

Pelatihan Copy Writing dan Desain Poster Digital dalam Mendukung Program Kampung KB Desa Sanggrahan

Vemas Nurreza Pradana¹, Stefven Chandra Widjaya², Aji Bagus Pamungkas³, Salsabila Nur Halisa⁴, Nining Masrurroh⁵, Lessika Dita Oktaviani⁶, Popi Andiyansari⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta

e-mail: nurrezapradana@gmail.com¹, stefven113@gmail.com², ajibagusamungkas58@gmail.com³, salsabilanurhlsa874@gmail.com⁴, ningmasrurroh9@gmail.com⁵, lessika0401@gmail.com⁶, popi.andiyansari@gmail.com⁷

Abstract

Digital poster design and copywriting training has an important role in supporting the KB Village program in Prambanan District, one of which is Sanggrahan Village. This activity aims to improve the skills of KB Village cadre women in creating effective communication media using the Canva application. The activity method includes seminars, practical training, and evaluation sessions through pre-test and post-test. The evaluation results showed an increase in participants' understanding of copywriting and digital poster design, with an increase in understanding scores of 25.3% for copywriting and 30.3% for poster design. This training provides benefits in improving the digital literacy of KB Village cadres as well as the effectiveness of disseminating information on family planning programs. The success of this activity is expected to become a model for technology-based community empowerment in other areas.

Keywords: Training, Digital Poster Design, Copywriting, KB Village, Canva

Abstrak

Pelatihan pembuatan desain poster digital dan copywriting memiliki peran penting dalam mendukung program Kampung KB di Kecamatan Prambanan, salah satunya Desa Sanggrahan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan ibu-ibu kader Kampung KB dalam menciptakan media komunikasi yang efektif menggunakan aplikasi Canva. Metode kegiatan mencakup seminar, pelatihan praktik, serta sesi evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap copywriting dan desain poster digital, dengan kenaikan skor pemahaman sebesar 25,3% untuk copywriting dan 30,3% untuk desain poster. Pelatihan ini memberikan manfaat dalam meningkatkan literasi digital kader Kampung KB serta efektivitas penyebaran informasi program Keluarga Berencana. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi di wilayah lain.

Kata kunci: Pelatihan, Desain Poster Digital, Copywriting, Kampung KB, Canva

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara manusia mengakses, berbagi, dan mengonsumsi informasi. Digitalisasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, di mana media digital semakin banyak dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, termasuk dalam bidang komunikasi publik (Rizkinaswara, 2020). Salah satu media digital yang memiliki peran penting dalam penyebaran informasi adalah poster digital. Poster digital memungkinkan penyampaian pesan yang lebih luas, cepat, dan efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan memanfaatkan teknologi ini, berbagai kampanye sosial, termasuk program Keluarga Berencana (KB), dapat dilakukan dengan lebih optimal.

Desain berarti proses merancang atau menyusun rencana. Sementara itu, kata "grafis" memiliki dua makna, yaitu: (1) berasal dari bahasa Latin *graphien*, yang berarti garis atau tanda, yang kemudian berkembang menjadi *graphic arts* atau komunikasi grafis, serta (2) berasal dari bahasa Belanda *graphise vakken*, yang berarti pekerjaan cetak, yang dalam bahasa Indonesia disebut grafika atau percetakan. Oleh karena itu, desain grafis dapat diartikan sebagai pekerjaan dalam bidang komunikasi

visual yang berkaitan dengan grafika (percetakan) dan bekerja dalam ruang dua dimensi serta bersifat statis (tidak bergerak dan tidak berbasis waktu). Secara lebih spesifik, desain grafis merupakan keahlian dalam menyusun serta mengatur elemen visual agar dapat menyampaikan informasi yang dapat dipahami oleh masyarakat. Profesi desain grafis berfokus pada pengembangan konsep komunikasi visual, perancangan elemen desain seperti tipografi, gambar, foto, elemen grafis, dan warna agar sesuai dengan tujuan komunikasi, serta pengawasan proses produksi cetak.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain visual, seperti poster, presentasi, konten media sosial, dan infografis. Aplikasi ini dikembangkan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams pada tahun 2012 dan kini menjadi salah satu alat desain paling populer di dunia. Dengan antarmuka berbasis *drag-and-drop*, Canva memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan desain dengan mudah, menambahkan teks, gambar, ikon, serta elemen grafis lainnya tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Selain itu, Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar (Canva Pro), yang menawarkan fitur lebih lengkap, seperti akses ke elemen desain tambahan dan kemampuan menyimpan desain dengan kualitas lebih tinggi.

Penggunaan aplikasi Canva telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat di berbagai bidang. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Nuriya, 2020) menunjukkan bahwa Canva digunakan dalam pelatihan bagi mahasiswa wirausaha untuk membuat logo. Sementara itu, Sholeh, Rachmawati, dan Susanti (2020) melaksanakan pengabdian masyarakat di kalangan pelaku UMKM di Kecamatan Sedayu dengan memberikan pelatihan pembuatan konten visual untuk media sosial guna mempromosikan produk UKM menggunakan Canva. Selain itu, penelitian oleh Wicaksana, Atmadja, dan Asmira (2020) mengungkapkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat poster kesehatan bagi remaja sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan poster yang dikembangkan melalui Canva efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Program Kampung KB merupakan salah satu inisiatif pemerintah melalui Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga dan kualitas hidup masyarakat. Program ini berfokus pada pengendalian pertumbuhan penduduk, peningkatan kesehatan reproduksi, serta pemberdayaan ekonomi keluarga. Namun, tantangan yang sering muncul dalam implementasi program ini adalah rendahnya partisipasi masyarakat dan keterbatasan akses terhadap informasi yang relevan, terutama di daerah pedesaan. Oleh karena itu, diperlukan strategi komunikasi yang lebih inovatif dan efektif guna meningkatkan pemahaman serta keterlibatan masyarakat dalam program Kampung KB.

Desa Sanggrahan, yang terletak di Kecamatan Prambanan, merupakan salah satu desa yang ikut serta dalam Program Kampung KB. Namun, pemanfaatan media digital dalam mendukung sosialisasi program ini masih tergolong minim. Untuk mengatasi kendala ini, tim mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, menginisiasi kegiatan pelatihan pembuatan desain poster digital dan copywriting bagi ibu-ibu kader Kampung KB. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam desain grafis menggunakan aplikasi Canva, serta strategi *copywriting* yang efektif guna menyampaikan pesan yang menarik dan persuasif.

Terdapat tiga (3) tujuan diselenggarakannya pelatihan pembuatan desain poster digital dan copywriting dalam mendukung program kampung KB Desa Sanggrahan melalui aplikasi canva, diantaranya : (1) Meningkatkan kemampuan kader KB desa sanggrahan dalam menggunakan media digital yang efektif dan penyampaian pesan yang menarik pada copywriting, (2) Mengembangkan kreativitas dalam desain dalam Menciptakan poster digital yang kreatif dan mendukung program Kampung KB melalui desain visual yang menarik, (3) Memperkuat program Bangga Kencana KIE dalam Mendukung penyebaran informasi yang relevan terkait program Keluarga Berencana. Kegiatan ini juga memiliki beberapa manfaat,diantaranya: (1) Mengembangkan keterampilan digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini untuk meningkatkan efektivitas komunikasi di Kampung KB, (2) Meningkatkan kualitas publikasi program Kampung KB melalui copywriting yang menggugah dan desain poster digital yang menarik, (3) Membekali kader PLKB dengan kemampuan memilih kata-kata yang tepat, menyusun kalimat yang menggugah, serta membangun pesan yang jelas dan persuasif, (4) Meningkatkan literasi digital ibu-ibu kader KB untuk menunjang efektivitas penyampaian pesan pada program Keluarga Berkualitas (KB) sekaligus kebutuhan pribadi.

2. METODE

2.1. Pra-Kegiatan

A. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya Pemahaman dan Keterampilan Digital

Masyarakat Desa Sanggrahan, khususnya ibu-ibu kader penggerak Kampung KB, masih minim dalam pemahaman dan keterampilan menggunakan media digital, terutama dalam membuat poster digital. Padahal, keterampilan ini sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan sosialisasi program KB melalui media digital yang lebih efektif dan efisien.

2. Terbatasnya Akses dan Penggunaan Teknologi

Desa Sanggrahan sebagai bagian dari program Kampung KB menghadapi tantangan dalam hal pemanfaatan teknologi informasi. Meski teknologi informasi berkembang pesat, implementasi teknologi ini dalam sosialisasi program KB di desa masih sangat terbatas, terutama dalam bentuk poster digital yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

3. Kesenjangan Informasi dan Partisipasi Masyarakat

Salah satu masalah utama dalam keberhasilan program Kampung KB adalah rendahnya partisipasi aktif masyarakat, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki akses terbatas terhadap informasi yang relevan. Kesenjangan ini membuat penyebaran informasi terkait program Keluarga Berencana tidak maksimal, yang berdampak pada kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya program KB.

4. Kurangnya Kreativitas dalam Penyampaian Pesan

Desain poster yang kurang kreatif dan kurang menarik membuat informasi terkait program Kampung KB sulit menarik perhatian dan kurang efektif dalam menyampaikan pesan dengan cara yang persuasif. Hal ini menghambat penyebaran informasi yang lebih luas dan dampak positif dari program tersebut.

B. Perencanaan Kegiatan

1. Pelatihan Desain Digital untuk Kader Kampung KB

Kegiatan utama adalah pelatihan desain digital yang akan diadakan untuk ibu-ibu kader penggerak Kampung KB di Desa Sanggrahan. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam desain grafis, termasuk pembuatan poster digital yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Materi yang akan diajarkan meliputi

Prinsip dasar copywriting untuk membuat pesan yang persuasif dan menarik, Pengenalan perangkat lunak desain (misalnya Canva, Adobe Spark), Teknik dasar desain grafis (komposisi, warna, tipografi), serta Penyusunan konten visual untuk poster yang mendukung program KB.

2. Penerapan dan Praktek Langsung

Setiap peserta akan diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan keterampilan yang diperoleh dengan membuat poster digital tentang program Kampung KB. Hasil desain ini kemudian akan digunakan untuk keperluan sosialisasi program KB di desa tersebut.

3. Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah pelatihan, peserta akan diminta untuk mempresentasikan hasil desain mereka. Umpan balik akan diberikan oleh fasilitator dan sesama peserta, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas desain dan efektivitas pesan yang disampaikan melalui poster digital.

4. Distribusi dan Penyebaran Poster Digital

Poster yang dihasilkan akan disebar secara digital melalui platform yang mudah diakses oleh masyarakat desa, seperti WhatsApp, Facebook, Instagram atau bahkan media lokal. Dengan cara ini, penyebaran informasi akan lebih efisien dan menjangkau audiens yang lebih luas.

C. Melakukan Pembagian Tim Kerja

Setelah melakukan perencanaan, dilakukan pembagian kerja tim yang bertujuan agar kegiatan pemberdayaan masyarakat di kampung kb kecamatan prambanan berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan kegiatan. Pembentukan tim kerja dilakukan dengan melihat kecocokan dan keterampilan yang dimiliki oleh fasilitator, tujuannya agar setiap fasilitator dapat bekerja secara efektif dan maksimal sesuai dengan bagiannya masing masing (Aprileoni et al., 2020).

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

A. Seminar

Seminar merupakan forum yang dilakukan untuk membahas suatu topik tertentu yang didiskusikan secara mendalam dengan bimbingan seseorang yang ahli dibidangnya. Dikutip dari Work Cited "SEM21: Pengertian Seminar." *SPADA UNS*, 2025. seminar pada umumnya merupakan sebuah bentuk pengajaran akademis, baik di sebuah universitas maupun diberikan oleh suatu organisasi komersial atau profesional. Seminar dapat dilakukan dalam berbagai pengaturan, seperti konferensi, pelatihan, atau pertemuan di lingkungan pendidikan. Dalam pelatihan ini menggunakan teknik seminar untuk menyampaikan informasi. Teknis pelaksanaan seminar mengenai copywriting untuk poster digital tentang penanganan stunting meliputi beberapa tahapan. Pertama, seminar diawali dengan sesi pembukaan dan pengenalan topik oleh fasilitator, yang menjelaskan tentang pentingnya copywriting dalam kampanye digital, khususnya terkait isu penanganan stunting. Selanjutnya peserta akan diberikan materi tentang prinsip-prinsip dasar copywriting, termasuk pemilihan kata yang efektif, struktur kalimat yang persuasif, dan penyesuaian pesan sesuai dengan target audiens.

B. Pelatihan

Menurut (Hartono & Siagian, 2020: 223) pelatihan adalah suatu cara untuk melatih keterampilan, kemudian akan diberikan masukkan dengan cara yang maksimal agar tercapainya tujuan yang diharapkan secara maksimal juga. Sementara itu, Aprilioni et al (2020) menyatakan

bahwa pelatihan merupakan unsur utama dalam meningkatkan kemampuan seseorang dalam melakukan pekerjaan.

Pada sesi ini, peserta diberikan pelatihan dengan cara diperkenalkan pada software desain grafis yang akan digunakan, yaitu Canva, melalui demonstrasi langsung. Setelah sesi pengenalan software, peserta diberi tugas praktik untuk membuat poster digital dengan tema “Penanganan Stunting”. Dalam proses ini, peserta akan dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan bekerja secara kolaboratif, dengan bimbingan fasilitator yang memberikan masukan teknis terkait desain. Setelah waktu praktik selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil desain mereka di depan peserta lain untuk mendapat umpan balik dari fasilitator maupun peserta lainnya.

Rewarding, Metode *rewarding* dalam pelatihan adalah cara untuk memberikan hadiah kepada peserta pelatihan atas prestasi yang telah diraih. Menurut (Huwaida, 2023), *reward* sebagai penghargaan yang diberikan suatu kelompok atau organisasi kepada orang atau kelompok karena menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan yang diharapkan dari mereka. *Rewarding* atau pemberian apresiasi diberikan kepada 3 peserta yang memiliki desain poster terbaik. Pemenang poster dalam kegiatan dipilih langsung oleh seluruh fasilitator yang terlibat, dengan aspek penilaian sebagai berikut :

1. Kreativitas
2. Penulisan Pesan (*Copywriting*)
3. Tata Letak (Layout)
4. Pemilihan Warna
5. Tipografi (Font)
6. Kesesuaian Tema

2.3. Evaluasi

Kegiatan pelatihan pembuatan desain poster digital dan *copywriting* dalam mendukung Program Kampung KB Desa Sanggrahan telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Peningkatan skor dari pre-test ke post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Partisipasi peserta juga cukup tinggi, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti sesi materi, praktik pembuatan poster, serta diskusi interaktif. Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti masalah pada audio speaker dan mikrofon sempat menghambat jalannya kegiatan, namun panitia dapat mengatasinya dengan baik sehingga tidak mengganggu keseluruhan acara. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam desain digital dan *copywriting*, yang diharapkan dapat mendukung penyebaran informasi terkait Program Kampung KB secara lebih efektif. Sebagai tindak lanjut, diperlukan program lanjutan atau pendampingan agar keterampilan yang telah dipelajari dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan sosialisasi yang lebih luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengisian Pre Test

Sebelum kegiatan pemberdayaan dilaksanakan, fasilitator membagikan kuesioner berupa pre test yang telah disiapkan untuk diisi oleh peserta pelatihan. Pengisian pre test ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait materi *copywriter* dan desain poster digital menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 1. Pengisian Pre Test.

B. Penyampaian Materi *Copywriting*

Materi pertama merupakan edukasi dan pengenalan tentang *copywriting* kepada ibu-ibu Kampung KB. Materi *copywriting* ini mencakup prinsip dasar dalam menulis teks promosi yang menarik, pemilihan kata yang persuasif, serta teknik menyusun pesan yang efektif dalam media visual. Materi yang diberikan nantinya akan diimplementasikan pada poster digital yang dibuat oleh peserta.



Gambar 2. Penyampaian Materi *Copywriting*.

C. Praktik Pembuatan Poster Digital

Setelah sesi edukasi tentang *copywriting* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva. Dalam sesi ini, peserta dibimbing untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari ke dalam desain visual yang menarik dan komunikatif. Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk berkolaborasi dalam pembuatan poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan, yaitu sosialisasi Program Kampung KB.



Gambar 3. Pembuatan dan Pengaplikasian desain poster digital.

Setelah praktik pembuatan desain poster selesai, selanjutnya akan dilakukan penilaian desain poster oleh Bapak Kepala Desa Sanggrahan, Mas Dimas selaku perwakilan dari PLKB Kecamatan Prambanan, dan fasilitator, yang kemudian hasil dari desain poster masing - masing kampung KB akan diambil tiga terbaik yang akan dijadikan pemenang. Adapun tiga poster terbaik dimenangkan oleh Kampung KB Desa Sanggrahan sebagai pemenang pertama, Kampung KB Desa Kemudo sebagai pemenang kedua, dan Kampung KB Desa Randusari sebagai pemenang desain poster ketiga.



Gambar 4. Hasil tiga desain poster terbaik



Gambar 5. penyerahan hadiah juara tiga desain poster terbaik

D. Pengisian Post Test

Setelah para peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mereka diminta kembali untuk mengisi post-test yang telah disiapkan oleh fasilitator. Tujuan dari pengisian post-test ini adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dari Kampung KB Desa Sanggrahan setelah mendapatkan materi tentang *copywriting* dan pembuatan poster digital. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, yang terlihat dari kualitas poster yang mereka hasilkan.



Gambar 6. Pengisian Post Test

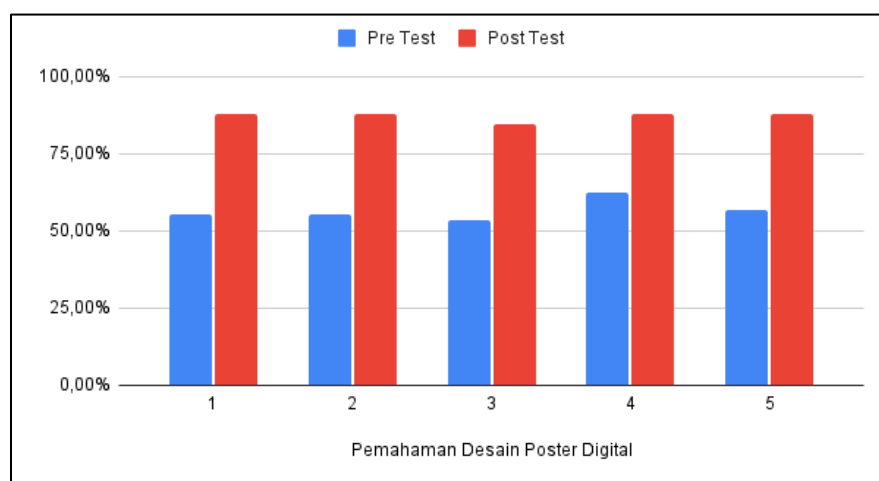
E. Pengukuran Keberhasilan Pelatihan

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini diukur melalui beberapa indikator, antara lain perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan skor peserta secara

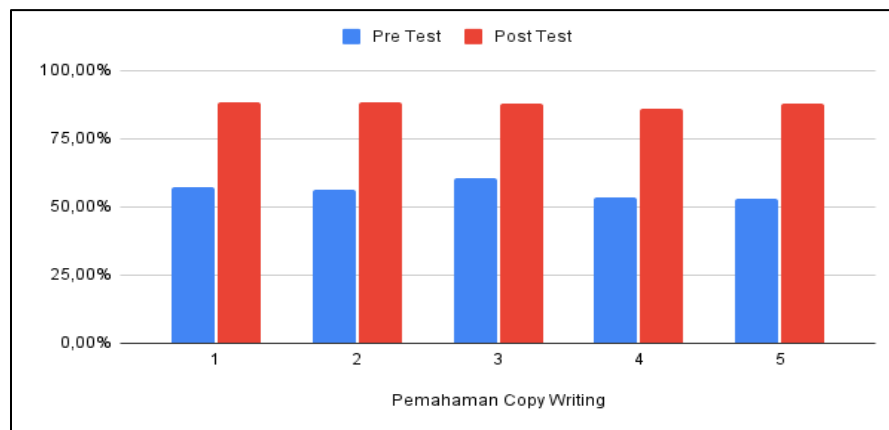
signifikan setelah mengikuti pelatihan. Berikut prosentase pemahaman peserta berkaitan dengan pelatihan pembuatan desain poster digital dan *copywriting* dalam mendukung program kampung KB Desa Sanggrahan:

Tabel 1 Perhitungan Pre Test dan Post Test.

No	Pemahaman Copy Writing	Pre Test	Post Test
1	Saya memahami apa itu <i>copywriting</i>	57,42%	88,39%
2	Saya memahami kaidah penulisan dalam poster	56,13%	88,37%
3	Saya memahami pentingnya <i>copywriting</i> dalam penyampaian pesan	60,65%	87,74%
4	Saya memahami struktur penulisan <i>copywriting</i>	53,55%	85,81%
5	Saya memahami jenis jenis <i>copywriting</i>	53%	87,74%
No	Pemahaman Desain Poster Digital	Pre Test	Post Test
1	Saya memahami bagaimana dasar penggunaan Aplikasi Canva	55,49%	87,74%
2	Saya mampu mengaplikasikan elemen dalam Aplikasi Canva	55,49%	87,74%
3	Saya memahami teknik pemilihan warna dalam Aplikasi Canva	53,59%	84,52%
4	Saya memahami pentingnya poster digital sebagai media informasi	62,59%	87,74%
5	Saya mampu menggunakan aplikasi canva untuk membuat poster digital.	56,78%	87,74%



Gambar 7a. Grafik Peningkatan Kemampuan pada Pre Test dan Post Test



Gambar 7b. Grafik Peningkatan Kemampuan pada Pre Test dan Post Test

F. Analisis Hasil Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan hasil pengujian Pre Test dan Post Test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada peserta pelatihan pembuatan desain poster digital. Hal ini menunjukkan bahwa program kami berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat poster digital, dalam mendukung program kampung KB Desa Sanggrahan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Desain Poster Digital dan Copywriting dalam Mendukung Program Kampung KB Desa Sanggrahan Melalui Aplikasi Canva pada tanggal 23 oktober 2024, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Peningkatan hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan terkait desain digital dan copywriting. Para peserta, yang terdiri dari ibu-ibu kader Kampung KB, mampu mengaplikasikan materi yang diberikan dalam pembuatan poster digital yang menarik dan komunikatif. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh koordinasi yang baik antara panitia, peserta, serta dukungan dari pemerintah desa dan PLKB Kecamatan Prambanan. Sebagai tindak lanjut, diharapkan para peserta dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh dan menerapkannya dalam mendukung keberlanjutan Program Kampung KB di Desa Sanggrahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pemberdayaan Masyarakat, dan Keluarga Berencana (DISSOSP3APPKB) Kabupaten Klaten dan PLKB Kecamatan Prambanan atas dukungan penuh dan kesediaannya untuk memberikan izin kegiatan dan memfasilitasi serta menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Tanpa bantuan dan kerjasama yang baik dari DISSOSP3APPKB dan PLKB Kecamatan Prambanan, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan sukses. Harapannya, sinergi ini dapat terus terjalin demi kemajuan dan keberhasilan program Kampung KB di Desa Sanggrahan, serta pengembangan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan yang lebih baik.

Terima kasih atas komitmen dan kontribusinya dalam mewujudkan program ini.



Gambar 8. Dokumentasi bersama Kepala Bidang Dalduk KB DISSOSP3APPKB Klaten



Gambar 9. Dokumentasi bersama PLKB Kecamatan Prambanan Klaten.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprileoni, W. P., Rulina, D., Seftiawan, R., Program, F. E., Akuntansi, S., Manajemen, I., & Indonesia, K. (2020). Pengaruh Kedisiplinan, Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Guru SMK Negeri 1 Bojongpicung. *Jurnal Comm-Edu*, 3(3), 2615–1480.
- Huwaida, H. N. (2023). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Perumdam Tirta Kencana Jombang). *Etheses Uin Malang*, 8(9), 1–136. <https://etheses.uin-malang.ac.id/52890/>
- Nuriya, I. (2020). *Latihan Membuat Logo Usaha Aining Makes a Business Logo Using the Canva Va Application for Enterprise St.* 8, 41–45.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan Canva pada usia remaja sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>
- Hartono, T., & Siagian, M. (2020). Pengaruh disiplin kerja dan pelatihan terhadap kinerja karyawan di PT BPR Sejahtera Batam. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi (JMBI UNSRAT)*, 7(1), 220–237.
- Rizkinaswara, H. (2020). *Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi dalam Transformasi Digital*. Jakarta: Pustaka Digital.