

Adaptasi Teknologi Sebagai Penguatan Program PIK Remaja Bagi Kader Pembantu Pembina Keluarga Berencana Desa Ketenger (PPKBD)

Adaptation of Technology to Strengthen the Youth PIK Program for Ketenger Village Family Planning Assistant Cadres (PPKBD)

Suliswaningsih^{a*}, Luzi Dwi Oktaviana^b, Anas Nur Khafid^c, Wiqor Furqoni^d

Universitas Amikom Purwokerto^{a,b,c,d,e,f}

^{a*}suliswani@amikompurwokerto.ac.id, ^boktaviana@amikompurwokerto.ac.id,

^canasn.khafid@gmail.com, ^dwiqorfrq1663@gmail.com

Disubmit : 20 Oktober 2024, Diterima : 8 November 2024, Dipublikasi : 23 November 2024

Abstract

Ketenger Village is one of the villages in Baturraden District which has received the title of Family Planning Village, and has a Village Family Planning Assistant Cadre (PPKBD). One of the Ketenger PPKBD work programs is improving PIK Youth human resources. One of the goals of PIK Teenagers is Life Skills, where teenagers are prepared to have skills before they enter marriage/social life. Apart from that, this program is very beneficial for teenagers because teenagers are a productive age and an age of development/search for identity. So it needs to be directed correctly. Adolescence is school age, there are still indications that students have weak learning self-control, even though they are in the era of the industrial revolution 4.0 which requires someone to have good learning self-control. If preventive measures are not taken, it will disrupt the students' learning process at school. The aim of this service is to provide technology adaptation training in the form of creating graphic designs using Adobe Illustrator. Service activities will be recorded and uploaded to the YouTube platform, so they can be accessed online.

Keywords: BKKBN, PPKBD, PIK Remaja, PKBR, Desain Grafis

Abstrak

Desa Ketenger merupakan salah satu desa di Kecamatan Baturraden yang mendapat predikat Kampung KB, memiliki Kader Pembantu Pembina Keluarga Berencana Desa (PPKBD). Salah satu program kerja PPKBD Ketenger yaitu peningkatan SDM PIK Remaja. Salah satu tujuan PIK Remaja adalah Keterampilan Hidup (Life Skill), dimanan remaja dipersiapkan untuk dapat memiliki keterampilan sebelum mereka terjun ke kehidupan perkawinan/bermasyarakat. Selain itu, program tersebut sangat bermanfaat bagi remaja karena remaja adalah usia produktif dan usia perkembangan/pencarian jati diri. Sehingga perlu diarahkan dengan benar. Usia remaja merupakan usia sekolah, masih adanya indikasi siswa yang memiliki self control belajar yang lemah, padahal mereka berada pada era revolusi industri 4,0 yang mengharuskan seseorang memiliki self control belajar yang baik. Jika ini tidak dilakukan tindakan preventif maka akan mengganggu proses belajar siswa di sekolah. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan adaptasi teknologi berupa membuat desain grafis menggunakan Adobe Illustrator. Kegiatan pengabdian akan direkam dan diunggah ke platform Youtube, sehingga dapat diakses secara online.

Kata Kunci: BKKBN, PPKBD, PIK Remaja, PKBR, Desain Grafis

1. Pendahuluan

Desa Ketenger di Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, dikenal sebagai Kampung KB dan memiliki Kader Pembantu Pembina Keluarga Berencana Desa (PPKBD). Salah satu program utama yang dikelola oleh PPKBD Desa Ketenger adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) remaja melalui program Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja). PIK Remaja merupakan wadah

kegiatan yang dikelola dari, oleh, dan untuk remaja. Program ini memberikan layanan informasi serta konseling terkait Perencanaan Kehidupan Berkeluarga bagi Remaja (PKBR) dan mencakup berbagai kegiatan penunjang seperti pelatihan keterampilan hidup, pendewasaan usia perkawinan, dan layanan konseling (Hanifa & Yulianto, 2021; Noor & Andriani, 2020).

Sebagai desa wisata unggulan di Kabupaten Banyumas, Desa Ketenger memiliki kekayaan potensi alam dan budaya yang dikelola secara optimal melalui kelembagaan desa wisata. Namun, keberlanjutan pengembangan ini memerlukan partisipasi aktif generasi muda, termasuk melalui penguatan kapasitas kader PIK Remaja. Generasi muda sebagai bagian dari Program GenRe (Generasi Berencana) memiliki peran strategis dalam mengembangkan desa wisata secara mandiri dan berkelanjutan (Marlina, 2019; Sari & Susanti, 2023).

Dalam konteks era Revolusi Industri 4.0, remaja dihadapkan pada tantangan berupa lemahnya kontrol diri dalam pembelajaran, yang dapat memengaruhi motivasi belajar dan produktivitas mereka (Juliawati et al., 2020). Berdasarkan wawancara dengan Ketua PPKBD Desa Ketenger, Ibu Sulasmi Asih, sebagian besar remaja menghabiskan waktu untuk bermain gadget dan game, yang berdampak pada penurunan minat belajar dan kurangnya keterampilan hidup. Padahal, keterampilan ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan bermasyarakat dan tantangan masa depan (Adlini, 2022; Wahid & Amalia, 2021).

Sayangnya, terdapat kendala dalam pelaksanaan program PIK Remaja di Desa Ketenger, termasuk kurangnya kontinuitas pembinaan, keterbatasan waktu dan dana, serta minimnya monitoring dan evaluasi (Alami & Wahyuntari, 2020; Prasetyo & Rahmawati, 2022). Kondisi ini mengancam kelangsungan eksistensi PIK Remaja sebagai salah satu program strategis desa. Oleh karena itu, penguatan program PIK Remaja melalui adaptasi teknologi menjadi solusi penting untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan program dan keterlibatan remaja dalam kegiatan produktif (Arumsari & Ramdhani, 2021; Kurniawati & Nurhayati, 2021).

Pengembangan pariwisata sebagai salah satu sektor utama pembangunan di Indonesia tidak hanya bergantung pada pemerintah, tetapi juga membutuhkan peran aktif masyarakat setempat, khususnya generasi muda (Marlina, 2019; Yuliana & Hidayat, 2022). Dengan adaptasi teknologi yang mendukung pelaksanaan program PIK Remaja, diharapkan remaja Desa Ketenger dapat berkontribusi lebih aktif dalam mendukung kemajuan desa wisata secara berkelanjutan.

2. Metode

Tujuan dari pengabdian ini yaitu meningkatkan keterampilan hidup (life skill) remaja desa Ketenger dengan memberikan pelatihan adaptasi teknologi. Kegiatan ini juga sesuai dengan salah satu program kerja Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja) oleh Pembantu Pembina Keluarga Berencana Desa (PPKBD). Adapun solusi dari permasalahan mitra antara yaitu:

1. Pemberian pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
2. Materi pelatihan berupa cara mendownload, menginstal dan mengoperasikan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
3. Pelatihan dilaksanakan secara luring bertempat di Laboratorium Komputer Universitas Amikom Purwokerto dengan sasaran peserta adalah remaja desa Ketenger yang tergabung pada PIK Remaja.

4. Kegiatan pengabdian akan direkam dan diunggah ke platform Youtube, sehingga peserta dapat sewaktu-waktu memutar kembali video pelatihan.
5. Kegiatan pengabdian juga akan dipublikasikan pada jurnal pengabdian dan media cetak sebagai dokumentasi pelaksanaan.

Berdasarkan permasalahan mitra dan penentuan solusi pemecahannya, kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan software Adobe Illustrator dilaksanakan dengan metode antara lain (Tangsi et al., 2016):

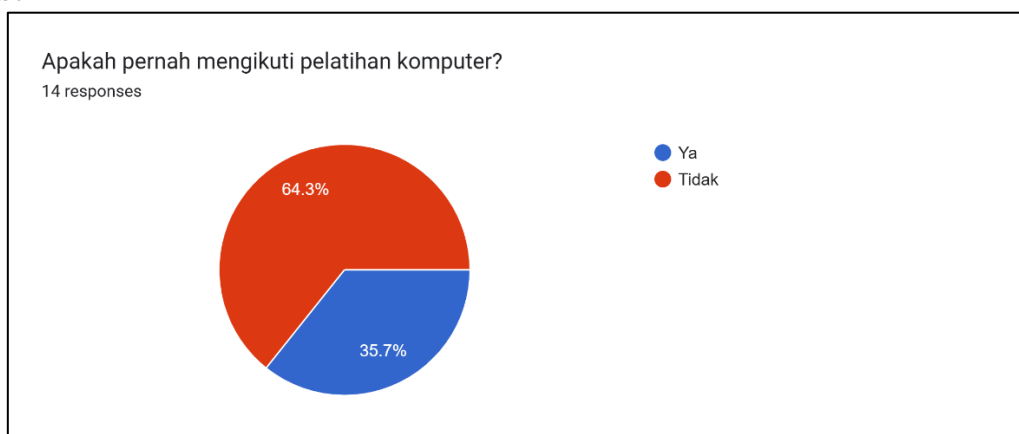
1. Ceramah yaitu pemaparan materi tentang desain grafis.
2. Praktek yaitu pendampingan insatalasi dan cara membuat desain grafis menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop, dimana peserta pelatihan juga ikut mempraktekan secara langsung menggunakan komputer.
3. Diskusi dan tanya jawab seputar materi desain grafis dan kendalanya.
4. Untuk mengukur manfaat pengabdian, maka tim pengabdian akan melakukan evaluasi berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian.

3. Hasil Dan Pembahasan

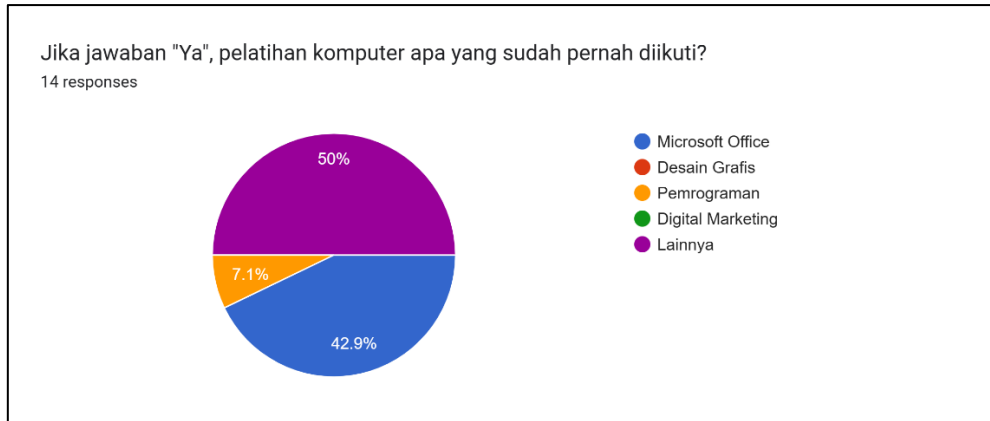
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan berupa pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Illustrator untuk anggota PIK remaja Desa Ketenger, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, berhasil menarik 14 peserta dengan latar belakang 466ector466kan yang beragam, yaitu siswa SMA/SMK, mahasiswa, dan masyarakat umum. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah, pemaparan materi, dan praktikum yang interaktif.

Evaluasi Awal (Pre Test)

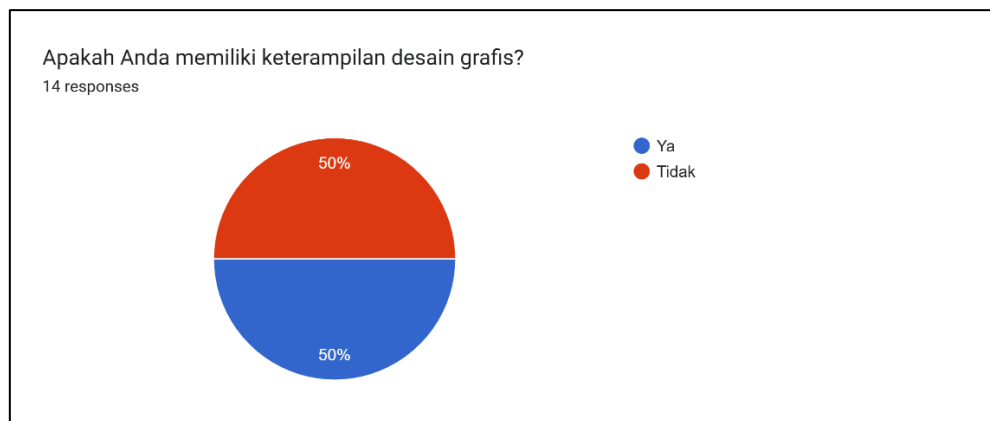
Sebelum memulai kegiatan, pre test dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan awal peserta dalam bidang komputer dan desain grafis. Berdasarkan hasil pre test yaitu 64,3% peserta belum pernah mengikuti pelatihan komputer sebelumnya, 100% peserta belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis, 50% peserta tidak memiliki keterampilan dasar desain grafis, 100% peserta belum pernah menggunakan Adobe Illustrator. Seperti terlihat pada Gambar 1 sampai Gambar 4.



Gambar 1. Hasil Pre-test pertanyaan 1



Gambar 2. Hasil Pre-test pertanyaan 2



Gambar 3. Hasil Pre-test pertanyaan 3



Gambar 4. Hasil Pre-test pertanyaan 4

Hasil pre test ini menunjukkan bahwa peserta memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan desain grafis. Data ini menegaskan urgensi dan relevansi dari kegiatan pelatihan yang dirancang, serta memberikan gambaran tentang kebutuhan peningkatan keterampilan di bidang teknologi dan desain.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan desain grafis ini dilaksanakan secara tatap muka dan dibagi menjadi dua sesi utama yaitu pemaparan materi dan praktikum. Sesi pertama dimulai dengan ceramah pemaparan materi oleh fasilitator. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar tentang desain grafis, perbedaan antara grafis 468ector dan bitmap/raster, serta penjelasan tentang fungsi dan penggunaan beberapa tools penting dalam Adobe Illustrator. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual yang kuat sebelum peserta memulai proses desain praktis. Kegiatan pemaparan materi terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pemaparan Materi

Sesi kedua adalah praktikum membuat desain banner untuk media sosial. Praktikum ini dipandu langsung oleh dosen yang memberikan instruksi langkah demi langkah di depan kelas. Selain itu, dua mahasiswa juga dilibatkan sebagai asisten untuk memberikan pendampingan personal kepada peserta selama praktikum. Mereka membantu peserta yang mengalami kesulitan, menjawab pertanyaan, dan memberikan bimbingan teknis secara langsung.

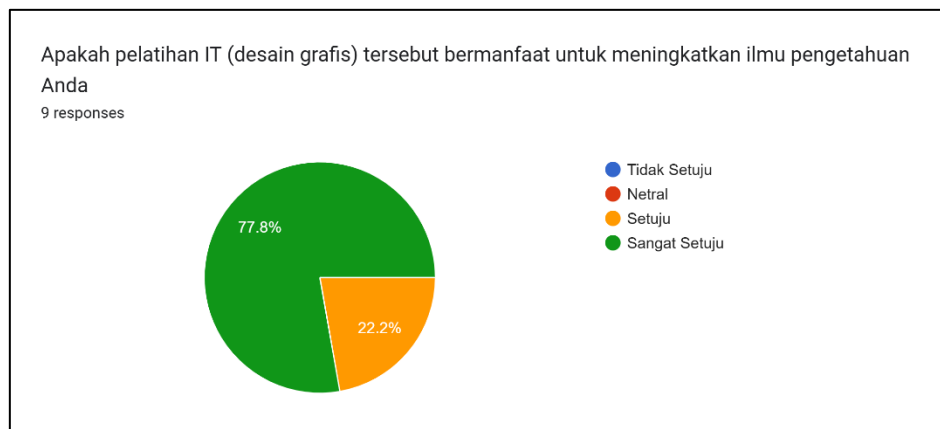
Selama sesi praktikum, suasana belajar terasa interaktif dan dinamis. Peserta diberi kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, dan bereksplorasi dengan tools dalam Adobe Illustrator. Dosen dan mahasiswa pendamping memastikan bahwa setiap peserta dapat mengikuti proses pelatihan dengan baik, memahami langkah-langkah dasar dalam membuat desain, dan menyelesaikan proyek desain banner mereka. Pendekatan ini membantu peserta untuk merasa nyaman dan lebih percaya diri dalam menggunakan software desain grafis, meskipun bagi sebagian besar peserta ini adalah pengalaman pertama mereka. Suasana praktikum terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pendampingan selama praktikum

Hasil dan Evaluasi Akhir (Post Test)

Setelah kegiatan pelatihan, evaluasi dilakukan melalui post test untuk mengukur perkembangan keterampilan peserta. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 77,8% peserta menyatakan bahwa pelatihan desain grafis sangat bermanfaat dan membantu meningkatkan pengetahuan mereka, 44,4% peserta memahami jenis software pengolah desain grafis, khususnya Adobe Illustrator, setelah pelatihan, 55,6% peserta mampu membuat desain seperti logo dan banner untuk promosi media sosial. Seperti terlihat pada Gambar 7 sampai Gambar 9.



Gambar 7. Hasil Post-test Pertanyaan 1



Gambar 8. Hasil Post-test Pertanyaan 2



Gambar 9. Hasil Post-test Pertanyaan 3

Hasil ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam desain grafis. Walaupun masih ada tantangan dalam memahami semua aspek desain, mayoritas peserta merasa mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat dan aplikasi langsung yang relevan.

Dampak

Pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Illustrator ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan anggota PIK remaja Desa Ketenger. Para peserta yang sebelumnya tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis maupun penggunaan software khusus seperti Adobe Illustrator kini telah memperoleh pemahaman dasar yang memungkinkan mereka untuk memproduksi desain visual yang bermanfaat, seperti logo dan banner untuk promosi media sosial.

Dampak positif dari pelatihan ini tercermin dalam peningkatan kepercayaan diri peserta dalam mengoperasikan software desain dan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari maupun untuk keperluan komunitas. Selain itu, pelatihan ini membuka peluang bagi peserta untuk lebih terlibat dalam dunia desain grafis dan dapat menjadi bekal keterampilan yang berharga di masa depan, baik untuk kebutuhan pribadi maupun profesional.

Sebagai apresiasi, sertifikat keikutsertaan yang diberikan tidak hanya sebagai bukti partisipasi tetapi juga diharapkan dapat memotivasi peserta untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan dan sumber daya yang tepat, masyarakat, khususnya pemuda, dapat mengembangkan keterampilan baru yang bermanfaat dalam mendukung kegiatan berbasis teknologi dan kreativitas.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini dapat dianggap berhasil dalam memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan potensi anggota PIK remaja Desa Ketenger. Ke depan, disarankan untuk melanjutkan pelatihan lanjutan dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta untuk mendalami desain grafis serta mempraktikkan keterampilan mereka dalam berbagai proyek kreatif.

4. Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Illustrator bagi anggota PIK remaja Desa Ketenger, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, berhasil memberikan dampak positif yang signifikan. Berdasarkan hasil pre test, sebagian besar peserta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis, sehingga pelatihan ini sangat relevan dan dibutuhkan.

Selama pelaksanaan, metode ceramah dan praktikum yang interaktif membuat peserta lebih mudah memahami materi, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan baru dalam desain grafis. Dukungan dari fasilitator dan pendamping juga berperan penting dalam memastikan peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik.

Hasil post test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan software Adobe Illustrator, dengan sebagian besar peserta mampu membuat desain logo dan banner untuk media sosial. Pelatihan ini tidak hanya memperkaya wawasan peserta tetapi juga membuka peluang baru untuk pengembangan keterampilan mereka dalam bidang teknologi dan desain.

Secara keseluruhan, pelatihan ini dapat dianggap sukses dalam memberikan bekal keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta dan diharapkan dapat terus dikembangkan melalui pelatihan lanjutan. Kegiatan ini juga membuktikan pentingnya penguatan literasi teknologi di kalangan remaja untuk mendukung kreativitas dan produktivitas mereka di masa depan.

5. Daftar Pustaka

- Adlini, N. (2022). Teknologi dalam meningkatkan literasi dan numerasi: Studi pada program Kampus Mengajar Angkatan 6. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023)*, 6(3).
- Alami, M., & Wahyuntari, E. (2020). Pemberdayaan kader remaja melalui pelatihan kesehatan reproduksi berbasis modul di Desa Cibiru Wetan. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 261-268.
- Arumsari, A., & Ramdhani, R. (2021). Penggunaan teknologi dalam pendampingan posyandu berbasis adaptasi kebiasaan baru. *Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM)*, 7(3), 2467-2477.
- Hanifa, F., & Yulianto, D. (2021). Penguatan peran PIK Remaja melalui pelatihan berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(1), 55-64.

- Indah, L., & Wahyuni, R. (2020). Penguatan kader PPKBD melalui pelatihan media digital untuk meningkatkan program KB. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 89-101.
- Juliawati, D., Yandri, H., & Afrifadela, N. (2020). Self Control Belajar Siswa di Sekolah dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 71-80. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i01.557>
- Kurniawati, S., & Nurhayati, T. (2021). Pemberdayaan remaja melalui teknologi adaptif di program Posyandu Remaja. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengabdian*, 5(1), 112-123.
- Marlina, N. (2019). Kemandirian masyarakat desa wisata dalam perspektif community based tourism: Studi kasus Desa Ketengger, Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.14710/jiip.v4i1.4735>.
- Noor, M. L., & Andriani, A. D. (2020). Peran Remaja Dalam Program Kampung Keluarga Berencana (KB) Barukupa Kabupaten Cianjur. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 6(1), 399-412.
- Prasetyo, H., & Rahmawati, D. (2022). Adaptasi teknologi digital dalam program kesehatan remaja berbasis masyarakat. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Kesehatan*, 9(3), 44-52.
- Sari, N. P., & Susanti, W. (2023). Implementasi teknologi dalam penguatan program edukasi PPKBD. *Jurnal Komunitas Peduli Masyarakat*, 8(2), 74-85.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129-1134.
- Wahid, S., & Amalia, F. (2021). Optimalisasi PIK Remaja berbasis teknologi digital untuk pemberdayaan kader remaja. *Jurnal Pengembangan Teknologi Sosial*, 4(3), 133-145.
- Yuliana, T., & Hidayat, R. (2022). Peran media digital dalam penguatan program KB desa berbasis partisipasi kader remaja. *Jurnal Pengabdian untuk Bangsa*, 10(1), 56-67.