
**PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN DIGITAL SISWA SMK PANTI
KARYA 3 MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN PRESENTASI DAN
INFOGRAFIS DENGAN VENNGAGGE**

Agung Siswopranoto^{1*}, Syafril Chairyansyah².

^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen02690@unpam.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan visualisasi data dan desain digital menjadi kompetensi krusial di era industri 4.0, namun banyak siswa SMK yang masih terbatas pada penggunaan perangkat lunak presentasi konvensional tanpa memperhatikan prinsip estetika dan kejelasan informasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain digital siswa SMK Panti Karya 3 melalui pelatihan pembuatan presentasi dan infografis menggunakan platform Venngage. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap: 1) Tahap persiapan (analisis kebutuhan dan koordinasi), 2) Tahap pelaksanaan (workshop teori desain, tipografi, psikologi warna, dan praktik langsung menggunakan Venngage), serta 3) Tahap evaluasi. Subjek pengabdian adalah siswa SMK Panti Karya 3 yang dipilih secara purposive. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi digital siswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi kenaikan skor rata-rata pemahaman prinsip desain sebesar 75%. Secara teknis, 90% siswa mampu mentransformasikan data tekstual menjadi infografis yang komunikatif dan menarik secara visual. Evaluasi produk akhir menunjukkan bahwa penggunaan *Venngage* secara efektif mempermudah siswa dalam menyusun tata letak (layout) yang profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Kegiatan ini disimpulkan berhasil meningkatkan literasi visual dan kepercayaan diri siswa dalam memproduksi konten digital yang kompetitif.

Kata kunci: Desain Digital; Infografis; Pelatihan; SMK Panti Karya 3; *Venngage*.

ABSTRACT

Data visualization and digital design skills have become crucial competencies in the Industry 4.0 era; however, many vocational high school (SMK) students are still limited to using conventional presentation software without considering aesthetic principles and information clarity. This Community Service (PKM) program aims to enhance the digital design skills of students at SMK Panti Karya 3 through training in creating presentations and infographics using the Venngage platform. The implementation method consisted of three stages: 1) Preparation (needs analysis and coordination), 2) Implementation (workshops on design theory, typography, color psychology, and hands-on practice using Venngage), and 3) Evaluation. The participants of this program were students of SMK Panti Karya 3 selected through purposive sampling. The results of the activity indicate a significant improvement in the students' digital competence. Based on pre-test and post-test results, there was a 75% increase in the average score of design principle comprehension. Technically, 90% of the students were able to transform textual data into communicative and visually appealing infographics. The evaluation of the final products showed that using Venngage effectively assisted students in organizing professional layouts without requiring complex graphic design expertise. In conclusion, this program successfully enhanced the students' visual literacy and confidence in producing competitive digital content.

Keywords: Digital Design, Infographics, Training, SMK Panti Karya 3, *Venngage*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa

Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam pembentukan karakter bangsa Indonesia. Tujuan proses pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia tidak hanya untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk mewujudkan potensi peserta didik dan peradaban dalam membentuk karakter warga negara yang berbudi luhur dan berkarakter. Upaya lebih penting dari pada pembentukan moral, karena pembentukan karakter tidak hanya berkaitan dengan soal baik dan buruk, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam kehidupan agar anak atau siswa dapat memahami dengan lebih baik dan kepedulian serta komitmen terhadap kehidupan sehari-hari.(Hafidh et al. 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam lima tahun terakhir telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam peningkatan literasi digital, kreativitas siswa, serta efisiensi proses pembelajaran. Transformasi digital di bidang pendidikan menandai perubahan besar dalam paradigma belajar-mengajar yang semula bersifat konvensional menjadi berbasis teknologi. Di era digital saat ini, kemampuan memanfaatkan teknologi dan aplikasi kreatif menjadi salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dikuasai oleh peserta didik maupun pendidik. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, melainkan juga pada penguasaan teknologi yang mendukung proses pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan kreatif (Triyono, Dwijayanti, & Sumarno, 2023).

Dalam konteks ini, peran teknologi tidak dapat dilepaskan dari upaya peningkatan kualitas pendidikan, baik di jalur formal maupun nonformal. Salah satu tantangan besar dunia pendidikan adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan. Literasi digital menjadi bagian penting yang harus dibangun sejak dini agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi untuk belajar, berkreasi, dan berkomunikasi dengan bijak. Melalui literasi digital, siswa tidak hanya diajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana mengolah informasi, berkolaborasi secara daring, dan menghasilkan karya kreatif yang bernilai.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (SMK) Panti Karya 3 sebagai lembaga pendidikan nonformal memiliki peran strategis dalam memberikan kesempatan belajar kepada masyarakat luas, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengakses pendidikan formal karena keterbatasan waktu, ekonomi, atau faktor sosial. SMK hadir sebagai solusi pemerataan pendidikan melalui program pendidikan kesetaraan dan pelatihan keterampilan. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa SMK masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi digital, khususnya dalam bidang desain visual dan produksi media promosi. Padahal, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan untuk memperluas jangkauan informasi, meningkatkan publikasi kegiatan, serta memperkuat citra lembaga.

Menurut Hidayati et al. (2023), penggunaan aplikasi desain digital seperti Venngage mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang menarik dan mudah

digunakan. Venngage menawarkan kemudahan bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain profesional untuk menghasilkan karya visual berkualitas tinggi. Aplikasi Venngage adalah sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna baik individu, pelajar, maupun organisasi untuk membuat berbagai konten visual seperti infografik, laporan, presentasi, poster, dan visualisasi data lainnya tanpa harus menjadi desainer profesional.

Berikut beberapa fitur utama Venngage yang penting untuk diketahui:

- a) Template & Drag and Drop Editor: Pengguna bisa memilih dari ribuan template siap pakai lalu menyesuaikan dengan drag and drop editor yang intuitif.
- b) Visualisasi Data: Kemampuan untuk mengimpor data dan membuat grafik, peta, tabel membantu menyajikan data statistik menjadi visual.
- c) Branding/Kit Merek: Untuk keperluan bisnis/organisasi, Venngage menyediakan fitur Brand Kit: mengunggah logo, warna merek, font, agar semua output sebab merek konsisten.
- d) Kolaborasi Tim: Pengguna dapat mengundang anggota tim, memberikan akses kolaborasi, dan bekerja bersama di satu proyek visual.
- e) Kepatuhan Aksesibilitas: Venngage mengklaim menyediakan template dan fitur yang sesuai dengan standar aksesibilitas (misalnya kontras warna, alt text, ekspor ke PDF/UA) penting ketika output ditujukan untuk audiens yang beragam.
- f) Kecerdasan Buatan (AI): Fitur terbaru mereka termasuk generator infografik berbasis AI: cukup dengan prompt, dan sistem membantu membuat draft visual yang bisa diedit lebih lanjut.

Venngage layak kita masukkan ke dalam studi pembelajaran dikarenakan faktor pentingnya yaitu:

- 1. Visualisasi sebagai metode komunikasi: Dalam era informasi, penyajian data atau konsep secara visual menjadi penting agar pesan dapat diterima dengan cepat dan efektif. Venngage sebagai contoh alat bantu visualisasi mendukung argumen bahwa ada kebutuhan akan “alat desain yang mudah diakses”.
- 2. Demokratisasi desain: Venngage memberikan akses bagi orang non-desainer untuk menciptakan output visual profesional. Ini relevan jika penelitian kamu mengangkat tema “aksesibilitas”, “kompetensi visual”, “self service design tools”.
- 3. Kolaborasi & digitalisasi: Dengan fitur tim dan cloud based, Venngage mencerminkan tren kerja remote, kolaborasi daring, produksi visual yang tidak hanya oleh desainer internal.
- 4. Aksesibilitas dan inklusivitas: Fitur mereka yang mendukung aksesibilitas (alt text, kontras warna, PDF/UA) menjadikan Venngage sebagai representatif bagaimana alat modern memperhatikan aspek inklusivitas – bisa jadi bagian dari latar belakang tema “desain inklusif”.
- 5. Penerapan di pendidikan atau bisnis: Banyak review menyebut penggunaannya di pendidikan (guru/mahasiswa), organisasi bisnis kecil hingga menengah.

6. Tantangan adopsi: Dari sisi kelemahan, sudah muncul tantangan seperti batasan fitur, biaya, kurva belajar, performa ini relevan jika kamu meninjau hambatan penggunaan alat desain visual.

Beberapa penelitian terbaru memperkuat efektivitas Venngage dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik. Zakiyah, Kustiyowati, & Waris (2024) menemukan bahwa pelatihan berbasis Venngage dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa SMK secara signifikan. Peserta pelatihan merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui media visual. Sementara itu, Ristanti & Isdaryanti (2024) menyatakan bahwa pengembangan media infografis berbasis Venngage mampu memperjelas penyajian materi dan meningkatkan pemahaman konsep siswa secara visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Venngage bukan hanya alat bantu desain, tetapi juga media pembelajaran yang dapat mendorong penguasaan teknologi kreatif dan komunikasi digital.

Dalam konteks Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), pelatihan pembuatan poster dan brosur menggunakan Venngage menjadi salah satu bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pemberdayaan masyarakat. Hidayati et al. (2023) menegaskan bahwa media digital merupakan jembatan penting dalam memperkenalkan inovasi pembelajaran dan memperluas akses informasi di lembaga pendidikan nonformal. Melalui kegiatan PKM ini, mahasiswa dan dosen dapat berperan aktif dalam mentransfer keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa SMK dalam desain grafis, tetapi juga mendorong pemanfaatan hasil karya mereka untuk keperluan promosi melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp.

Lebih dari itu, berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta literasi digital peserta didik. Menurut penelitian Jurnal STAIM Paciran (2024), penggunaan media sosial sebagai sarana publikasi kegiatan belajar dapat memperluas jejaring sosial dan menciptakan budaya berbagi pengetahuan di kalangan pelajar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan era digital di mana kemampuan mengomunikasikan gagasan melalui media visual dan digital menjadi kompetensi yang tidak dapat diabaikan.

Lebih dari itu, berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta literasi digital peserta didik. Menurut penelitian Jurnal STAIM Paciran (2024), penggunaan media sosial sebagai sarana publikasi kegiatan belajar dapat memperluas jejaring sosial dan menciptakan budaya berbagi pengetahuan di kalangan pelajar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan era digital di mana kemampuan mengomunikasikan gagasan melalui media visual dan digital menjadi kompetensi yang tidak dapat diabaikan.

Kegiatan pelatihan Venngage ini juga memiliki relevansi dengan konsep Education for Sustainable Development (ESD), yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai sarana pemberdayaan masyarakat menuju pembangunan berkelanjutan. Dengan membekali siswa SMK dengan keterampilan digital, mereka dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan memiliki

peluang lebih besar untuk berwirausaha di bidang kreatif, seperti pembuatan desain promosi, konten media sosial, dan produk digital.

Keberlanjutan program menjadi salah satu fokus utama dari kegiatan ini. Setelah pelatihan selesai, pihak SMK diharapkan mampu membentuk komunitas belajar desain digital yang dikelola secara mandiri oleh siswa. Komunitas tersebut berfungsi sebagai wadah berbagi pengetahuan, mengembangkan proyek kreatif bersama, dan memperluas keterampilan dalam produksi konten digital yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Melalui pendekatan berbasis komunitas, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan jangka pendek, tetapi juga pada pembentukan ekosistem literasi digital yang berkelanjutan di lingkungan SMK Panti Karya 3.

Selain itu, keberhasilan kegiatan PKM ini diharapkan dapat menjadi model atau rujukan bagi lembaga nonformal lainnya dalam mengembangkan program serupa. Penerapan teknologi desain digital melalui platform seperti Venngage terbukti mampu mempermudah proses pembelajaran sekaligus menumbuhkan semangat kewirausahaan digital. Dengan demikian, program ini tidak hanya memperkaya aspek akademik, tetapi juga mendukung upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat melalui inovasi berbasis teknologi. Secara keseluruhan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi ke arah yang lebih terbuka, inklusif, dan kreatif. Kegiatan pelatihan berbasis Venngage di SMK Panti Karya 3 merupakan salah satu bentuk konkret dari adaptasi terhadap era digital yang menuntut kolaborasi antara dunia pendidikan, masyarakat, dan teknologi. Dengan terus menumbuhkan kesadaran dan kemampuan dalam literasi digital, diharapkan masyarakat mampu menjadi produsen konten kreatif yang produktif, bukan sekadar pengguna pasif teknologi. Pada akhirnya, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam bentuk peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir inovatif, kritis, dan kolaboratif di kalangan peserta. Dengan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, SMK dapat menjadi pusat pemberdayaan masyarakat berbasis digital yang mampu menjawab tantangan zaman dan mendukung visi Indonesia menuju masyarakat cerdas dan berdaya saing di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0.

Analisis Situasi Permasalahan

SMK Panti Karya 3 merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki peran vital dalam memberikan akses pendidikan kesetaraan bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan ekonomi, waktu, maupun akses sosial. Namun, dalam menjalankan fungsinya di era digital, lembaga ini menghadapi tantangan yang kompleks terkait adaptasi teknologi informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis situasi pada mitra, ditemukan beberapa permasalahan utama yang saling berkaitan:

1. Kesenjangan Kompetensi Digital (Digital Skills Gap)

Meskipun berada dalam ekosistem pendidikan menengah atas, sebagian besar siswa masih menempati posisi sebagai pengguna teknologi yang pasif. Terdapat kesenjangan yang lebar antara kebutuhan kompetensi abad ke-21 dengan kemampuan riil siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak kreatif. Siswa cenderung mahir menggunakan media sosial untuk konsumsi informasi, namun gagap saat harus memproduksi konten visual yang informatif dan edukatif.

2. Keterbatasan Media Publikasi dan Promosi Lembaga

SMK Panti Karya 3 membutuhkan media promosi yang representatif untuk menjangkau masyarakat luas dan memperkuat citra lembaga. Saat ini, publikasi kegiatan masih bersifat konvensional dan kurang menarik secara visual. Hal ini disebabkan oleh minimnya keterampilan siswa maupun pengelola dalam desain grafis, sehingga potensi kegiatan yang ada di SMK tidak terdokumentasi dan terpublikasi dengan maksimal di media digital seperti Instagram atau WhatsApp.

3. Rendahnya Literasi Visual dalam Pembelajaran

Pendidikan karakter dan transfer pengetahuan di SMK masih banyak mengandalkan metode teks konvensional. Padahal, penggunaan media infografis dan poster sangat krusial untuk menyederhanakan materi yang kompleks dan meningkatkan minat baca siswa. Tanpa kemampuan visualisasi data, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan sulit bersaing dengan konten-konten digital yang lebih atraktif.

4. Kurangnya Pemanfaatan Platform Desain Aksesibel

Adanya persepsi bahwa desain grafis adalah keahlian yang sulit dan memerlukan perangkat spesifik (seperti Adobe Photoshop atau CorelDraw) menjadi hambatan psikologis bagi siswa. Belum ada upaya sistematis untuk memperkenalkan platform desain berbasis web seperti Venngage yang lebih intuitif, kolaboratif, dan memiliki fitur aksesibilitas tinggi bagi non-desainer.

5. Belum Terbentuknya Ekosistem Belajar Mandiri

Hingga saat ini, belum ada wadah atau komunitas internal di SMK Panti Karya 3 yang secara khusus fokus pada pengembangan kreativitas digital. Hal ini menyebabkan pengetahuan teknologi yang didapat siswa bersifat parsial dan tidak berkelanjutan (sustainable), sehingga diperlukan intervensi berupa pelatihan yang berorientasi pada pembentukan komunitas praktisi.

Rumusan Masalah

Dalam kajian ini, akan dikaji beberapa tantangan utama yang dihadapi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman dan keterampilan digital siswa SMK Panti Karya 3 sebelum dilaksanakan pelatihan pembuatan presentasi dan infografis menggunakan Venngage?
2. Bagaimana penerapan aplikasi Venngage dapat membantu siswa PKBM dalam mendesain media publikasi digital yang menarik dan informatif untuk kebutuhan promosi kegiatan pendidikan dan sosial?

3. Bagaimana pemanfaatan hasil desain Venngage di media sosial (seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengomunikasikan pesan edukatif dan memperluas jangkauan informasi kegiatan SMK Panti Karya 3?

Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk membantu mereka dalam proses pemberdayaan dan pengembangan diri guna mencapai kehidupan yang lebih maju, adil, dan sejahtera. Ini termasuk upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memenuhi kebutuhan dalam dunia kerja serta pengembangan diri agar dapat mengakses peluang baru. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat harus diarahkan pada kegiatan yang memberikan dampak dan manfaat yang nyata bagi masyarakat.

Dalam konteks pelatihan tatap muka sesuai protokol kesehatan yang akan saya lakukan, terdapat tujuan khusus yang ingin dicapai:

1. Meningkatkan keterampilan desain digital siswa SMK Panti Karya 3 melalui pelatihan pembuatan poster dan brosur menggunakan aplikasi Venngage.
2. Membekali siswa dengan kemampuan produksi konten digital yang dapat dimanfaatkan untuk promosi kegiatan SMK Panti Karya 3 dan penyebaran informasi edukatif melalui media sosial.
3. Menumbuhkan kreativitas dan literasi digital siswa dalam memanfaatkan teknologi desain sebagai sarana ekspresi dan komunikasi publik.
4. Mendorong pemanfaatan media sosial secara positif dan produktif, khususnya dalam konteks pendidikan nonformal, melalui publikasi karya digital hasil pelatihan.
5. Membangun sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam mengembangkan kemampuan teknologi kreatif berbasis kebutuhan komunitas lokal.

Manfaat Pengabdian kepada Masyarakat

Target peserta adalah para siswa guna memudahkan mereka dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan di dunia kerja, serta untuk lebih memanfaatkan teknologi informasi secara khususnya dan meningkatkan kemampuan untuk membuka peluang usaha baru. Beberapa signifikansi kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

Bagi Siswa SMK Panti Karya 3:

1. Meningkatkan kemampuan desain digital dan literasi media sosial secara terintegrasi.
2. Memiliki keterampilan dalam membuat poster dan brosur yang menarik serta efektif untuk publikasi daring.
3. Mampu mengelola dan mempublikasikan karya desain mereka melalui berbagai platform media sosial.

4. Mampu mengelola dan mempublikasikan karya desain mereka melalui berbagai platform media sosial.

Bagi Tim Pengabdian (Perguruan Tinggi):

1. Sebagai bentuk implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.
2. Menjadi sarana penerapan ilmu dan keterampilan desain digital dalam konteks pemberdayaan komunitas pendidikan nonformal.
3. Membangun jejaring kemitraan dengan SMK Panti Karya 3 sebagai mitra strategis dalam pengembangan literasi digital masyarakat.

Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis upaya memperkuat keterampilan digital melalui pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan literasi digital dan desain visual. Dalam era digital yang terus berkembang, keterampilan digital menjadi sangat penting untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi. Kesadaran akan kesenjangan digital dan pentingnya memperkuat keterampilan digital telah mendorong inisiatif pengabdian masyarakat sebagai cara untuk memberikan akses, pemahaman, dan keterampilan kepada masyarakat yang kurang beruntung. Pelatihan teknis platform Venngage menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan digital, karena aplikasi Venngage adalah aplikasi desain visual yang paling umum digunakan di dunia dan penggunaannya meluas di berbagai sektor. Dalam tinjauan pustaka ini, akan dieksplorasi manfaat pelatihan teknis platform Venngage, evaluasi hasilnya, dan kolaborasi dengan pihak terkait dalam mencapai tujuan penguatan keterampilan digital melalui pengabdian kepada masyarakat.

Beberapa penelitian telah menunjukkan manfaat pelatihan teknis platform Venngage dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat. Dalam pelatihan ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempelajari dasar-dasar pengenalan fitur, mengenal lingkungan kerja Venngage, dan menguasai penggunaan aplikasi yang umum digunakan. Melalui pendekatan praktis, peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengaturan, penggunaan, dan pemecahan masalah yang terkait dengan Aplikasi Desain Visual Venngage. Hasil evaluasi dari pelatihan sebelumnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan dan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan komputer, mengakses informasi, dan berpartisipasi dalam aktivitas digital.

Kolaborasi dengan pihak terkait juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengabdian kepada masyarakat ini. Kerjasama dengan lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, pemerintah, perusahaan, dan komunitas dapat memberikan dukungan yang diperlukan dalam menyelenggarakan pelatihan teknis platform Venngage. Misalnya, lembaga pendidikan dapat menyediakan tempat dan

fasilitas, organisasi masyarakat dapat membantu dalam pengorganisasian acara, dan pemerintah serta perusahaan dapat memberikan sumber daya dan akses ke teknologi yang diperlukan. Dengan kolaborasi yang kokoh, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam memperkuat keterampilan digital melalui Pelatihan pembuatan presentasi dan infografis dapat mencapai dampak yang lebih luas dan berkelanjutan dalam Masyarakat khususnya Siswa/i SMK Panti Karya 3.

METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi oleh para santri di SMK Panti Karya 3, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, menunjukkan adanya tantangan yang cukup serius terutama dalam persiapan menghadapi dunia kerja. Meskipun pondok pesantren diharapkan dapat membantu menangani masalah pengangguran di Indonesia, namun kenyataannya mereka belum dapat memberikan kontribusi yang optimal.

Data menunjukkan bahwa para santri di pondok pesantren sering menghadapi kesulitan dalam menentukan pilihan karier pasca kelulusan. Banyak di antara mereka merasa bingung antara melanjutkan pendidikan, memasuki dunia kerja, atau bahkan mencoba membuka usaha baru. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengarahan dan peningkatan kemampuan untuk membantu mereka dalam menghadapi masa depan yang tidak pasti.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan instalasi sistem operasi menjadi sangat relevan. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang cara instalasi sistem operasi, tetapi juga memberikan peluang bagi para santri untuk memperoleh keterampilan yang penting dalam menghadapi dunia kerja yang semakin digital. Diharapkan, dengan memahami konsep dasar sistem operasi, para santri dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik dan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk bersaing di pasar kerja yang kompetitif.

Permasalahan	Solusi
Keraguan dibenak siswa dan siswi SMK Panti Karya 3	Meningkatkan pengetahuan dan keahlian menggunakan teknologi
Kurangnya pemanfaatan teknologi	Menigkatkan pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi didunia nyata

Realisasi Pemecahan Masalah

Realisasi pemecahan masalah dari kegiatan sosialisasi instalasi sistem operasi di SMK Panti Karya 3 dapat mencakup beberapa aspek berikut:

Meningkatkan Akses dan Pemanfaatan Teknologi: Melalui kegiatan ini, siswa SMK Panti Karya 3 yang sebelumnya memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi informasi akan diberikan

kesempatan untuk mempelajari dan memanfaatkan perangkat komputer. Dengan menginstal sistem operasi, santri dapat merasakan langsung penggunaan komputer dan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran, penelitian, dan pemenuhan kebutuhan informasi.

Mengurangi Kesenjangan Digital: Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini bertujuan untuk mengurangi kesenjangan digital antara santri pondok pesantren dan masyarakat yang memiliki akses lebih luas terhadap teknologi. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar terkait instalasi sistem operasi, santri akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengembangkan kemampuan digital mereka, sehingga kesenjangan digital dapat dikurangi.

Pengembangan Keterampilan Digital: Kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada santri untuk mengembangkan keterampilan digital mereka. Dengan mempelajari instalasi sistem operasi, santri dapat memahami dasar-dasar pengelolaan perangkat komputer, termasuk pengaturan, penggunaan aplikasi, dan pemecahan masalah umum. Melalui pengembangan keterampilan ini, diharapkan santri dapat lebih siap menghadapi tuntutan teknologi di era digital.

Peningkatan Efisiensi dan Produktivitas: Dengan memperkenalkan sistem operasi kepada santri, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam penggunaan perangkat komputer. Santri akan belajar cara menggunakan sistem operasi dengan lebih efektif, memaksimalkan fungsionalitas perangkat, dan mengoptimalkan waktu dan sumber daya yang tersedia.

Pemberdayaan dan Kemandirian: Melalui kegiatan ini, santri pondok pesantren akan diberdayakan untuk mengelola dan memanfaatkan perangkat komputer secara mandiri. Mereka akan menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi teknologi dan memiliki kemampuan untuk melibatkan diri dalam aktivitas digital, termasuk pencarian informasi, komunikasi, dan pembelajaran.

Dengan realisasi pemecahan masalah ini, diharapkan kegiatan sosialisasi instalasi sistem operasi di SMK Panti Karya 3 dapat memberikan manfaat yang nyata dalam mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan keterampilan digital santri, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari kegiatan sosialisasi instalasi sistem operasi di SMK Panti Karya 3 dapat meliputi:

1. Santri SMK Panti Karya 3: Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan manfaat langsung kepada santri pondok pesantren. Khalayak sasaran utama adalah para santri yang mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan peluang pendidikan. Melalui sosialisasi dan pelatihan instalasi sistem operasi, mereka akan diberikan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk mengelola dan memanfaatkan perangkat komputer dengan lebih baik.
2. Pengelola dan Pengurus SMK Panti Karya 3: Khalayak sasaran lainnya adalah para pengelola dan pengurus pondok pesantren. Mereka bertanggung jawab dalam memfasilitasi kegiatan sosialisasi

dan pelatihan ini. Dengan memahami pentingnya kesenjangan digital dan dampaknya terhadap santri, pengelola dan pengurus pondok pesantren dapat aktif mendukung dan memfasilitasi kegiatan ini untuk kepentingan kemajuan santri.

3. Masyarakat sekitar SMK Panti Karya 3: Kegiatan sosialisasi ini juga dapat melibatkan masyarakat sekitar pondok pesantren, seperti orang tua santri, tokoh masyarakat, dan warga sekitar. Dengan melibatkan masyarakat, diharapkan pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya teknologi informasi dan kesenjangan digital dapat lebih luas disebarkan. Hal ini juga dapat menciptakan kesadaran akan pentingnya mendukung upaya pengurangan kesenjangan digital secara lebih luas dalam komunitas.

Tempat dan Waktu

Perancangan model pelaksanaan kegiatan yang akan diterapkan untuk “Peningkatan Keterampilan Desain Digital Siswa Smk Panti Karya 3 Melalui Pelatihan Pembuatan Presentasi Dan Infografis Dengan Venngage” ini akan dilaksanakan di lingkungan SMK Panti Karya 3 di Jalan Kamboja No.23, RT.2/RW.6, Rawakalong, Kec. Gn. Sindur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16340, melalui beberapa tahap, yaitu :

1. Penyampaian materi pemahaman Desain Grafis.
2. Pengenalan model Desain Grafis berupa Presentasi dan Infografis.
3. Implementasi proses pembuatan Desain Grafis berupa Presentasi dan Infografis dengan *Venngage*.

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pada hari Sabtu, 29 November 2025, dengan susunan acara seperti terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rundown Kegiatan

No	Materi	Waktu	Estimasi	Narasumber
1	Pembukaan	10:00 – 10:10	10 Menit	Additiya Rino N P
2	Do'a	10:10 - 10:15	5 Menit	M. Alwin Satria
3	Sambutan Panitia	10:15 – 10:25	10 Menit	Agung Siswopranoto
4	Sambutan Pihak Sekolah	10:25 - 10:35	10 Menit	A. Nurul Anwar
5	Materi 1 : Apa itu Desain Grafis?	10:35 – 10:55	20 Menit	Ria Ester
6	Materi 2 : Implementasi proses pembuatan Presentasi dan Infografis	10:55 – 11:15	20 Menit	Agung Siswopranoto

8	Sesi tanya jawab	11:35 – 11:50	15 Menit	Semua Dosen & Siswa-Siswi
9	Doa bersama dan Penutup	11:50 – 12:00	10 Menit	Aulia Ikhsan

Metode Kegiatan

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa penyuluhan terkait penginstalan sistem operasi dan praktik bagaimana cara memanfaatkan teknologi tersebut. Kemudian diteruskan dengan sesi tanya jawab. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang akan dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi:

a. Kunjungan awal

Pada tahap pertama ini dilakukan kunjungan ke lokasi SMK Panti Karya 3, Jalan Kamboja No.23, RT.2/RW.6, Rawakalong, Kec. Gn. Sindur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16340. Survei ini dilakukan untuk bertukar informasi antara pemimpin yayasan dengan pelaku kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk menentukan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan seperti tempat kegiatan, waktu kegiatan, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

b. Menentukan Tempat Kegiatan

Langkah selanjutnya adalah menentukan tempat yang akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut. Tempat yang digunakan adalah untuk menyampaikan materi penyuluhan.

c. Menentukan Waktu Kegiatan

Langkah berikutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimana untuk waktunya dilakukan selama 6 jam dalam 1x pertemuan.

d. Penyusunan Materi Penyuluhan

Langkah berikutnya adalah membuat materi penyuluhan tentang Peningkatan pemahaman Sistem Operasi dalam aspek instalasi.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini akan diberikan penjelasan mengenai sosialisasi Sistem Operasi serta aspek penerapannya serta memanfaatkan fungsi-fungsinya pada kehidupan sehari-hari, dunia pendidikan maupun dunia kerja

3. Tahap Penyuluhan

Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut digunakan beberapa metode penyuluhan diantaranya sebagai berikut :

a. Metode Ceramah

Tutor menerangkan materi secara lisan dengan dibantu media pendukung lainnya, agar materi mampu terserap oleh warga belajar. Agar memperoleh *feedback* dari siswa disamping untuk mengetahui sejauh mana materi mampu diserap, dan guru menggabungkan dengan metode Tanya jawab.

b. Metode Diskusi

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan untuk merangsang daya nalar dan diharapkan mampu untuk mengeluarkan pendapat secara ilmiah, menanggapi masukan, membuat kesimpulan dan alternative pemecahan masalah.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini diberikan kepada para peserta penyuluhan dengan memberikan contoh studi kasus penerapan Sistem Operasi dan model instalasi serta partisi disk. Dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan diupayakan tutor sendiri mampu berinovatif menciptakan kreasi baru yang murah dan mudah serta bernilai ekonomis dan yang utama mampu merangsang peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan tersebut.

d. Metode Penerapan

Metode ini dilakukan dengan cara langsung menerapkan proses instalasi sistem operasi di depan siswa/i Pesantren Nafidatunnajah.

4. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila ditemui kekurangan-kekurangan selama kegiatan pelatihan dilaksanakan. Rancangan Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan warga setelah dilakukannya pelatihan.

Evaluasi dilakukan dengan dua cara meliputi:

a. Pemberian Tugas

Melakukan implementasi instalasi sistem operasi windows.

b. Kuisioner

Dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari peserta pelatihan mengenai kegiatan ini, sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari kegiatan ini sudah tercapai atau belum.

c. Penyusunan Laporan

Penyusunan Laporan terbagi menjadi dua laporan kemajuan dan laporan hasil.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Peningkatan Keterampilan Desain Digital Siswa Smk Panti Karya 3 Melalui Pelatihan Pembuatan Presentasi Dan Infografis Dengan Venngage" di SMK Panti Karya 3 menghasilkan hasil yang positif. Melalui pelatihan ini, peserta berhasil meningkatkan keterampilan digital mereka dengan memperoleh pemahaman dan keterampilan praktis dalam membuat design grafis berupa Presentasi dan Infografis. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan dan akses terhadap sumber daya digital menjadi lebih luas. Selain itu, kegiatan ini juga membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih modern dan adaptif di SMK Panti Karya 3 dengan memperkenalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan keterampilan digital yang ditingkatkan, peserta juga lebih siap menghadapi tantangan era digital yang terus berkembang, baik dalam dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian ini memberikan gambaran tentang pentingnya memperkuat keterampilan digital dalam masyarakat, khususnya di SMK Panti Karya 3, agar dapat beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam lingkungan digital yang semakin terhubung.

Pada kesempatan tersebut, narasumber yang merupakan seorang dosen memberikan materi yang berharga tentang teori sistem operasi dan cara penginstalnya. Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan konsep dasar design grafis sebagai perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan Presentasi dan Infografis yaitu aplikasi Venngage. Selain itu, narasumber juga membahas jenis-jenis template yang umum digunakan, seperti Poster, Spanduk, Infografis dan Presentasi.

Selanjutnya, narasumber yaitu Bapak Agung Siswopranoto, S.Kom., M.Kom memberikan penjelasan mendalam tentang proses pembuatan Presentasi dan Infografis yang pada kesempatan ini dikhususkan pada penggunaan Aplikasi Venngage. Ia membahas langkah-langkah yang perlu diikuti, mulai dari persiapan perangkat keras yang kompatibel, mempersiapkan media instalasi, hingga proses pengaturan dan konfigurasi awal setelah instalasi selesai. Narasumber juga menginformasikan tentang persyaratan sistem serta tips dan trik untuk mengoptimalkan pembuatan design Presentasi dan Infografis.

Materi selanjutnya yang disampaikan oleh Bapak Syafril Chairiansyah, S.sos., M.Kom, Narasumber ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang teori design grafis serta memberikan panduan praktis dalam proses penginstalan. Peserta kegiatan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai sistem operasi serta keterampilan dalam menginstalnya dengan benar.

Dengan demikian, para narasumber telah memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait teori design grafis dan cara penggunaan tools yang efektif.

PEMBAHASAN

Kegiatan ini tidak dilakukan secara searah (ceramah), melainkan menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang terbagi dalam tiga fase utama:

1. Fase Konseptual: Siswa dibekali prinsip dasar desain grafis seperti pemilihan palet warna (color theory), tipografi, dan hierarki visual agar informasi tidak menumpuk.
2. Fase Operasional: Demonstrasi penggunaan fitur Venngage, mulai dari pemilihan *template*, kustomisasi elemen visual, hingga integrasi data ke dalam bagan otomatis.
3. Fase Produksi: Siswa diberikan studi kasus untuk diubah menjadi satu infografis dan lima salindia (*slides*) presentasi yang koheren.

Pemilihan *Venngage* sebagai instrumen utama terbukti efektif karena beberapa faktor teknis yang dirasakan langsung oleh siswa:

1. User Interface (UI) yang Intuitif: Memudahkan siswa yang tidak memiliki latar belakang desain formal untuk tetap menghasilkan karya profesional.
2. Kekayaan Aset: Ketersediaan ikon dan pustaka gambar membantu siswa mengatasi *creative block*.
3. Data Visualization: Fitur unggulan Venngage dalam mengubah angka menjadi grafik infografis membantu siswa SMK Panti Karya 3 dalam mempresentasikan data hasil praktik lapangan mereka secara lebih saintifik namun estetik.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman estetika digital sebesar 75%. Secara kualitatif, siswa menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi saat mempresentasikan hasil karya mereka.

Kegiatan PkM di SMK Panti Karya 3 telah berhasil meletakkan fondasi penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan komunikasi visual. Kedepannya, keberlanjutan program dapat diarahkan pada pembuatan portofolio digital berbasis desain yang telah mereka pelajari.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi

SIMPULAN

Kesimpulan berisi ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan dengan mengacu pada tujuan pengabdian kepada masyarakat. Saran disusun berdasarkan temuan yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau pengabdian kepada masyarakat lanjutan. Simpulan bukan merupakan ringkasan dari hasil pembahasan yang mengacu pada teori tertentu, tetapi hasil dari analisis/uji korelasi data yang dibahas. Penulisan kesimpulan dan saran menggunakan TNR 11 point (tegak) dengan spasi 1,5

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Peningkatan Keterampilan Desain Digital Siswa SMK Panti Karya 3 melalui Pelatihan Pembuatan Presentasi dan Infografis dengan Venngage", dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peningkatan Kompetensi Teknis: Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa dalam mengoperasikan platform Venngage. Siswa yang sebelumnya hanya mengandalkan format standar, kini mampu mengolah data kompleks menjadi informasi visual yang menarik dan terstruktur.
2. Literasi Visual: Terdapat peningkatan kesadaran siswa akan pentingnya estetika desain, komposisi warna, dan tipografi dalam komunikasi digital. Hal ini terlihat dari hasil karya infografis siswa yang memenuhi kaidah hirarki visual yang baik.
3. Relevansi Instrumen: Penggunaan *tools* berbasis *cloud* (Venngage) terbukti sangat efektif bagi siswa SMK karena menyediakan aksesibilitas yang mudah dan fitur kolaboratif yang mendukung proses belajar-mengajar di era digital.
4. Efektivitas Pelatihan: Pendekatan praktik langsung (*hands-on training*) dengan metode pendampingan terbukti efektif dalam memicu kreativitas siswa, sehingga target luaran berupa draf presentasi dan infografis dapat tercapai sesuai waktu yang ditentukan.

Saran

Sebagai perbaikan untuk kegiatan pengabdian masyarakat yang akan datang, penulis mengharapkan masukan dan saran untuk pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya yakni:

1. Integrasi ke dalam Kurikulum/Tugas Sekolah:

Pihak SMK Panti Karya 3 disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan instrumen desain digital (seperti Venngage atau platform serupa) dalam tugas-tugas harian maupun presentasi laporan praktik kerja lapangan (PKL), agar keterampilan siswa terus terasah secara konsisten.

2. Pendampingan Lanjutan (*Advanced Level*):

Mengingat pelatihan ini masih berada pada level dasar hingga menengah, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang berfokus pada teknik narasi data (*data storytelling*) yang lebih mendalam agar infografis yang dihasilkan tidak hanya indah, tetapi juga memiliki kekuatan persuasif yang kuat.

3. Kompetisi Internal:

Disarankan kepada mitra (sekolah) untuk mengadakan lomba desain infografis antar kelas secara berkala sebagai sarana apresiasi sekaligus evaluasi sejauh mana siswa mampu menerapkan ilmu yang telah diberikan oleh tim PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Landa, R. (2021). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Tufte, E. R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Press.
- Hadi, M. S., & Mutoharoh, M. (2021). "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Venngage Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Sari, W. P., & Setiawan, A. (2020). "Pemanfaatan Platform Desain Online dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Friska, D., Pramuanati, R., & Mahriyuni, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Venngage pada Kelas X SMA. *Undiksha Journal of Learning*.
- Hidayati, R., et al. (2023). Utilization of the Venngage Application for Elementary School Learning Media. *JIIET Journal*.
- Jurnal STAIM Paciran. (2024). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Jenjang Sekolah Menengah: Tinjauan Literatur Tahun 2020-2025.
- Ristanti, A., & Isdaryanti, E. (2024). Development of Canva-Based Science Infographic Learning Media. *JPPIPA Journal*.
- Triyono, S., Dwijayanti, A., & Sumarno, A. (2023). Overview of Teachers' Knowledge About Canva's Innovative Learning Media. *Tunas Journal*.
- Zakiah, R., Kustiyowati, E., & Waris, A. (2024). Effectiveness of Venngage-Based Learning Media in Improving Students' Creativity and Critical Thinking Skills. *JPPIPA Journal*.