

Kontribusi Mahasiswa Magang terhadap Pengelolaan Media Sekolah dan Peningkatan Kompetensi di MTs MA Darul Amin Palangka Raya

The Contribution of Internship Students to School Media Management and Competency Development at MTs MA Darul Amin Palangka Raya

Ana Melia Ningsih^{1*}, Abdul Aziz²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G. Obos Kompleks Islamic Centre Palangka Raya

Article History

Received: 23 September 2025

Revised: 29 Oktober 2025

Accepted: 31 Oktober 2025

*Corresponding Author: Ana Melia Ningsih, email: anamelianingsih@gmail.com

Abstract. Internship students play an important role in improving the quality of publication media at MTs and MA Darul Amin Palangka Raya, which are under the same foundation, Yayasan Darul Amin. This internship serves as a platform for applying academic knowledge and contributing directly to the management of school media. The purpose of this program is to enhance the quality of school publications and to develop students' competencies in graphic design through active involvement in various school activities. The implementation method applies the ABCD (Asset-Based Community Development) approach, which focuses on utilizing and developing the assets or potentials already available within the institution. Students identify existing assets such as facilities, visual identity, and human resources, then transform them into design works that reflect the school's character. The results show that students successfully produced publication media such as event banners, certificates, and other visual materials that are both aesthetic and communicative. These design products strengthen the school's positive image and increase community participation. The internship experience also enhances students' skills in design, creativity, and collaboration. Overall, the asset-based internship program positively impacts the improvement of school media quality while supporting the development of students' competencies and readiness for the professional world.

Keywords: Community, Design, School

Abstrak. Mahasiswa magang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas media publikasi di MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya yang berada di bawah naungan Yayasan Darul Amin. Kegiatan magang ini menjadi sarana penerapan ilmu sekaligus bentuk kontribusi nyata terhadap pengelolaan media sekolah. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas media publikasi sekolah serta mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam bidang desain grafis melalui keterlibatan langsung pada berbagai kegiatan sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development) yang berfokus pada pemanfaatan aset atau potensi lembaga. Mahasiswa mengidentifikasi berbagai aset seperti fasilitas, identitas visual, serta sumber daya manusia, kemudian mengembangkannya menjadi karya desain yang sesuai dengan karakter sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan mahasiswa mampu menghasilkan media publikasi seperti spanduk, sertifikat, dan desain acara yang menarik dan komunikatif. Karya desain tersebut memperkuat citra positif sekolah sekaligus meningkatkan semangat partisipasi warga sekolah. Kegiatan magang berbasis aset memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi. Program ini berdampak positif terhadap peningkatan kualitas media sekolah serta mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa untuk kesiapan dunia kerja.

Kata kunci: Pengabdian, Desain, Sekolah

PENDAHULUAN

Kegiatan magang merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh di

perkuliahannya secara langsung di dunia kerja. Mahasiswa dapat belajar memahami tanggung jawab profesional, bekerja sama dengan orang lain, serta mengasah kemampuan berpikir

kritis. Pengalaman magang juga menjadi sarana pembentukan karakter dan pengabdian kepada masyarakat, terutama di lingkungan pendidikan. Mahasiswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga berkontribusi secara nyata bagi sekolah tempat mereka melaksanakan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan magang di MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam membantu kegiatan pendidikan dan administrasi sekolah. Mahasiswa ikut berperan dalam pembelajaran, mendukung kegiatan siswa, serta membantu guru dalam pembuatan media dan publikasi. Kontribusi tersebut menunjukkan bahwa magang tidak hanya menjadi ajang belajar, tetapi juga wadah untuk berkolaborasi dan memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan. Kegiatan magang di lingkungan sekolah terbukti memperkuat keterampilan komunikasi, kerja tim, dan tanggung jawab sosial mahasiswa (Khaeruddin et al., 2025). Kegiatan ini juga mendukung sekolah dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar serta memperkuat identitas lembaga melalui media publikasi yang lebih menarik.

Latar belakang kegiatan ini berasal dari kebutuhan lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Sekolah perlu mengelola pembelajaran dan publikasi secara efektif agar informasi tersampaikan dengan baik kepada masyarakat. Keterbatasan sumber daya manusia dalam bidang tersebut sering kali menjadi hambatan.

Urgensi kegiatan ini terletak pada manfaat yang dihasilkan bagi kedua belah pihak. Sekolah memperoleh dukungan tenaga tambahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar, administrasi, dan publikasi, sedangkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata di dunia kerja pendidikan (Liana et al., 2025). Kegiatan

magang memberikan dampak positif terhadap kesiapan profesional mahasiswa dan memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menghadapi lingkungan kerja sebenarnya. Mahasiswa belajar menyesuaikan diri, mengelola waktu, dan memecahkan masalah secara kreatif. Pengalaman tersebut memperluas wawasan dan meningkatkan kemampuan adaptasi di berbagai situasi kerja.

Rasionalisasi kegiatan magang ini menggunakan pendekatan pengembangan berbasis aset (Asset-Based Community Development). Pendekatan ini menekankan pentingnya pemanfaatan potensi dan kekuatan yang telah dimiliki lembaga untuk menghasilkan perubahan yang positif dan berkelanjutan. Mahasiswa bersama guru mengidentifikasi aset yang dimiliki sekolah, seperti fasilitas pembelajaran, kemampuan sumber daya manusia, dan potensi kreativitas lembaga. Pendekatan berbasis aset dinilai efektif dalam membangun kerja sama, menumbuhkan rasa memiliki, dan meningkatkan produktivitas di lingkungan pendidikan. Cara ini membantu kegiatan magang menjadi lebih terarah dan memberikan hasil yang nyata bagi sekolah.

Rencana pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap. Mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kegiatan sekolah untuk mengenali kebutuhan dan potensi yang dapat dikembangkan. Hasil observasi menjadi dasar penyusunan program kerja yang mencakup pendampingan guru, pengelolaan administrasi, serta pembuatan media informasi sekolah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif bersama guru pembimbing agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan lembaga. Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan dan memberikan masukan bagi pengembangan selanjutnya. Pelaksanaan kegiatan magang dengan tahapan terstruktur terbukti dapat meningkatkan kualitas hasil

kerja mahasiswa dan efektivitas kontribusi terhadap lembaga (Ilmi et al., 2020).

Tujuan kegiatan ini secara umum adalah memberikan kontribusi nyata mahasiswa terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui pelaksanaan magang di lingkungan sekolah. Tujuan khususnya meliputi membantu guru dalam pembelajaran dan administrasi sekolah, mendukung pengelolaan media publikasi, serta meningkatkan kemampuan profesional mahasiswa. Kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan sikap tanggung jawab, kepedulian sosial, dan semangat kolaborasi antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan. Hubungan kerja sama yang terjalin diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan berkelanjutan bagi kedua belah pihak.

METODE KEGIATAN

Kegiatan yang melibatkan kontribusi mahasiswa magang di MTs MA Darul Amin menggunakan metode ABCD (*Asset Based Community Development*) yang dibangun berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh John McKnight dan Jody Kretzmann, sebagai pendiri pendekatan tersebut. Metode berbasis aset ini menekankan pada pemanfaatan potensi dan kekuatan yang dimiliki komunitas untuk menciptakan perubahan yang nyata dan berkelanjutan. Terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan metode ini, yaitu Discovery, Dream, Design, Define, dan Destiny (Rinawati et al., 2022). Berikut penjelasan setiap tahapan kegiatan tersebut.

a. *Discovery* (Menemukan)

Tahap ini berfokus pada identifikasi aset yang dimiliki MTs MA Darul Amin Palangka Raya sebagai dasar dalam perancangan berbagai keperluan acara dan pengembangan media sekolah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sekolah memiliki sejumlah aset pendukung

kegiatan media sekolah, antara lain aplikasi Canva Premium yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain berbagai kebutuhan acara maupun publikasi sekolah, koneksi internet yang memadai, serta fasilitas lain seperti situs web sekolah dan tenaga pendidik yang memiliki kemampuan dalam bidang desain grafis.

b. *Dream* (Impian)

Tahap ini berfokus pada perumusan target yang ingin dicapai dalam kegiatan perancangan dan pengembangan media sekolah di MTs MA Darul Amin Palangka Raya. Mahasiswa magang bersama guru yang bertanggung jawab pada bidang publikasi sekolah melakukan diskusi untuk menetapkan arah dan capaian yang diharapkan dari kegiatan desain yang dilakukan. Proses ini tidak hanya membahas aspek teknis desain, tetapi juga mempertimbangkan nilai estetika, pesan komunikasi, serta relevansinya dengan identitas sekolah.

c. *Design* (Merancang)

Tahap Design (Merancang) dilakukan dengan menyusun rancangan desain media sekolah MTs MA Darul Amin Palangka Raya berdasarkan hasil identifikasi aset dan target yang telah ditetapkan. Mahasiswa magang mulai mengembangkan konsep visual yang mencerminkan karakter dan identitas sekolah, meliputi penentuan warna, tipografi, serta gaya desain yang digunakan. Rancangan ini mencakup pembuatan poster kegiatan, konten media sosial, banner acara, dan pembaruan tampilan web sekolah. Selama prosesnya, mahasiswa berkoordinasi dengan guru pembimbing agar hasil desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan sesuai kebutuhan sekolah.

d. *Define* (Menentukan)

Tahap Define (Menentukan) merupakan proses penetapan hasil akhir dari rancangan yang telah dibuat. Mahasiswa magang bersama guru yang bertanggung jawab di bidang publikasi sekolah melakukan evaluasi terhadap desain untuk memastikan kesesuaianya dengan identitas dan tujuan sekolah. Dari hasil evaluasi, ditentukan desain utama yang akan dijadikan media publikasi resmi MTs MA Darul Amin Palangka Raya serta strategi penerapannya diberbagai platform seperti media sosial, website, dan media cetak.

e. *Destiny*

Tahap Destiny (Melaksanakan) menjadi tahap penerapan hasil desain ke dalam publikasi nyata. Mahasiswa magang mulai mengunggah konten ke media sosial sekolah, mencetak banner kegiatan, dan memperbarui tampilan media digital sekolah. Pelaksanaan tahap ini bertujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas media publikasi sekolah sekaligus memberikan pengalaman praktik langsung bagi mahasiswa dalam dunia kerja. Kegiatan ini juga diakhiri dengan dokumentasi dan refleksi bersama untuk menilai hasil serta merancang pengembangan media publikasi MTs MA Darul Amin Palangka Raya ke depannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa magang di MTs MA Darul Amin Palangka Raya berfokus pada dukungan terhadap sekolah melalui penyediaan media desain untuk berbagai acara yang diselenggarakan. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa tidak berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, melainkan bekerja sama dengan guru dan tim publikasi sekolah dalam proses pengeditan serta perancangan media visual. Peran mahasiswa tidak hanya terbatas

pada aspek teknis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap kebutuhan sekolah, penyelarasan desain dengan identitas lembaga, serta upaya menghadirkan hasil karya yang memberikan kesan profesional dalam setiap kegiatan.

Kegiatan magang di lingkungan pendidikan menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan dan wadah pengembangan kemampuan berpikir kreatif serta kolaboratif. Melalui kegiatan ini, mahasiswa belajar memahami dinamika kerja lembaga pendidikan, beradaptasi dengan kebutuhan mitra, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas media publikasi sekolah (Fuadi, 2022). Pengalaman ini juga membantu mahasiswa mengasah keterampilan teknis dan estetika dalam bidang desain grafis, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab sosial untuk berperan aktif dalam mendukung komunikasi visual yang efektif di lingkungan pendidikan.

Desain yang dikembangkan dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mampu memperkuat pesan dan membangun citra positif lembaga (Putri & Yulianto, 2025). Hasil karya mahasiswa berperan penting dalam memperindah tampilan media publikasi sekolah sekaligus mendukung efektivitas penyampaian pesan kepada warga sekolah dan masyarakat. Desain grafis dalam lingkungan pendidikan memiliki fungsi penting sebagai media komunikasi visual yang mampu memperkuat pesan kegiatan dan membangun citra institusi (Usman, 2025).

Kontribusi yang dilakukan oleh mahasiswa magang dapat dilihat dari beberapa kegiatan berikut, di mana mahasiswa berperan aktif dalam proses pengeditan desain untuk berbagai kebutuhan acara dan publikasi sekolah. Kegiatan yang diselenggarakan tersebut, terdapat kontribusi mahasiswa dilakukan dengan menerapkan

metode kegiatan ABCD di setiap kegiatannya, berikut detail kegiatannya yaitu ;

1. Desain Sertifikat Pemenang Lomba 17 Agustus

Kegiatan memperingati Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke-80 melibatkan mahasiswa magang dalam proses pengeditan dan penyempurnaan desain sertifikat penghargaan bagi para pemenang lomba yang diselenggarakan sekolah. Lomba dilaksanakan pada 12 Agustus 2025 di lingkungan MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya, mencakup berbagai cabang seperti futsal, tarik tambang, ular tangga raksasa, makan kerupuk, lomba kelereng, estafet air, fashion show daur ulang, dan best custom.

Mahasiswa memulai kegiatan dengan mengidentifikasi aset dan sumber daya sekolah yang dapat mendukung desain, seperti logo, tema kegiatan, dan nilai-nilai kebangsaan yang ingin diangkat. Proses ini menjadi langkah awal dalam menemukan potensi visual yang sudah dimiliki lembaga. Selanjutnya, mahasiswa merancang ide dan konsep desain dengan membayangkan bentuk sertifikat yang menarik, inspiratif, dan sesuai dengan semangat kemerdekaan. Setelah itu, mahasiswa mewujudkan rancangan desain melalui aplikasi Canva Premium sebelum acara dilaksanakan, kemudian melakukan revisi berdasarkan arahan guru pembimbing untuk memastikan hasilnya sesuai identitas sekolah. Tahapan akhir berupa penyelesaian dan penerapan desain yang disetujui, hingga akhirnya sertifikat digunakan sebagai bentuk apresiasi resmi dalam kegiatan lomba. Setiap tahap dikerjakan melalui diskusi, refleksi, serta kolaborasi aktif antara mahasiswa dan pihak sekolah

sehingga menghasilkan karya visual yang fungsional sekaligus bermakna.

Desain sertifikat mengusung paduan warna merah dan putih sebagai representasi bendera Indonesia. Unsur visual dilengkapi dengan logo sekolah, nomor sertifikat, dan tanda tangan kepala madrasah yang memperkuat nilai administratif sekaligus simbolik. Penggunaan warna nasional mempertegas identitas kebangsaan serta menumbuhkan semangat patriotik peserta kegiatan (Aini & Husna, 2025). Unsur estetika berupa tipografi, komposisi, dan keseimbangan visual memberikan daya tarik tersendiri bagi penerima sertifikat (Padmowijoyo, 2022).

Proses penyusunan beberapa sertifikat dilakukan dengan penyesuaian data pemenang serta penerapan elemen desain seperti warna merah putih, logo sekolah, dan tipografi yang merepresentasikan identitas kebangsaan dan nilai estetika (Gambar 1).



Gambar 1. Proses penyusunan sertifikat dengan penyesuaian data pemenang dan penerapan elemen desain bermuansa kebangsaan.

Keberadaan sertifikat penghargaan menjadi bentuk visualisasi penghormatan terhadap prestasi yang mengandung pesan motivasional sekaligus ideologis. Fungsi sertifikat tidak hanya administratif, tetapi juga mendukung pembentukan nilai karakter dan penghargaan diri. Pemberian

penghargaan melalui sertifikat berfungsi sebagai reinforcement eksternal yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif (Atmawijaya, 2025). Pemberian reward terbukti meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam kegiatan sekolah (Nur Amalia & Husein Batubara, 2025). Penghargaan turut memperkuat harga diri serta motivasi internal yang berpengaruh terhadap perkembangan pribadi (Muzaimah, 2024).

Motivasi yang tumbuh dari penghargaan memiliki hubungan positif terhadap prestasi siswa, sebagaimana dibuktikan melalui keterkaitan antara motivasi belajar dan pencapaian akademik (Umar et al., 2023). Sertifikat hasil pengeditan mahasiswa magang MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya menjadi bukti penerapan desain kontekstual yang mendukung fungsi edukatif, estetika, dan identitas lembaga. Karya visual yang dihasilkan mahasiswa menunjukkan peran penting desain dalam menjembatani nilai pendidikan, karakter, dan semangat nasionalisme (Dewi, 2025).

Kegiatan pembagian sertifikat hasil rancangan mahasiswa bersama guru sebagai wujud penerapan dalam mendukung fungsi edukatif, estetika, dan identitas lembaga. Penghargaan diberikan kepada siswa sebagai motivasi yang berkaitan dengan peningkatan prestasi dan semangat belajar (Gambar 2).



Gambar 2. Mahasiswa magang bersama guru membagikan sertifikat kepada siswa sebagai bentuk penghargaan dan motivasi

2. Desain Spanduk Acara Pelantikan OSIM MTs dan MA

Kegiatan Pelantikan Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM) di MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya menjadi salah satu momen penting yang melibatkan kontribusi mahasiswa magang dalam bidang desain grafis. Mahasiswa berperan aktif dalam perancangan dan pengeditan spanduk utama yang digunakan sebagai identitas visual kegiatan. Desain spanduk mengusung perpaduan warna putih, hijau, dan kuning yang memberikan kesan segar, cerah, dan tetap menjaga nuansa formal sesuai karakter madrasah (Susanti, 2024). Warna hijau melambangkan kesejukan dan nilai religius, sedangkan warna kuning menggambarkan semangat dan optimisme yang identik dengan semangat kepemimpinan baru OSIM. Pemilihan warna dalam desain grafis memiliki efek psikologis terhadap audiens dan berperan dalam membangun persepsi positif terhadap kegiatan (Luzar, 2020). Warna yang relevan dengan konteks acara juga berfungsi memperkuat identitas visual serta menarik perhatian peserta (Chandra et al., 2025).

Proses perancangan spanduk dimulai dengan kegiatan identifikasi kebutuhan sekolah dan pemetaan potensi yang tersedia di lingkungan madrasah. Guru pembimbing dan mahasiswa melakukan observasi terhadap sarana pendukung seperti perangkat komputer, aplikasi desain digital, serta contoh desain terdahulu yang pernah digunakan sekolah. Hasil observasi dijadikan dasar untuk merancang konsep baru yang lebih representatif dan sesuai dengan tema acara pelantikan OSIM. Setelah itu, mahasiswa bersama guru menyusun gagasan visual yang diharapkan mampu

menggambarkan nilai kepemimpinan, semangat kolaborasi, dan identitas lembaga. Tahapan berikutnya berupa perancangan desain di aplikasi digital Canva Premium, di mana mahasiswa menata elemen gambar, warna, dan tipografi agar selaras dengan visi kegiatan.

Hasil kolaborasi antara mahasiswa dan guru tampak dalam proses pengeditan spanduk yang menampilkan penerapan konsep visual sesuai tema pelantikan OSIM, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan proses pengeditan desain spanduk pelantikan dan serah terima jabatan OSIM MTs SMA Darul Amin Palangka Raya.

Hasil rancangan awal kemudian ditinjau kembali bersama guru untuk dilakukan penyempurnaan terhadap tata letak dan komposisi desain. Proses revisi dilakukan beberapa kali agar hasil akhir benar-benar sesuai dengan harapan pihak sekolah. Setelah desain disetujui, spanduk dicetak dan dipasang beberapa hari sebelum acara pelantikan dimulai. Pola kerja tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pelaksana teknis, tetapi juga sebagai mitra kreatif yang terlibat dalam setiap tahap perencanaan dan pengambilan keputusan visual. Keterlibatan aktif dalam setiap tahap pengembangan karya melatih mahasiswa untuk berpikir reflektif, komunikatif, dan solutif terhadap kebutuhan lembaga (Jumriati et al., 2024). Integrasi kemampuan akademik dengan praktik lapangan memperkaya pengalaman belajar serta memperkuat kompetensi profesional

dalam bidang desain komunikasi visual (Impron et al., 2025).

Karya spanduk hasil kolaborasi mahasiswa dan guru tidak hanya berfungsi sebagai hiasan pelengkap acara. Spanduk menjadi media komunikasi visual yang merepresentasikan pesan organisasi, semangat kebersamaan, dan profesionalitas madrasah. Elemen visual seperti logo sekolah dan foto pengurus OSIM menambah nilai representatif, menjadikan desain tidak hanya estetis tetapi juga informatif dan bermakna. Media visual semacam ini berperan penting dalam membangun citra positif lembaga serta menumbuhkan rasa memiliki di kalangan peserta (Hermanto et al., 2024). Penataan tipografi yang proporsional dan harmonisasi warna yang seimbang menjadikan spanduk mudah dibaca sekaligus menarik secara visual. Kualitas desain yang terencana dengan

baik berpengaruh pada kesan profesional dan kredibilitas kegiatan (Tinarbuko, 2020).

Kegiatan kolaboratif ini memberikan dampak signifikan terhadap pengembangan kemampuan mahasiswa, baik dari sisi teknis maupun interpersonal. Pengalaman langsung dalam mengelola proyek desain sekolah menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan komunikasi, dan kepekaan terhadap kebutuhan lembaga. Mahasiswa belajar menyesuaikan kreativitas dengan batasan situasi, menyampaikan ide dengan cara yang efektif, serta menghargai proses evaluasi bersama. Kolaborasi tersebut menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan mendukung pembentukan karakter profesional (Darel, 2024).

Hasil rancangan spanduk akhirnya menjadi bagian penting dalam keberhasilan pelantikan OSIM MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya. Media ini memperkuat pesan kegiatan, menumbuhkan semangat peserta, dan mempertegas identitas kelembagaan madrasah. Perpaduan unsur estetika, nilai religius, serta fungsi komunikatif menjadikan desain spanduk bukan hanya sebagai media visual, tetapi juga sebagai bentuk pengabdian mahasiswa terhadap lembaga pendidikan (Widyanto, 2020). Desain grafis yang dihasilkan dari kegiatan kolaboratif menunjukkan bahwa kreativitas visual dapat menjadi sarana dakwah dan pendidikan karakter di lingkungan madrasah modern (Trisyanto, 2025).

3. Desain Spanduk Lomba Persahabat Bersama PMR ke-II

Kegiatan Lomba Persahabatan Bersama PMR ke-II dilaksanakan pada tanggal 26 hingga 28 September 2025 di MTs Darul Amin Palangka Raya.

Berbagai sekolah berpartisipasi dalam kegiatan ini untuk mempererat hubungan antarpelajar. MTs Darul Amin menjadi tuan rumah dan melaksanakan berbagai persiapan dengan semangat kebersamaan. Mahasiswa berperan dalam mendukung kelancaran acara melalui pembuatan spanduk utama kegiatan yang menjadi media identitas sekaligus sarana komunikasi visual. Tahapan awal pelaksanaan dilakukan dengan mengenali kebutuhan kegiatan dan nilai yang ingin ditonjolkan dalam acara. Proses pengenalan ini penting agar karya yang dihasilkan mampu mencerminkan karakter kegiatan secara utuh (Putra & Nuryanto, 2020). Upaya tersebut memperlihatkan keterlibatan aktif mahasiswa sejak tahap perencanaan yang menjadi dasar dari pengembangan kreativitas berbasis aset dan kolaborasi (Siminto et al., 2025).

Proses perancangan spanduk dilakukan secara kolaboratif melalui diskusi dengan panitia sekolah. Mahasiswa mengumpulkan ide visual yang merepresentasikan semangat kegiatan PMR, termasuk pemilihan warna, bentuk, dan komposisi elemen. Warna merah dipilih sebagai warna utama karena identik dengan simbol keberanian, kepedulian, dan solidaritas sosial. Kombinasi warna putih dan abu muda digunakan untuk menyeimbangkan tampilan agar tetap segar dan profesional. Warna dalam desain grafis berperan penting dalam membangun kesan psikologis serta memperkuat makna pesan visual (Ameliani, 2025). Pemilihan warna yang sesuai dengan konteks kegiatan mampu membangun citra positif sekaligus meningkatkan daya tarik audiens terhadap media visual yang ditampilkan (Hajianto et al., 2025).

Kolaborasi mahasiswa dan panitia sekolah menghasilkan rancangan spanduk kegiatan LPBP yang menonjolkan penerapan warna, bentuk,

dan komposisi sesuai makna visual yang telah dirumuskan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Perancangan Desain Spanduk Kegiatan Lomba Persahabatan Bersama PMR (LPBP).

Desain spanduk dibuat melalui aplikasi digital sebelum kegiatan dilaksanakan. Mahasiswa memanfaatkan keterampilan teknis dalam pengoperasian perangkat lunak untuk menghasilkan karya yang presisi dan sesuai kebutuhan acara. Elemen penting seperti logo sekolah, foto kepala madrasah, dan ikon bergambar PMR ditambahkan agar desain lebih komunikatif. Penggunaan simbol dan elemen visual membantu memperkuat identitas lembaga serta menciptakan komunikasi nonverbal yang efektif. Simbol yang relevan dalam desain mampu memperjelas pesan dan menumbuhkan keterhubungan emosional dengan audiens (Purnama, 2025). Kekuatan visualisasi dalam desain juga menjadi faktor penting dalam membangun citra profesional dan meningkatkan keterlibatan peserta dalam kegiatan (Zulrahmadi et al., 2025).

Hasil rancangan kemudian diserahkan untuk memperoleh masukan

dari pihak panitia dan guru pembimbing. Proses evaluasi dilakukan untuk memastikan keseimbangan antara estetika, fungsi, dan pesan yang disampaikan. Revisi yang dilakukan mahasiswa berdasarkan saran tersebut menunjukkan kemampuan adaptif dalam mengembangkan karya yang kontekstual. Proses penerapan teori ke praktik melalui kegiatan nyata memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa. Pelaksanaan berbasis proyek dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan tanggung jawab terhadap hasil kerja (Fatimah et al., 2023). Praktik langsung di lapangan juga memperkaya wawasan profesional dan memperkuat kemampuan kreatif mahasiswa di bidang desain grafis (Fathahillah et al., 2024).

Implementasi hasil desain terlihat pada pemasangan spanduk di lingkungan sekolah, di mana mahasiswa turut hadir mendampingi proses penyerahan dan

evaluasi karya, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Mahasiswa berdiri di depan spanduk hasil rancangan yang telah dipasang di lingkungan sekolah

Spanduk hasil karya mahasiswa menjadi identitas utama dalam kegiatan dan dipasang di area utama acara. Desain grafis yang dirancang secara terencana dapat membangun citra positif lembaga serta meningkatkan partisipasi warga sekolah. Karya visual yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, melainkan juga sebagai bentuk komunikasi yang memperkuat pesan kegiatan (Nugroho, 2022). Citra profesional yang tercermin melalui desain spanduk turut menunjukkan keberhasilan kolaborasi antara mahasiswa dan pihak madrasah dalam mewujudkan kegiatan yang bermakna (Aziz, 2025).

SIMPULAN DAN SARAN

BKegiatan magang di MTs dan MA Darul Amin Palangka Raya memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam memahami dunia pendidikan. Mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan melalui kegiatan pembelajaran, administrasi, dan publikasi sekolah.

Kegiatan ini melatih tanggung jawab, komunikasi, dan kreativitas mahasiswa sekaligus memberikan dampak positif bagi sekolah. Kolaborasi antara mahasiswa dan guru menghasilkan kegiatan yang efektif dan bermanfaat.

Pelaksanaan magang selanjutnya perlu direncanakan lebih terarah dengan pembekalan teknis yang memadai agar mahasiswa dapat berkontribusi secara maksimal. Kerja sama berkelanjutan antara kampus dan sekolah diharapkan mampu memperkuat mutu pendidikan serta menumbuhkan semangat pengabdian di lingkungan akademik

DAFTAR PUSTAKA

Aini, F., & Husna, N. (2025). *Peningkatan Pemahaman Identitas Nasional Pada Siswa Sekolah Dasar dengan Mengembangkan Prototipe Pembelajaran Multimedia*. 42–52.

Ameliani, S. (2025). *Makna desain komunikasi visual dakwah karya rizal fahmi program studi komunikasi dan penyiaran islam*.

Atmawijaya, A. R. (2025). *Apresiasi Penghargaan (Reward) Sebagai Pengembangan Motivasi Berorganisasi Melalui Program Top Of The Month di UKK Pramuka UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto Periode 2023*. 1–116.

Ayub Hermanto, Ammar Zainuddin, & Nurida Aini. (2024). Strategi Branding SMP Berbasis Pesantren Amanatul Ummah Dalam Membangun Citra Program Unggulan. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 275–285. <https://doi.org/10.71242/j07cj44>

Aziz, V. A. (2025). *Manajemen pemasaran jasa pendidikan dalam membangun brand image guna peningkatan daya saing lembaga di smp raden fatah cimanggu cilacap*.

Azzahra, A. N., Kuswanti, A., Anindya, A., Sekarningrum, Sulistyanto, A., Rahayunianto, A., Leonardi, A., Meidina, A. P., Fitrianti, A., Azmi, B. F., Bangun, C. R. A., Astri, D. W., Soelistiyowati, D., Intyaswati, D., Kartikawati, D., Prasetyo, D., Dwinarko,

Wirawan, F. W., Hariyati, F., ... Sa'idah, Z. (2025). *Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Efektif pada Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Dinamika Digitalisasi*.

Chandra, A., Ciputra, L. V., Wijaya, N. G., Alicia, D., & Chandra, N. D. (2025). Menghidupkan Identitas Visual Kegiatan Sekolah Dasar melalui Desain Poster: Pengalaman Kolaboratif di SD Sinar Dharma. *Jurnal Komunitas* ..., 8(1), 9–15.
<https://ojs.stiami.ac.id/index.php/jks/article/view/4725%0Ahttps://ojs.stiami.ac.id/index.php/jks/article/viewFile/4725/2546>

Darel, N. S. (2024). *Analisis Project Based Learning sebagai Strategi dalam Mengoptimalkan Pemahaman Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring*.

Dewi, A. C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Teks melalui Media Visual Interaktif. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(Vol. 1 No. 3 (2025): Edisi Juli 2025), 1–7.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/246>

Fathahillah, F., Yahya, M., Samad, M. R., Kasau, M. Z. R., & Muchtar, A. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Inovasi dan Kreativitas di Kalangan Siswa SMK Amsir Parepare. *TEKNOVOKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 181–185.
<https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v2i3.5346>

Fatimah, A., Magdalena, M., Suryadi, & Kristanti, I. (2023). *Implementasi Project Based Learning, Contextual Learning and Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa*. 2(6), 784–808.

Firdaus Umar, A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 121–133.
<https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670>

Fuadi, T. M. (2022). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) : Aplikasinya dalam Pendidikan Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 9(2), 38.

Hajianto, B., Soraya, I., & Ariska, Y. (2025). *Konten Visual Dalam Membangun Citra Merek People Meet Denim (PMD) di Instagram*. 1(2), 600–611.

Hapsari, P. (2023). Inovasi dalam Desain Grafis dan Visualisasi Tinjauan terhadap Tren Terbaru dan Dampaknya dalam Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman & Pertelevision*, 5(1), 1–13.
<https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/48>

Haryanti, Y. (2025). Kontribusi Dosen Dalam Organisasi Profesi Terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Praktek. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 46–53.
<https://doi.org/10.46367/khidmah.v2i1.2359>

Ilmi, I., Muslim, K., & Aziz, N. (2020). Efektivitas Peningkatan Mutu Lulusan Melalui Program Pendidikan STISIP Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1–15.

Impron, A., Salim, A. Y., Haerani, E., Ulya, N. K., Purnata, H., Rafiq, A. A., Hikmaturokhman, A., Supriadi, A., Puspitasari, N. F., Rahmatulloh, A., Haris, M. S., & Kusuma, W. T. (2025). *Integrasi Teknologi Informasi dalam Desain Pembelajaran*.

Itriani, L. A., Arianti, I. A., Rahman, D., Diana, Hadiansyah, L. M., & Herianto,

E. (2023). Eksplorasi Kreatif Melalui Pengintegrasian Kebhinekaan Seni Visual dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Ejournal.Nusantaraglobal.Ac.Id/Index. Php/Jige EKSPLORASI*, 4(4), 2403–2411.

Jumriati, Syukriady, D., S, H. A., Supriadi, Erniati, Tumpu, A. B., Musbaing, Aisyah, & Putri, M. T. (2024). Kolaborasi Mahasiswa KKN Profesi melalui Program Pembangunan Fisik dan Nonfisik. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmjournals.org/jai/article/view/226>

Khaeruddin, K., Poerwanto, B., & Ahmar, A. S. (2025). Eksplorasi Peningkatan Kompetensi Soft Skills Mahasiswa Melalui Proyek Kemanusiaan MBKM Sebagai Upaya Percepatan Keterserapan Alumni di Dunia Kerja. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 391–407. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3038>

Laila Khansa' Muzaimah, M. F. R. A. (2024). Pengakuan dan Penghargaan Mendukung Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 5(2), 61–68.

Liana, T. M. M., Silaban, P., & Siregar, J. K. (2025). Pengaruh Self Efficacy, Locus of Control dan Pengalaman Magang Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Advances in Management & Financial Reporting*, 3(3), 1073–1095. <https://doi.org/10.60079/amfr.v3i3.635>

Luzar, L. C. (2020). Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(9), 1084–1096.

Musliadi, M., Wahyudi, R. F., & Muhlis, M. (2025). Bahasa Visual dalam Iklan Digital: Studi Semiotika pada Platform Media Sosial. *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(1), 27–39. <https://doi.org/10.47435/retorika.v7i1.3683>

Nugroho, S. (2022). Manajemen dan Kurasi Pameran Desain. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*. https://digilib.stiestekom.ac.id/assets/documents/ebook/feb_A8mEONntUQEsmIdzUPM-KqX7d4_cbJfgDGk-DuFkA_ToNsA9XPXTQ_1671510431.pdf

Nur Amalia, F., & Husein Batubara, H. (2025). Analisis Strategi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas Iv Mi Darul Ulum Semarang. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 1–10. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i5.1>

Padmowijoyo, B. (2022). *Perancangan Identitas Visual Destination Branding “Exotic Kalasan” Sebagai Upaya Meningkatkan Promosi Pariwisata Di Kecamatan Kalasan*. http://repository.stsrdivisi.ac.id/577/%0Ahttp://repository.stsrdivisi.ac.id/577/1/2022_11191019_Bangun_Padmowijoyo_BAB I II III.pdf

Prasetyo, A. D., Wibowo, S. N., Nadzifah, I., Devy, H. S., & Adinugroho, H. H. (2024). Kreativitas Visual: Pelatihan Desain Grafis Untuk Mahasiswa Penerima Beasiswa Bank Indonesia. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–22. <https://doi.org/10.52266/taroa.v3i1.2195>

Purnama, R. D. E. (2025). *Peningkatan Keterampilan pelajar Melalui Pelatihan Desain Grafis dan Pengenalan HTML Dasar dalam Pembuatan Website untuk Siswa SMK/SMA di Malang*.

Putra, A. W., & Nuryanto, J. (2020). Pengembangan Karakter Mahasiswa Pada Proses Pentas Drama Keliling Tahunan Di Ukm Teater 28 Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Jurnal Metabasa*, 2(1), 1–9.

Putri, I. G. A. A. A., & Yulianto, A. (2025). Perancangan Branding Visual untuk Meningkatkan Brand Awareness Gerbang Taru Bali. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4301–4308.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1251>

Rinawati, A., Arifah, U., & H, A. F. (2022). Implementasi Model Asset Based Community Development (ABCD) dalam Pendampingan Pemenuhan Kompetensi Leadership Pengurus MWC NU Adimulyo. *Ar-Riqlih: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*.

Siminto, S., Majdi, M., Hardiansyah, A., Rofi'i, A., & Gazali, A. (2025). Pembelajaran Berbasis Proyek: Menggambarkan Kreativitas dan Kemampuan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(4), 308–320.

Susanti, F. (2024). Brand Image dan Strategi Promosi Sekolah dalam Menarik Minat Peserta Didik Baru Pada Madrasah Aliyah Negeri 01 Kepahiang. In *IAIN Curup* (Vol. 4, Issue 1).

Tinarbuko, S. (2020). DEKAVE, Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
[https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visu al&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18)

Trisyanto. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Kolaboratif pada Pembelajaran Adab Kelas X Ulya di Ma'had Daarussunnah Jambi*.

Usman, I. (2025). Komunikasi Visual Dalam Branding: Peran Desain Grafis Dalam Membangun Identitas Merek. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi (J-DIKUMSI)*, 1(1), 14–25.
<https://ejournal.cvddabeeayla.com/index.php/J-DIKUMSI/article/view/44>

Widyanto, A. Y. (2020). *Desain Komunikasi Visual sebagai Media Sosialisasi Lazis UNS*.

Zulrahmadi, Novrizal, Jibril, M., Amin, M., Wardah, S., Ihwan, K., & Samsudin. (2025). Pelatihan dan Penerapan Desain Grafis sebagai Upaya Peningkatan Branding pada UMKM Teras Sayur Nurul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIMAS)*, 3(6), 171–177.