
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMBUATAN KONTEN BERMANFAAT
SEBAGAI SARANA DAKWAH DAN PENDIDIKAN PADA ERA DIGITAL**

Khaerul Ma'mur^{1*}, Anis Mirza², Muhammad Rosyid Ridlo³, Resmi⁴, Muhamad Rizki Akbar⁵

^{1,2,3,4,5} Teknik Informatika (Universitas Pamulang)

*E-mail: dosen00844@unpam.ac.id

ABSTRAK

Di masa pandemi, banyak siswa sekolah yang diharuskan menggunakan gawai untuk menunjang pembelajaran daring. Salah satunya di SMP Islam Budaya Sawangan, Depok. Di sekolah ini siswa diperbolehkan menggunakan gawai saat belajar daring. Namun ketika pembelajaran usai, banyak siswa yang mengakses internet atau media sosial untuk membuka konten-konten yang lewat di beranda. Sayangnya, banyak beredar konten-konten di internet atau aplikasi jejaring sosial yang kurang bermanfaat, menjadikan penggunaannya ikut terpapar pemikiran dan kegiatan yang tidak bermanfaat pula. Apalagi yang melihat konten-konten tersebut ialah rata-rata usia remaja, yang mana usia tersebut perlu pendampingan dari orang yang lebih dewasa. Hal semacam ini membuat resah banyak kalangan, terutama para orangtua. Sehingga dirasa perlu adanya pengganti konten yang lebih bermanfaat. Dan untuk memperkaya konten-konten yang bermanfaat, diperlukan kemampuan dalam membuat atau mendesain isi kontennya. Para siswa diharapkan menjadi pionir pembuat konten bermanfaat dengan nilai dan tujuan yang mengajak kepada kebaikan. Sehingga aplikasi Canva dipilih untuk menjadi sebuah alat bantu dalam mempermudah dan mempercepat pembuatan konten sekaligus dapat mengcounter konten kurang bermanfaat yang sudah sangat meresahkan saat ini. Selain itu agar para pengabdian lainnya dapat memberikan penyuluhan dan pelatihan yang sama sebagai bentuk penyelamatan generasi muda dari dampak negatif kecanduan konten tidak bermanfaat.

Kata kunci: *konten, canva, internet*

ABSTRACT

In times of pandemics, many school students are required to use devices to support online learning. One of them is in SMP Islam Budaya Sawangan, Depok. In this school students are allowed to use the device when studying online. But when learning is over, many students access the internet or social media to open content that passes on the homepage. Unfortunately, many circulating content on the internet or social networking applications are less useful, making its users exposed to thoughts and activities that are not useful as well. Moreover, those who see these contents are the average age of teenagers, which age needs assistance from more mature people. This kind of thing makes a lot of people uneasy, especially parents. So it is felt that there needs to be a replacement for more useful content. And to enrich useful content, it takes the ability to create or design content. Students are expected to be pioneers of useful content creators with values and goals that invite the good. So that the Canva application was chosen to be a tool in simplifying and accelerating content creation while being able to calculate less useful content, that is already very troubling today. In addition, so that other services can provide the same counseling and training as a form of saving the younger generation from the negative impact of content addiction is not useful.

Keywords: *content, canva, internet*

PENDAHULUAN

Yasasan Pesantren Budaya Indonesia merupakan sebuah Pondok Pesantren di bawah kepemimpinan Bapak Imam Abda SQ yang berlokasi di desa Pasir Putih, Sawangan, Kota Depok. Banyak respon positif dari masyarakat sekitar dikarenakan biaya SPP yang terjangkau. Hal tersebut menyebabkan masyarakat berkeinginan untuk memasukkan anaknya ke lembaga pendidikan ini.

Dalam perkembangannya pesantren ini mengelola pendidikan setingkat menengah pertama dengan nama SMP Islam Budaya yang dibina oleh seorang kepala sekolah bernama Bapak Achmad Fathoni M.Ag. Prestasi yang pernah diraih cukup bervariasi dari bidang olahraga maupun kesenian.

Misalnya dalam bidang olahraga seperti pencak silat pada ajang Kejuaraan Nasional Pencak Silat Open Tournament, STIEMJ NASIONAL CHAMPIONSHIP 3 di Jakarta timur 2-3 Maret 2019 dan berhasil meraih medali emas, perak, dan perunggu serta yang paling penting adalah pengalaman yang tidak ada harganya. Dan juga even pencarian bakat yang menghantarkan delegasi dari pesantren budaya Indonesia dalam speech contest sejabodetabek yang dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2019.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi kian pesat, hal ini tak dapat dipungkiri. Tak lain dirasakan oleh para siswa yang bersekolah di SMP ini. Meski sudah cukup ketat aturan yang diterapkan, namun ada saja yang nakal untuk sekadar membuka informasi atau konten yang tidak bermanfaat di waktu luangnya. Konten yang lebih banyak mudhorotnya dibanding manfaatnya. Terlebih di masa pandemi covid-19 sebagian besar siswa diperbolehkan menggunakan gawainya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring. Hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Oleh sebab itu perlu adanya pemanfaatan waktu luang siswa selain untuk belajar atau mengaji juga dibutuhkan *hardskill* untuk membuat konten dalam rangka mengcounter konten-konten yang kurang bermanfaat. Sebab sebagian besar siswa sudah memiliki akun media sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai agen dakwah untuk menyuarakan kebaikan di dunia maya.

Sehubungan dengan masalah di atas, pesantren ini juga membuka segala kemungkinan pengembangan bekal siswa dalam bidang keterampilan *hardskill*. *Hardskill* yang siswa pelajari bisa menjadi nilai tambah saat melamar kerja atau membuka usaha. Sebab masa remaja merupakan waktu yang baik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan (Hadion Wijoyo, 2020). Siswa bisa mencari tren *hardskill* yang dibutuhkan tiap tahunnya. Pesantren sebagai lembaga pendidikan juga butuh ditunjang skill yang dapat mempromosikan kegiatan dakwah dan memasarkan untuk penarikan minat masyarakat agar konsisten menjadikan pesantren sebagai pilihan utama untuk menempatkan anak-anaknya mengenyam pendidikan di sana. Bentuk promosi atau penyebaran berita dapat dijadikan sebuah kemampuan untuk menambah *hardskill*.

Untuk menjembatani kebutuhan siswa tentang *hardskill* dan promosi dakwah serta layanan pesantren dalam bentuk desain maka perlu ditawarkan suatu aplikasi yang dapat membantu membuat desain secara cepat namun mudha digunakan. Salah satu aplikasi yang direkomendasikan yaitu canva. Mengapa harus Canva? Karena canva membantu seseorang agar bisa menjadi enterprenership khususnya dalam bidang market campaign. Canva merupakan aplikasi desain online yang cukup mudah digunakan, dimana telah tersedia beragam desain grafis atau template yang sudah siap di edit seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, dan facebook cover. (Tanjung, R. E., & Faiza, D., 2019)

Di dalam aplikasi canva juga banyak terdapat desain dan animasi yang bisa dengan mudah kita edit didalamnya tanpa perlu mendesignnya dari awal. Canva sangat cocok bagi pemula karena dengan fitur drag and dropnya dapat membantu membuat desain apapun dengan sangat cepat karena dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Pembuatan desain pada aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Kebermanfaatan aplikasi Canva dapat dimaksimalkan untuk berbagai macam jenis. Dapat digunakan membuat logo, poster, infografis, newsletter, featured image blog, thumbnail Youtube, invoice, desain produk atau kemasan, dan konten-konten media sosial.

METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Dari hasil paparan yang telah dijelaskan pada bab pendahuluan yakni adanya indikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMP Islam Budaya, yaitu kurang optimalnya penggunaan waktu luang siswa setelah selesai belajar dan kurang baiknya konten-konten yang sering dilihat kurang bermanfaat bagi siswa-siswi sehingga cenderung ke arah mempengaruhi dan merusak pola pikir bagi siswa-siswi. Oleh sebab itu kelompok PkM dari Universitas Pamulang program studi Teknik Informatika memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan memberi arahan dan pelatihan untuk membuat sebuah konten yang bermanfaat agar dapat menyeru kepada amar ma'ruf dan mencegah nahi mungkar. Salah satu aplikasi yang diajarkan yaitu Canva, yang dipilih untuk mempermudah pembuatan konten-konten tersebut.

Adapun kerangka pemecahan masalah dan rincian pembahasan solusinya disajikan pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 1. Kerangkan Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan	Alternatif Solusi	Persentase Bahasan
1.	Kurangnya waktu yang dimanfaatkan secara optimal oleh siswa di luar jam belajar	Memberikan motivasi kepada siswa tentang arti pentingnya waktu yang	30%

	untuk membuka konten internet yang bermanfaat	digunakan untuk sesuatu yang bermanfaat	
2	Terbatasnya pengetahuan siswa tentang bagaimana cara memanfaatkan aplikasi dalam membuat konten yang bermanfaat	Memberikan pengetahuan dan pelatihan aplikasi Canva untuk membuat konten secara mudah	70%

Realisasi Pemecahan Masalah

Bertitik tolak dari paparan yang telah dijelaskan pada tabel 3.1 di atas, maka kelompok PkM melaksanakan kegiatan baik yang bersifat teoritis maupun presentasi pelatihan di hadapan peserta. Pemecahan masalah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan juga pengalaman secara baik terhadap peserta. Para peserta PkM diberikan penjelasan sesuai dengan konteks masalah yang diangkat yaitu:

1. Penyuluhan tentang bagaimana mengatur dan memanfaatkan waktu yang bermanfaat diluar jam belajar.
2. Penjelasan tentang beberapa aplikasi yang digunakan untuk membuat konten di sosial media.
3. Penjelasan dan pelatihan aplikasi yang dipilih yaitu Canva yang dapat membantu membuat desain poster, presentasi serta konten visual lainnya yang dipaparkan secara rinci dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Sasaran Peserta

Sebagai kegiatan pengabdian yang baik tentu dibutuhkan target peserta yang akan mendapatkan pengetahuan. Sasaran peserta adalah siswa-siswi SMP Islam Budaya Sawangan, Depok dengan target peserta berjumlah sekitar 40 orang.

Tempat dan Waktu

Hari, Tanggal : Minggu, 24 Oktober 2021
Waktu : Pukul 11.00 – selesai
Tempat : Aula SMP Islam Budaya Sawangan, Depok

Metode Kegiatan

Metode kegiatan dalam pelaksanaan untuk mencari solusi masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Metode Kegiatan Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan	Alternatif Solusi	Tahapan
-----	--------------	-------------------	---------

1.	Kurangnya waktu yang dimanfaatkan secara optimal oleh siswa di luar jam belajar untuk membuka konten internet yang bermanfaat	Memberikan motivasi kepada siswa tentang arti pentingnya waktu yang digunakan untuk sesuatu yang bermanfaat	Memberikan arahan bagaimana pertanggung jawaban waktu yang kita gunakan untuk hal-hal yang berguna dan tidak menimbulkan mudarat
2.	Terbatasnya pengetahuan siswa tentang bagaimana cara membuat aplikasi konten yang bermanfaat	Memberikan pengetahuan dan pelatihan sebuah aplikasi membuat konten yaitu Canva	Memberikan presentasi dan pelatihan tentang materi Canva oleh narasumber

HASIL

Setelah dilakukan diskusi dengan pimpinan Sekolah Pesantren yaitu SMP Islam Budaya di Sawangan, mengenai pemilihan materi yang tepat dan metode penyampaian seperti apa kepada para siswa. Diskusi menghasilkan beberapa poin dengan mempertimbangkan waktu, tempat, dan fasilitas yang ada dan memandang bahwa saat ini siswa perlu punya wawasan serta keterampilan dalam merespon arus informasi yang ada pada media sosial. Salah satunya dengan keterampilan menggunakan aplikasi pembuatan konten yaitu canva untuk lebih mempermudah dalam menyampaikan pesan bermanfaat saat berinteraksi di media sosial.

Setelah tema materi disetujui maka disusun jadwal kegiatan pelaksanaan dan metode penyampaian materi. Penyampaian materi diselenggarakan dengan cara tatap muka dan praktik langsung.

Kegiatan PkM dilaksanakan dengan cara tatap muka antara narasumber dengan peserta, berkumpul dalam satu ruangan. Kegiatan juga dilakukan agar meminimalisir penyebaran varian virus covid 19 dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Kemudian pada saat pelaksanaan pemaparan, ada beberapa sesi dalam PkM kali ini. Sesi awal berupa penyuluhan kepada peserta tentang peran dan pengaruh media sosial dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan oleh saudara Khaerul Ma'mur. Peserta cukup antusias menyimak dan memperhatikan. Kemudian sesi diskusi dan tanya jawab dilaksanakan guna memastikan pembahasan yang disampaikan telah diterima peserta dengan baik.

Selanjutnya sesi pemberian materi dan praktik atau pelatihan diberikan oleh saudara Anis Mirza yang dimoderatori oleh saudara Resmi. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan baik sesuai dengan tema yang diambil. Kepada para peserta PkM diberikan gambaran materi sebagai berikut:

- a. Pembuatan akun Canva

Aplikasi Canva dapat dioperasikan dengan membuat akun terlebih dahulu. Pembuatan akun pendaftaran, peserta dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di Canva.

b. Pembuatan layout awal

Layout awal digunakan sebagai tahap untuk bisa menggunakan pemilihan template. Template yang disediakan sudah sangat variatif sesuai dengan tema atau topik.

c. Pembuatan konten

Sebagai tahap inti, pembuatan konten dapat dilakukan dengan membuat baru atau menggunakan template yang ada. Desain bisa diatur sedemikian rupa untuk lebih menarik.

d. Download dan upload

Tahap terakhir pembuatan konten dengan Canva dapat dilakukan pada sesi ini. Desain yang sudah dibuat akan tersimpan secara otomatis. Kita dapat memilih "Upload" jika ingin membagikannya ke media lain seperti misalnya WhatsApp, Facebook, Instagram, atau Twitter. Dan pilih menu "Download" untuk menyimpan dalam aneka pilihan file (PNG, JPG, PDF).



Penyampaian materi dilakukan dengan pemaparan teori, diskusi langsung dan praktik. Pelaksanaan pelatihan dengan materi awal berupa pengenalan aplikasi Canva dilanjutkan dengan teori dan praktik penggunaan canva berbasis web secara langkah per langkah. Dari pengamatan bahwa pelatihan menunjukkan antusias para siswa bahkan sebagian besar siswa langsung ingin menerapkan hasil dari pelatihan ini yaitu dengan membuat desain grafis, sehingga diskusi dan tanya jawab berjalan secara efektif. Sebagai penyegaran agar siswa tetap semangat dan suasana lebih rileks dilakukan kuis berhadiah. Materi kuis sekitar materi yang diberikan dan juga uji ketrampilan langsung siswa menggunakan Canva.

Dari hasil pengamatan tampak siswa belum sepenuhnya mengetahui akan manfaat aplikasi canva ini. Diharapkan pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa. Dari pelaksanaan pelatihan ini dapat dikatakan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman, siswa memahami cara memanfaatkan aplikasi web canva dengan merancang gambar/desain dan lain-lain. Kemudian dilihat dari

respon siswa menunjukkan adanya kepuasan pelaksanaan pelatihan dan berharap bisa dilaksanakan kembali pada kesempatan berikutnya.

PEMBAHASAN

Dari hasil pemaparan materi dan praktik secara langsung yang telah dilakukan, terdapat beberapa peserta yang mulai memahami cara membuat konten visual yang secara isi lebih bermanfaat dibandingkan dari sebelum penyuluhan dengan sesudah penyuluhan. Ditambah dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada narasumber terkait materi yang disampaikan. Selain memang peserta yang cukup antusias memperhatikan pemaparan materi, uraian yang disampaikan juga cukup menarik. Sehingga penyuluhan yang telah diberikan kepada para peserta dapat menambah wawasan keilmuannya.

SIMPULAN

Setelah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan, alhamdulillah pengetahuan tentang cara pembuatan konten bermanfaat menggunakan aplikasi canva dapat tersampaikan tanpa halangan apapun. Terlihat pada hasil yang dicapai pada peningkatan pengetahuan para peserta terhadap materi yang disampaikan rata-rata mampu membuat desainnya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penyuluhan seperti ini penting dilakukan untuk lebih memberikan pemahaman intensif kepada para peserta yang kurang pengetahuan di bidang desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 152-159.
- Multazam, A., Alwi, A. R. F., Zulkarnaen, A. A., Gaing, A. D., Purba, M. A., Faizal, M., ... & Andrian, T. (2021). Pembelajaran Mendesain Curriculum Vitae Menggunakan Aplikasi Canva Di SMK Negeri 2 Depok. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 85-92.
- Pradana, E. A. A. (2020). PKm-Pendampingan Teknik Pembuatan Konten Promosi Digital Bagi UMKM Kota Bogor. *Jurnal Abdimas*, 4(1), 81-90.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk membuat Media Bimbingan dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Gowa. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 270-276.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.