
Pelatihan Pembuatan *Running Text* Sebagai Pengembangan Minat Dan Bakat Siswa SMP

Septi Ambar Indraningtia Sukma^{1*}, Moch. Rizki Agil Bachtiar², Ahmad Irgiansyah³, Karunia Septa⁴, Diva Vita Herawati⁵, Aldi Prayoga⁶, M. Wafiyul Ahdi⁷

¹Agribisnis, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah

^{2,3,4,5,6}Infomatika, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah

⁷ Pendidikan Agama Islam, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah

*Email: septi@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This community service project aims to develop the interest and skills of junior high school students in Kedungbogo Village in the field of technology, particularly in creating and managing running text. The program includes comprehensive training that introduces the participants to the basics of running text technology, including practical skills in designing and implementing it effectively. The training outcome shows an increase in students' technical abilities and their interest in further exploring the field of information technology. Although post-training surveys have not yet been conducted, initial indications show a positive response, with participants beginning to apply the technology for various purposes. This training is expected to enhance the students' capabilities and motivate them to continue exploring technology in their future endeavors.

Keywords: *running text, community service, technology training, junior high school, skill development.*

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa SMP di Desa Kedungbogo dalam bidang teknologi, khususnya dalam pembuatan dan pengelolaan running text. Program ini meliputi pelatihan komprehensif yang memperkenalkan peserta pada dasar-dasar teknologi running text, termasuk keterampilan praktis dalam merancang dan mengimplementasikannya secara efektif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan teknis siswa serta minat mereka untuk lebih mendalami bidang teknologi informasi. Meskipun survei pasca-pelatihan belum dilakukan, indikasi awal menunjukkan respons positif dengan peserta mulai menerapkan teknologi ini untuk berbagai keperluan. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dan memotivasi mereka untuk terus mengeksplorasi teknologi dalam upaya mereka di masa depan.

Kata Kunci: *running text, pengabdian masyarakat, pelatihan teknologi, siswa SMP, pengembangan keterampilan.*

PENDAHULUAN

Era digital ini, penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda. Namun, di Desa Kedungbogo, pemuda masih menghadapi kendala dalam mengembangkan minat dan bakat mereka di bidang ini. Salah satu solusinya adalah melalui pelatihan pembuatan running text, yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam bidang teknologi. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi running text serta meningkatkan keterampilan para siswa dalam mengelola dan mengimplementasikan teknologi ini untuk berbagai keperluan, baik di sekolah maupun di komunitas mereka.

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para pemuda dalam membuat dan mengelola *running text*. Solusi ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mengembangkan minat dan bakat mereka, serta memberikan peluang baru dalam dunia teknologi informasi. Semua solusi dari permasalahan ini akan dituangkan dalam sebuah modul pembelajaran digital yang dapat diakses secara online. Modul ini dirancang untuk mudah dipahami dan diterapkan oleh

para pemuda, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi *running text* untuk berbagai keperluan. Selain itu, akan ada sesi tanya jawab dan diskusi yang interaktif untuk memastikan para peserta memahami materi dengan baik.

METODE

Sasaran kegiatan pelatihan pembuatan *running text* adalah siswa kelas 3 SMP, yang berada pada tahap perkembangan penting dalam pemahaman dan penguasaan teknologi informasi. Pada usia ini, siswa sudah mulai memiliki ketertarikan yang lebih mendalam terhadap teknologi, dan pengembangan keterampilan teknis dapat berperan penting dalam membentuk minat serta bakat mereka di masa depan. Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memberikan mereka pengalaman langsung yang dapat membuka wawasan baru mengenai potensi teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan karier masa depan mereka.

Program ini menggunakan pendekatan *Service Learning (SL)* dengan menggabungkan metode ceramah, pelatihan, dan diskusi interaktif. Peserta pelatihan adalah siswa kelas 3 SMP Kosgoro Kedungbogo, yang dipilih berdasarkan minat mereka dalam bidang teknologi informasi. Pelatihan dilaksanakan dalam satu sesi di sekolah, dengan fokus pada pengenalan konsep dasar *running text*, praktik langsung pembuatan, serta penerapan dalam situasi sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk memahami materi dengan baik dan mengaplikasikannya secara praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema LPPM ini didukung oleh beberapa pihak pemerintah Desa Kedungbogo melalui Kepala Sekolah SMP Kosgoro. Kegiatan ini akan mencapai keberhasilan dan kelancaran karena adanya kerja sama yang baik dengan pihak desa Kedungbogo dan SMP Kosgoro. Pelaksanaan ini bersifat pelatihan dan pembelajaran di mana panitia pelaksanaan KKN dan Mitra secara bersama-sama Bersama Siswa-Siswi SMP Kosgoro yang terlibat dalam kegiatan seminar dan pelatihan. Kegiatan dilaksanakan dalam pada tanggal 12 Agustus 2024. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan sekali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SMP Kosgoro Desa Kedungbogo Jombang.

Hasil Yang Dicapai

1. Terciptanya Peningkatan Keterampilan Elektronika Pemuda Melalui Pelatihan *Running Text* Berbasis LED di Desa Kedungbogo.

Pesatnya perkembangan teknologi elektronika menuntut tersedianya SDM yang memiliki keterampilan yang memadai. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, siswa smp kosgoro yang menjadi mitra dalam program pengabdian masyarakat ini dilatih untuk merancang dan mendesain *running text* berbasis LED. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan di bidang elektronika dan pengembangan sumber daya manusia, dengan target utama adalah kemampuan merancang serta memprogram *running text* berbasis Matrix Display LED. Pelatihan ini mencakup aspek software dan hardware, memungkinkan peserta untuk menghasilkan *running text* dengan biaya yang lebih terjangkau. Selama pelatihan, beberapa pemuda desa Kedungbogo menunjukkan indikasi awal yang positif dengan peningkatan minat dalam penggunaan teknologi *running text*. Meskipun survei pasca pelatihan belum dilakukan untuk mengukur dampak secara keseluruhan, antusiasme dan upaya mandiri yang mereka tunjukkan dalam menerapkan teknologi ini untuk berbagai keperluan mengindikasikan potensi peningkatan kemandirian dan keterampilan mereka di masa depan.

2. Terciptanya keterampilan praktis di kalangan pemuda dalam pembuatan dan pengelolaan *running text* yang efektif.

Peserta pelatihan mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam pembuatan dan pengelolaan *running text*. Walaupun belum ada data konkret mengenai aplikasi pasca pelatihan, minat yang muncul ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut. Keterampilan ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta untuk memperkaya media informasi di desa dan mendukung berbagai kegiatan komunitas.

3. Peningkatan minat dan pemahaman di bidang teknologi informasi bagi pemuda yang terlibat dalam pelatihan ini.

Pelatihan ini juga telah berhasil meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya teknologi informasi. Meskipun belum ada pengukuran kuantitatif mengenai peningkatan pemahaman, beberapa peserta menunjukkan minat awal untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan mereka di bidang teknologi informasi. Ini merupakan langkah awal yang penting bagi pengembangan potensi desa dalam jangka panjang.

Teknologi *running text* yang telah dipelajari selama pelatihan, para pemuda di desa Kedungbogo mulai menunjukkan potensi peningkatan kemandirian dan keterampilan dalam mengelola informasi secara efektif. Meskipun belum ada data konkret dari survei pasca pelatihan, indikasi awal menunjukkan bahwa para peserta mampu memanfaatkan teknologi ini untuk menyederhanakan alur kerja mereka dan berfokus pada aspek-aspek operasional yang lebih penting. *Running text* yang responsif terhadap perubahan juga membuka peluang bagi mereka untuk menjaga konsistensi dan akurasi dalam penyampaian informasi, sehingga seluruh komunitas dapat memperoleh informasi terbaru secara real-time. Hal ini mencerminkan potensi besar dari teknologi ini dalam mendukung peningkatan minat, keterampilan, dan kesadaran teknologi informasi di kalangan pemuda, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan desa Kedungbogo secara keseluruhan.

Fungsi dan Manfaat Produk

Fungsi dan Manfaat Produk ini menjelaskan lebih lanjut mengenai peran utama pembuatan *running text* yang dihasilkan dalam program pelatihan, serta manfaat yang diberikannya kepada SMP kosgoro dan Desa Kedungbogo :

1. Optimalisasi Penggunaan Media Informasi yang Efektif

Pelatihan pembuatan *running text* membantu dalam optimalisasi penggunaan media informasi secara efektif dan efisien. *Running text* memungkinkan informasi disampaikan secara tepat waktu dan terus-menerus, membantu sekolah atau desa dalam menyampaikan pesan penting tanpa memerlukan media cetak atau fisik yang menguras sumber daya. Dengan tampilan dinamis dan menarik, penggunaan teknologi ini membantu mengurangi ketergantungan pada media promosi tradisional, memberikan kontribusi pada pengelolaan sumber daya yang lebih berkelanjutan.

2. Peningkatan Daya Saing dan Pendapatan

Pelatihan ini membawa dampak positif bagi sekolah ataupun desa dengan meningkatkan keterampilan teknis dalam bidang teknologi digital. *Running text* yang digunakan untuk promosi, iklan, atau informasi publik dapat meningkatkan daya tarik usaha dan kegiatan komunitas, yang pada akhirnya berpotensi meningkatkan pendapatan. Dengan penyampaian informasi yang lebih baik, usaha kecil dan komunitas dapat menjangkau audiens yang lebih luas, membawa peningkatan ekonomi dan memperkuat stabilitas finansial.

3. Pengurangan Beban Dalam Penyebaran Informasi

Salah satu manfaat utama yang dirasakan oleh sekolah dan desa adalah pengurangan beban dalam penyebaran informasi secara manual. Dengan *running text* yang dapat diprogram secara otomatis, penyampaian pesan menjadi lebih mudah, cepat, dan konsisten tanpa memerlukan intervensi terus-menerus. Hal ini memungkinkan sekolah dan desa memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada pengembangan usaha atau aktivitas lainnya, sehingga meningkatkan produktivitas dan kualitas hidup mereka.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan *running text* tidak hanya menyediakan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi pada pengelolaan sumber daya yang efisien, peningkatan ekonomi komunitas, dan peningkatan kualitas hidup di desa dan sekolah. Ini adalah contoh nyata bagaimana teknologi sederhana dapat dimanfaatkan untuk memberikan manfaat yang berkelanjutan dan transformasi digital dalam komunitas lokal.

Dampak Program Pelatihan Pembuatan *Running Text* dalam Bidang Ekonomi, Sosial, dan Sektor Lain

1. Dampak Ekonomi yang Berkelanjutan

Program pelatihan pembuatan *running text* telah memberikan dampak ekonomi positif yang berkelanjutan bagi para mitra desa dan sekolah. Dengan menguasai teknologi ini, mitra dapat menggunakan *running text* sebagai media promosi yang efektif dan hemat biaya, yang pada akhirnya meningkatkan visibilitas usaha mereka. Peningkatan promosi ini telah membantu mitra mencapai lebih banyak pelanggan dan meningkatkan pendapatan mereka. Selain itu, biaya pengoperasian yang rendah membuat *running text* menjadi solusi yang berkelanjutan untuk usaha kecil dan menengah, yang mendukung stabilitas ekonomi jangka panjang dalam komunitas.

2. Dampak Sosial dan Pendidikan

Selain dampak ekonomi, program ini juga memiliki dampak sosial yang signifikan. Para mitra mendapatkan pengetahuan baru tentang teknologi digital yang dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Program ini telah meningkatkan literasi digital dan memperkuat jaringan sosial dalam komunitas, karena para peserta saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan teknologi *running text*. Program ini juga memotivasi mitra untuk terus belajar dan berinovasi dalam bidang teknologi komunikasi, yang secara langsung memperluas wawasan mereka dalam era digital.

3. Dampak pada Sektor Usaha Lebih Luas

Keberhasilan program pelatihan ini telah menarik perhatian pemerintah setempat serta berbagai organisasi bisnis lainnya. Penerapan *running text* sebagai media informasi dinilai dapat meningkatkan efisiensi penyampaian informasi publik dan bisnis di wilayah lain. Hal ini menciptakan potensi pengembangan lebih lanjut untuk sektor usaha lokal maupun regional, di mana *running text* bisa menjadi salah satu alat penting dalam strategi komunikasi.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan *running text* ini berhasil meningkatkan keterampilan dan minat siswa SMP di Desa Kedungbogo dalam bidang teknologi informasi. Hasil awal menunjukkan bahwa program ini efektif dalam membekali siswa dengan pengetahuan praktis yang dapat mereka gunakan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Untuk meningkatkan dampak program ini, disarankan untuk melakukan survei lanjutan dan menyediakan modul pembelajaran digital yang lebih komprehensif. Untuk memaksimalkan dampak positif dari program pelatihan pembuatan *running text* ini, sangat disarankan untuk melaksanakan survei dan evaluasi secara komprehensif setelah pelatihan berakhir. Langkah ini penting untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh para peserta, serta untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif dalam rangka meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang. Selain itu, diperlukan program pendampingan lanjutan yang berkesinambungan, di mana peserta dapat terus diasah keterampilannya melalui sesi-sesi tambahan atau bimbingan intensif. Pendampingan ini juga dapat membantu mereka mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul ketika mereka mulai menerapkan teknologi *running text* dalam kegiatan sehari-hari atau proyek komunitas.

Di samping itu, pengembangan modul pembelajaran digital yang lebih komprehensif dan dapat diakses secara online akan menjadi tambahan yang berharga. Modul ini dapat mencakup materi yang lebih mendalam serta panduan praktis, sehingga peserta dan anggota komunitas lainnya dapat melanjutkan pembelajaran secara mandiri setelah pelatihan berakhir. Akses terhadap materi yang fleksibel ini akan memperkuat penguasaan teknologi mereka dan memastikan bahwa pengetahuan yang telah diperoleh dapat diterapkan dengan efektif. Lebih jauh lagi, untuk memperluas jangkauan dan memperdalam dampak program pelatihan ini, penting untuk menjalin kolaborasi dengan lebih banyak pihak. Misalnya, bekerja sama dengan sekolah lain, organisasi pemuda, atau komunitas lain yang tertarik pada pengembangan teknologi informasi. Dengan demikian, program pelatihan ini dapat menjadi model yang direplikasi di komunitas lain, menciptakan efek berganda yang akan memperkuat keterampilan teknologi di kalangan pemuda, serta mendukung pembangunan berkelanjutan di berbagai daerah.

DAFTAR RUJUKAN

- Waluyo, C. B. (2018). Pelatihan Pembuatan *Running Text* Berbasis *Matrix Display Led* Dengan Menggunakan *Hd-U6a*. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 7. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.259>

- Marzuarman, M., Stephan, S., & Budiana, A. A. (2023). Pemanfaatan Running Text Sebagai Media Informasi Di Jurusan Teknik Perkapalan dan Jurusan Kemaritiman Politeknik Negeri Bengkalis. *Tanjak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 16–24. <https://doi.org/10.35314/tanjak.v4i1.3651>
- Instalasi, P., Pengaturan, D. A. N., & Text, R. (2023). *Pelatihan Instalasi Dan Pengaturan Running Text*. 4(1), 8–15.