

Pelatihan Desain Multimedia Sebagai Media Interaksi Sosial Dan Promosi Pada SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin

Silvia Ratna¹, **Tintin Rostini**², Nur Alamsyah*¹, Wagino Wagino¹, Muhammad Rasyidan¹

¹Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

²Fakultas Pertanian Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

*Penulis korespondensi: via.borneo@gmail.com

Received: 08 Agustus 2023 / Accepted: 15 November 2023

Abstract

Graphic content is one type of content found on social media. This content looks more impressive than content that is a written article or film that requires time to load the content. As one of the most effective forms of promotion available today, social media can be easily accessed anywhere and whenever it is convenient. Social media promotion is a cost-effective and transparent method of disseminating information since it is less rigid and more expansive. According to Purbohastuti (2017), the promotion through social media is quite effective in influencing an early age. SD IT Anak Sholeh Mandiri is one of the two educational programs offered by SD Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Its 36 students participate in a program designed to increase teacher competency in multimedia design as a means of social interaction and school promotion. The program uses the Kuesioner method before projects begin (pra) and after projects are completed (pasca). The questionnaire results that were sent to 36 respondents were intended to help them understand how Canva's promotional media design application can assist them. This can be seen before they participate in the training, which had a rata-rata value of 2.8. After the participants complete the training and are given another chance to complete the questionnaire, the rata-rata value of the knowledge they gained from using Canva's application increases to 4.04, indicating that the participants' success rate was achieved.

Keywords: Canva, graphic design, promotion, social media, visual content.

Abstrak

Salah satu bentuk konten pada media sosial adalah konten gambar. Konten ini lebih menarik dilihat daripada konten berupa tulisan atau video yang memerlukan waktu untuk mencerna informasi didalamnya. media sosial sebagai salah satu media promosi yang efektif saat ini, mengingat media sosial mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Promosi melalui media sosial merupakan cara menyampaikan informasi yang efektif dan murah karena tidak berbayar dan jangkauan lebih luas. Jadi promosi melalui media sosial itu sangat efektif dikalangan anak muda (Purbohastuti, 2017). SD IT Anak Sholeh Mandiri adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan dengan peserta berjumlah 36 guru yang mengikuti kegiatan peningkatan kompetensi guru untuk desain multimedia sebagai media interaksi sosial dan promosi Sekolah dengan menggunakan metode Kuesioner sebelum pelaksanaan (pra) dan Setelah selesai pelaksanaan (pasca). Hasil kuisisioner yang telah diberikan kepada 36 responden untuk mengetahui sejauh man aplikasi Canva membantu dalam mendesain media promosi, dapat diketahui sebelum mengikuti pelatihan (pra) tingkat pemahaman peserta dengan nilai rata-rata sebesar 2,8 kemudian setelah mengikuti pelatihan diberikan kembali kuisisioner (pasca) maka capaian nilai rata-rata pemahaman terhadap penggunaan aplikasi Canva meningkat menjadi 4,04, artinya pelatihan ini berhasil diterapkan oleh peserta yang terdiri dari guru-guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Kata kunci: Canva, desain grafis, konten visual, media sosial, promosi

1. PENDAHULUAN

Besarnya populasi, pesatnya pertumbuhan pengguna internet dan telepon merupakan potensi bagi ekonomi digital nasional. Alhasil, muncul e-commerce, transportasi online, toko online dan bisnis lainnya berbasis internet di tanah air. Melihat besarnya potensi pengguna media sosial di Indonesia saat ini, beberapa pihak ternyata

mulai memanfaatkannya. Salah satunya untuk kepentingan beriklan dan memasarkan produk melalui berbagai macam platform media sosial.

Penggunaan media sosial sebagai media promosi menjadi alternatif dalam melakukan promosi. Hal ini mengingat media sosial mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Promosi di media sosial merupakan promosi yang murah karena tidak berbayar dan jangkauan lebih luas. Jadi promosi melalui media sosial itu sangat efektif dikalangan anak muda (Purbohastuti, 2017).

Desain grafis dapat membantu para content creator agar desain yang mereka buat menjadi lebih menarik. Menurut wikipedia, desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi. Untuk melakukan promosi di media sosial, hal yang sangat penting adalah konten yang berisi promosi yang diposting di media sosial yang digunakan. Apapun bentuk promosi, foto atau konten menjadi salah satu daya Tarik konsumen untuk membaca atau menyimpan.

Program unggulannya Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin terdiri termasuk Hafal Juz Amma, Hafal Hadits pilihan, berakhlak mulia, konselor keluarga, mewujudkan anak yang mandiri, dan pembiasaan sholat dhuha dan berjama'ah, ada juga kegiatan Tahfidz Qur'an, Musik Panting, Habsyi, Muhadhoroh, kegiatan Pramuka, Drumband, kegiatan olah raga yaitu Bulutangkis dan Futsal.

Mayoritas guru di SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin mungkin memiliki pemahaman teknologi yang terbatas, terutama dalam hal desain grafis dan multimedia, situasi ini menunjukkan kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman teknologi, khususnya dalam desain grafis, agar guru dapat lebih kreatif dalam menciptakan media promosi dan pembelajaran. Dalam konteks persaingan sekolah, kemampuan untuk menciptakan media promosi yang unik dapat meningkatkan daya saing SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin.

Penguasaan desain grafis dan multimedia dapat menjadi keunggulan kompetitif dalam menarik minat orang tua dan calon siswa. Sebagian guru mungkin memiliki minat untuk belajar desain grafis dan multimedia, tetapi belum memiliki kesempatan atau dukungan yang memadai.

Perlunya memberikan motivasi dan dukungan kepada guru agar bersedia dan termotivasi untuk mempelajari keterampilan baru, dengan keterbatasan sumber daya dan pelatihan mungkin menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan desain grafis. Institusi perlu menyediakan sumber daya dan pelatihan yang memadai untuk mendukung upaya guru dalam meningkatkan keterampilan multimedia mereka. Dengan mengevaluasi efektivitas media promosi yang telah ada dapat memberikan wawasan tentang kebutuhan perubahan dan peningkatan.

Dengan memahami kebutuhan untuk desain multimedia, guru dapat mengubah dan meningkatkan strategi promosi yang lebih efektif. Untuk mempromosikan sekolah baik penerimaan siswa baru, informasi kegiatan sekolah dan informasi kepada orang tua siswa, SD IT Anak Sholeh Mandiri sudah memiliki beberapa media informasi dan media sosial seperti blog, Facebook, Instagram dan juga youtube.

Media-media sosial ini sebenarnya sudah cukup membantu dalam mempromosikan sekolah dan penyampaian informasi namun perlu dikembangkan dan dibuat semenarik mungkin dengan mengikuti perkembangan teknologi dan promosi melalui media sosial, selama ini dalam pembuatan konten atau isi informasi dan promosi, masih menggunakan media brosur yang disebar dan juga melalui blog, melalui spanduk-spanduk yang disebar di kota banjarmasin dan sekitarnya. Pemanfaatan media sosial seperti Instagram, Facebook

dan Youtube dengan mengisi konten masih standar dan perlu ditingkatkan agar lebih menarik dan inovatif.

Canva sebagai sebuah platform dan juga aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat konten berbentuk visual seperti poster, presentasi, logo, dan desain untuk posting konten di sosial media. Mengapa menggunakan Canva? Alasannya karena Canva telah menyediakan berbagai macam template atau desain yang tinggal di edit sesuai dengan kebutuhan. Jadi tidak perlu skill khusus sehingga cocok bagi siapa saja. Aplikasi ini dapat kamu gunakan langsung melalui situsnya dengan menggunakan komputer atau laptop, dan juga dengan cara download aplikasi Canva di HP Android atau IOS.

Prioritas permasalahan mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perlunya mempraktikkan langsung melalui laptop dan juga Handphone yang dimiliki dan jika sudah mempraktikkan cara menggunakan canva ini, maka harapannya semua guru-guru yang mengikuti pelatihan bisa mendesain informasi-informasi yang diperlukan dan bisa menyesuaikan sesuai bidang ajar masing-masing, jadi penggunaan aplikasi canva ini bisa menghasilkan berbagai macam jenis desain yaitu:

1. Materi bisnis seperti logo perusahaan, menu restoran, invoice, slide presentasi, report.
2. Bahan promosi seperti brosur, flyer, poster, kartu nama, infografis
3. Social media post seperti instagram post, IG stories, facebook post, twitter post, pin pinterest, banner blog, thumbnail youtube, zoom background, cover highlight instagram.
4. Dokumen pribadi seperti CV, surat, kartu pos, kartu undangan, sampul majalah atau e-book.

2. METODE

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka pelaksanaan Pelatihan Desain Multimedia Sebagai Media Interaksi Sosial dan Promosi Pada SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin akan menggunakan 4 metode, yaitu:

1. Kuesioner
Kuesioner diberikan sebelum (pra) pelaksanaan pelatihan dan setelah (pasca) pelaksanaan berakhir, kuesioner berisi tentang apa itu Metode Aplikasi Canva, sejauh mana pengetahuan guru tentang Aplikasi desain Canva.
2. Tutorial
Instruktur menjelaskan tentang Aplikasi Canva dengan menggunakan alat bantu LCD sehingga peserta dapat memahami dan tanya jawab berkaitan dengan materi pelatihan.
3. Praktek Demonstrasi
Setiap peserta melakukan praktek berupa proses menginstall, membuat akun, mengubah dan menjalankan aplikasi canva.
4. Memantau dan Evaluasi
Melakukan evaluasi, apakah Aplikasi Canva digunakan atau tidak, jika tidak apa kendala dan solusinya.

Pengabdian Pelatihan Desain Multimedia Sebagai Media Interaksi Sosial dan Promosi Pada SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2022, dengan metode waktu untuk kegiatan mulai pukul 09.00-15.00 WITA. Lokasi di Surgi Mufti, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui sejauh mana Pelatihan Desain Multimedia Sebagai Media Interaksi Sosial Dan Promosi Pada SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin, maka salah satu metode yang digunakan adalah Kuesioner yang diberikan sebelum pelaksanaan pengabdian atau pra dan Kuesioner akan diberikan Kembali setelah pelaksanaan selesai (Pasca).

Kuesioner ini dibuat dengan menggunakan google form dan diberikan kepada 36 repsonden (guru SD IT Anak Sholeh Mandiri), untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Pelatihan Desain Multimedia Sebagai Media Interaksi Sosial Dan Promosi yaitu dengan Angket *Skala Likert* yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel *Skala Likert*

Jawaban	Skor
Tidak Tahu (TT)	1
Kurang Tahu (KT)	2
Cukup Tahu (CT)	3
Tahu (T)	4
Sangat Tahu (ST)	5

Untuk google form dapat dilihat pada gambar dibawah ini atau bisa akses pada link berikut untuk pra pengabdian <https://forms.gle/sdTpEHCDp1kbKjvC8> dan untuk pasca pengabdian <https://forms.gle/kuYaRbB3jStdu4kX7>

Kuesioner dibagikan kepada 36 peserta terdiri dari semua yang mengikuti kegiatan dengan menyajikan hasil Kuesioner yang memiliki jawaban dengan rentang nilai 1 (TIDAK TAHU) sampai 5 (SANGAT TAHU), Kemudian dihitung rata-rata nilai dengan cara $\text{sum}(\text{nilai} \times \text{jumlah_jawaban}) / \text{total_Kuesioner}$. Misal untuk poin pertanyaan 1, rata-rata nilainya $(1 \times 12 + 2 \times 9 + 3 \times 4 + 4 \times 8 + 5 \times 3) / 36 = 2,47$. Dapat dilihat langsung pada tabel hasil jawaban pra Pengabdian dan Jawaban Pasca Pengabdian dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Jawaban Pra Pengabdian

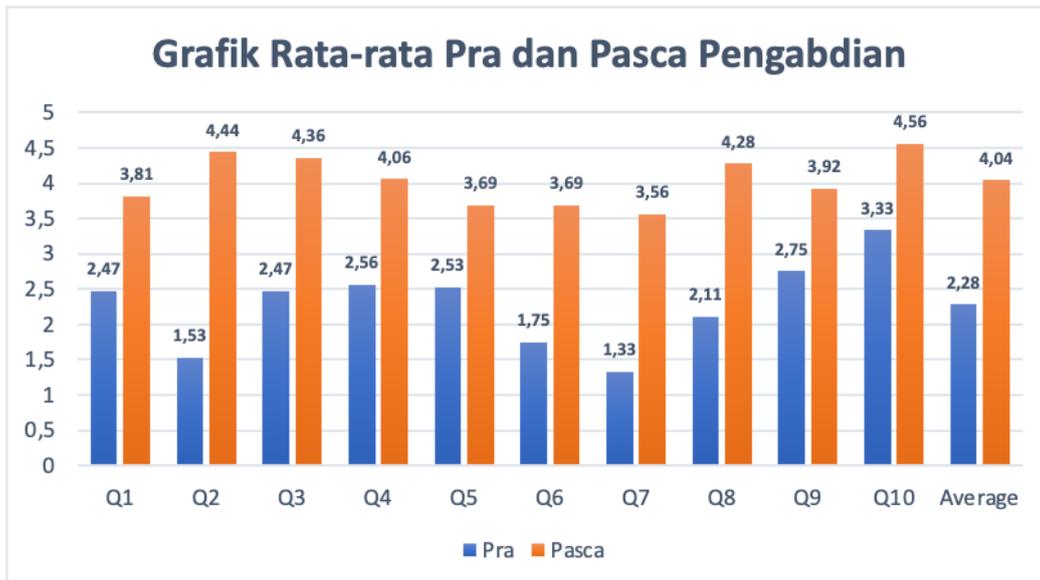
No	Poin Kuesioner	Jumlah Kuesioner yang memilih nilai					Rata-rata Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Apakah Anda tahu dan pernah menggunakan aplikasi CANVA?	12	9	4	8	3	2,47
2	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "template" dalam desain grafis?	22	11	1	2	0	1,53
3	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "bingkai" atau "frame" dalam desain grafis?	15	6	4	5	6	2,47
4	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "layer" dalam desain grafis?	12	9	4	5	6	2,56
5	Apakah Anda mengetahui bahwa dalam 1 file desain gambar CANVA bisa ditambahkan video?	12	9	4	6	5	2,53
6	Apakah Anda mengetahui bahwa dalam 1 file desain CANVA dapat terdiri lebih dari 1 halaman?	17	11	8	0	0	1,75

7	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA dapat digunakan untuk membuat desain Poster	27	6	3	0	0	1,33
8	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA bisa membuat desain Brosur Promosi	19	5	4	5	3	2,11
9	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA bisa membuat Infografis secara instan	3	20	2	5	6	2,75
10	Apakah Anda mengetahui hasil desain CANVA bisa langsung di share di berbagai media sosial?	4	12	3	2	1 5	3,33
Rata-rata							2,28

Tabel Hasil Jawaban Pasca Pengabdian

No	Poin Kuesioner	Jumlah Kuesioner yang memilih nilai					Rata-rata Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Apakah Anda tahu dan pernah menggunakan aplikasi CANVA?	0	2	1	7	1	3,81
2	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "template" dalam desain grafis?	0	0	4	1	2	4,44
3	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "bingkai" atau "frame" dalam desain grafis?	0	2	4	9	2	4,36
4	Apakah Anda mengetahui apa maksud dari kata "layer" dalam desain grafis?	0	3	4	1	1	4,06
5	Apakah Anda mengetahui bahwa dalam 1 file desain gambar CANVA bisa ditambahkan video?	0	9	4	1	1	3,69
6	Apakah Anda mengetahui bahwa dalam 1 file desain CANVA dapat terdiri lebih dari 1 halaman?	0	7	5	1	8	3,69
7	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA dapat digunakan untuk membuat desain Poster	0	6	1	1	6	3,56
8	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA bisa membuat desain Brosur Promosi	0	1	1	2	1	4,28
9	Apakah Anda mengetahui bahwa aplikasi CANVA bisa membuat Infografis secara instan	0	5	4	1	1	3,92
10	Apakah Anda mengetahui hasil desain CANVA bisa langsung di share di berbagai media sosial?	0	1	1	1	2	4,56
Rata-Rata							4,04

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dibuat grafik untuk rata-rata nilai sebelum atau pra pengabdian dan setelah (pasca) Pengabdian.



Gambar 1. Perubahan pengetahuan peserta sebelum dan setelah mengikuti pelatihan

Berdasarkan grafik diatas dengan nilai rata-rata pra pengabdian sebesar 2,28 sedangkan nilai rata-rata pasca pengabdian meningkat menjadi sebesar 4,04, jadi dapat disimpulkan bahwa setelah peserta mendapatkan pelatihan Desain Multimedia sebagai media interaksi social dan Promosi di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin meningkat atau berhasil.

Foto Pelaksanaan Kegiatan





4. KESIMPULAN

Hasil Peningkatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) bagi Guru Mata Pelajaran di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis dengan pemberian materi Pelatihan Desain Multimedia, guru mata pelajaran berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis mereka.
2. Pemanfaatan Aplikasi Canva: Guru dapat dengan mudah menggunakan aplikasi Canva, yang menyediakan template desain dan contoh-contoh yang siap pakai.
3. Efektivitas Informasi untuk Siswa yaitu berupa tampilan yang menarik, dengan keterampilan baru dalam desain multimedia, guru dapat menciptakan pengumuman, brosur, dan pemberitahuan dengan tampilan yang lebih menarik.
4. Informasi yang disajikan secara visual lebih efektif menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman.

5. Pemanfaatan Media Sosial dengan cara Guru aktif memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada siswa.
6. Desain multimedia juga digunakan sebagai media interaksi sosial antara guru dan siswa melalui platform media sosial melalui Penggunaan Aplikasi Canva yang mudah untuk aksesibilitas melalui HP. Kelebihan Canva yang memungkinkan penggunaan melalui perangkat HP memberikan kemudahan bagi guru.
7. Tidak Memerlukan Keterampilan Tinggi, dengan tersedianya template dan ukuran desain yang siap pakai, guru tidak perlu memiliki keterampilan tinggi dalam desain grafis.
8. Penggunaan Canva lebih menghemat waktu yang diperlukan untuk membuat desain, memungkinkan guru fokus pada isi informasi.
9. Meningkatnya Kreativitas dalam Promosi Sekolah. Promosi sekolah yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan daya tarik sekolah terhadap calon siswa dan orang tua.
10. Keterlibatan Guru dan Siswa. Desain multimedia digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa di lingkungan sosial media.

Dengan demikian, pelaksanaan program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) pada guru mata pelajaran di SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin berhasil meningkatkan keterampilan desain multimedia, memanfaatkan media sosial secara efektif, dan menghasilkan informasi yang lebih menarik bagi siswa. Aplikasi Canva menjadi alat yang efisien dan dapat diakses oleh guru tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Ini memberikan dampak positif pada promosi sekolah dan interaksi sosial di lingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah mendanai pengabdian kepada masyarakat ini, dan tak luput juga kepada Kepala Sekolah SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin selaku pimpinan mitra pengabdian dan semua guru yang telah berpartisipasi aktif saat pelaksanaan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardipraditiya, F. H. (2020). Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0. *Inteligensia Media* (Intrans Publishing Group).Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Purbohastuti, A. . (2017). EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI Arum. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- Purwati, Y., Perdanawanti, L., Informatika, P. T., Canva, A., & Profesional, I. (2019). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* Vol., 1(1), 42–51.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>

Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335-343.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.