memahami dan memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan aplikasi untuk pembelajaran dan kegiatan lainnya.</p>
--	---	---



Gambar 4. Perencanaan pelaksanaan kegiatan bersama dosen pembimbing lapangan

Setelah merumuskan usulan solusi yang akan diberikan kepada MTs Al-Azhar terhadap permasalahan yang dihadapinya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan pendampingan. Acara ini dimulai dengan pembuatan rencana kegiatan, yang mencakup penyusunan materi yang akan diberikan, penentuan siapa saja yang menjadi objek sasaran, serta perencanaan bagaimana output dari kegiatan ini dapat dihasilkan.

Rencana kegiatan ini disusun secara terperinci untuk memastikan bahwa pendampingan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Materi yang disiapkan meliputi berbagai aspek yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam desain poster, mulai dari dasar-dasar desain grafis hingga teknik lanjutan menggunakan HP. Objek sasaran utama adalah para siswa MTs Al-Azhar, namun pendampingan juga melibatkan guru dan staf sekolah untuk memastikan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Kegiatan ini menargetkan output pendampingan berupa perlombaan desain, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Perlombaan ini tidak hanya menjadi ajang untuk menampilkan hasil karya siswa, tetapi juga berfungsi sebagai evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh selama pendampingan. Dengan adanya perlombaan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka, sementara guru dan staf sekolah dapat melihat langsung hasil dari usaha yang telah mereka dukung.



Gambar 5. Flyer kegiatan pelaksanaan pelatihan desain



Gambar 6. Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain

Untuk melihat ketercapaian dan kesesuaian kegiatan, perlu dilakukan monitoring dan evaluasi. Monitoring dan evaluasi adalah langkah akhir untuk memantau kegiatan yang telah berlangsung. Saran dan masukan menjadi bahan renungan dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PkM) di masa yang akan datang. Tidak jarang, monitoring dan evaluasi memberikan catatan berupa poin-poin yang harus ditindaklanjuti. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berjalan, secara rinci dijelaskan dalam tabel berikut:

Aspek	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Pemanfaatan HP	Siswa belum memanfaatkan HP secara produktif untuk keperluan desain, sehingga dampaknya terhadap kreativitas siswa masih minim.	Siswa dapat mengoptimalkan manfaat dari gadget untuk keperluan desain, sehingga dapat mengembangkan inovasi yang dimilikinya.
Pengolahan Limbah Sampah	Pengelolaan sampah di sekolah masih kurang efektif, dengan rendahnya pemisahan antara sampah organik dan non-organik.	Keteraturan dalam pemisahan sampah organik dan non-organik telah meningkat, dengan adanya sistem pengelolaan yang lebih baik di sekolah.
Literasi Teknologi	Guru dan siswa memiliki literasi teknologi yang terbatas, sehingga kurang	Guru dan siswa berkontribusi aktif untuk mengikuti perkembangan teknologi,

	mampu memanfaatkan perkembangan teknologi terbaru.	sehingga dapat memanfaatkannya dengan lebih baik dalam kegiatan sehari-hari.
--	--	--

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) di MTs Al-Azhar Desa Ringin Putih telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan desain poster berbasis teknologi. Identifikasi potensi yang dilakukan mengungkapkan bahwa meskipun pemanfaatan teknologi oleh siswa dan guru masih terbatas, ada potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan pelatihan desain poster menggunakan handphone, siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka tetapi juga belajar memanfaatkan teknologi secara produktif. Proses pendampingan yang dilakukan secara intensif telah memperbaiki pemahaman siswa dalam penggunaan gadget untuk tujuan kreatif dan meningkatkan literasi teknologi di kalangan guru dan siswa. Selain itu, pengolahan limbah sampah di sekolah juga mengalami perbaikan signifikan, dengan sistem pemisahan sampah yang lebih efektif. Monitoring dan evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga memberi dampak positif dalam lingkungan sekolah secara keseluruhan. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan dan perlunya pelatihan yang berkelanjutan untuk memaksimalkan potensi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Pritandhari dan F. A. Wibawa, "Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo," *SINAR SANG SURYA J. Pus. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Feb 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1480.
- [2] S. Basri *dkk.*, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva," *Pengabd. Masy. Sumber Daya Unggul*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Jun 2023, doi: 10.37985/pmsdu.v1i2.65.
- [3] E. Sundari, "TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN MODERN," *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 4, no. 5, Art. no. 5, Mei 2024, doi: 10.9644/sindoro.v4i5.3325.
- [4] A. Setiawan, S. Susanto, dan I. S. K. Wardhani, "Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Inov. Penelit. Dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Jun 2024, doi: 10.53621/jippmas.v4i1.274.
- [5] N. Nur, S. Sulfayanti, dan A. Irianti, "Pelatihan Microsoft Word dan Microsoft Excel pada Siswa SMK Negeri 1 Tinambung," *Madani Indones. J. Civ. Soc.*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Agu 2022, doi: 10.35970/madani.v4i2.1455.
- [6] A. Kusumawati, S. Hidayati, R. Riski, M. Z. Arif, R. Rahmatullah, dan A. N. Salsabilla, "Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya," *Madani Indones. J. Civ. Soc.*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, Agu 2023, doi: 10.35970/madani.v5i2.1708.
- [7] B. C. Divia, K. Herlina, V. Viyanti, A. Abdurrahman, dan C. Ertikanto, "Learning of Inquiry Sequences-Based E-Student Worksheet Assisted by Canva to Stimulate Hands-On Skills, Mind-On Activity, and Science Process Skills," *Indones. J. Sci. Math. Educ.*, vol. 5, no. 3, Art. no. 3, Nov 2022, doi: 10.24042/ijsme.v5i3.13905.
- [8] I. Apriandinata, D. Ridwan, R. A. Nur, E. Y. Mariah, dan A. Rosadi, "Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft PowerPoint Bagi RemajaLulusan SMA Dalam Meningkatkan

- Kreativitas Wirausaha,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Agu 2022, doi: 10.55338/jpkmn.v3i1.301.
- [9] I. E. I. N. Satu, V. I. A. Boro, Y. Rieng, Y. A. G. Kaha, dan J. M. Uly, “PELATIHAN APLIKASI PHOTOSHOP UNTUK EDIT FOTO, DESAIN POSTER, FEED INSTAGRAM BAGI PELAJAR SMAN 1 AMFOANG BARAT LAUT KABUPATEN KUPANG,” *J-DEPACE J. Dedication Papua Community*, vol. 6, no. 2, Art. no. 2, Des 2023, doi: 10.34124/jpkm.v6i2.147.
- [10] F. Y. Liriwati, “Revolusi Digital dan Merdeka Belajar: Meningkatkan Daya Saing Siswa di Era Teknologi,” *J. Innov. Educ.*, vol. 1, no. 3, Art. no. 3, Sep 2023, doi: 10.59841/inoved.v1i3.284.
- [11] J. Huwaida, R. Ashari, A. N. F. Mahdiyah, N. Salman, dan J. I. Harris, “THE SOCIALIZATION OF INDONESIAN CULTURE TO INTERNASIONAL STUDENT OF ISTANBUL SABAHATTIN ZAIM UNIVERISTY AS INTERNASIONAL COMMUNITY SERVICE,” *J. Pengabd. Masy. BAKTI KITA*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Apr 2024, doi: 10.52166/baktikita.v5i1.6341.