

Workshop Pembuatan Konten Social Media Marketing dengan Menggunakan Canva di SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan

Muhammad Fajar Ariwibowo*¹

¹Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Indonesia

*e-mail: muhammad.fajar@palcomtech.ac.id¹

Abstrak

SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan merupakan sekolah yang berada di Kayu Ara, Kec. Sekayu, Kabupaten Musi Banyuasin, Indonesia. SMKN 3 memiliki 5 jurusan, yaitu, Teknik Kendaraan Ringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Kuliner, Mekatronika, Geomatika. Semua jurusan yang dimiliki oleh SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan memiliki latar belakang teknik. Selain mampu memberikan ilmu teknik kepada siswa-siswi, SMKN 3 juga ingin agar guru - guru mereka mampu membuat konten digital marketing praktis yang akan membantu mereka untuk memasarkan produk atau pun jasa atau pun untuk kebutuhan karir mereka sendiri. Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat di SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan ini adalah dengan menggunakan metode, Pendidikan masyarakat, Advokasi, Pelatihan, Evaluasi. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat tersebut, maka penulis membuat sebuah survey melalui Google Form yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor dan didapatkan nilai 93,69% yang termasuk dalam kategori sangat puas. Artinya, peserta merasakan materi workshop bermanfaat, mudah dipahami serta puas dengan hasil workshop tersebut.

Kata kunci: Digital Marketing, Guru, Konten, Workshop

Abstract

SMKN 3 Sekayu South Sumatera is a school located in Kayu Ara, Kec. Sekayu, Musi Banyuasin Regency, Indonesia. SMKN 3 has 5 majors, namely, light vehicle engineering, software engineering, culinary engineering, mechatronics, and geomatics. All majors at SMKN 3 Sekayu South Sumatera have an engineering background. Apart from being able to provide technical knowledge to students, SMKN 3 also wants their teachers to be able to create practical digital marketing content that will help them market products or services or meet their own career needs. The method used in community service at SMKN 3 Sekayu South Sumatera is community education, advocacy, training, and evaluation. Based on the results of community service, the author created a survey via Google Form, which was converted into a score assessment form and obtained a score of 93.69%, which is included in the very satisfied category. This means that participants felt the workshop material was useful, easy to understand, and satisfied with the results of the workshop.

Keywords: Content, Digital Marketing, Teacher, Workshop

1. PENDAHULUAN

Digital Marketing adalah sebuah kegiatan pemasaran dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Kegiatan Digital Marketing adalah hal yang lumrah dilakukan oleh banyak perusahaan saat ini dan berbagai macam contoh digital marketing seperti, *Search Engine Optimization*, *Affiliate Marketing*, *Content Marketing* dan *Social Media Marketing*. Kegiatan Digital Marketing memiliki banyak keuntungan bagi pengusaha pemula maupun pengusaha berpengalaman. Pasar di Digital Marketing sangat besar, berdasarkan data dari We Are Social (Kepp, 2023), pengguna yang bisa mengakses internet sebesar 212,9 juta pengguna. Artinya, Hampir semua masyarakat di Indonesia bisa mengakses internet dengan menggunakan smartphone atau dengan menggunakan *device* lainnya.

Digital marketing mempengaruhi kehidupan masyarakat yang dulunya pemasaran dilakukan secara offline seperti membagikan brosur, melalui media cetak dll, kini berubah menjadi pemasaran yang lebih modern melalui media digital seperti sosial media dan bisa menjangkau calon konsumen lebih banyak lagi. Pemasaran modern menemukan antara penjual dan beli dengan bantuan internet serta penting bagi perusahaan apabila ingin mendapatkan pasar secara global (Ariwibowo, 2023). Digital Marketing adalah pemasaran modern, yang membantu

dalam berkomunikasi dan bertransaksi secara real time atau setiap waktu dan bisa mendunia (Gumilang, 2019).

Untuk membuat sebuah konten digital marketing yang unik agar bisa menjangkau banyak audiens, membutuhkan sebuah alat desain yang mudah dipelajari serta dipahami. Salah satu alat bantu yang digunakan untuk membuat media pembelajaran kreatif adalah Canva. Canva (Resmini, 2021) adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam template presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, infografis, spanduk dan jenis lainnya. Beberapa kelebihan yang dimiliki Canva adalah (Tanjung, 2019) :

- a. Memiliki beragam desain yang bisa digunakan
- b. Dapat meningkatkan kreativitas guru dan desain dalam mendesain media pembelajaran
- c. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran
- d. Bisa digunakan pada device seperti Laptop dan Smartphone
- e. Dapat berkolaborasi dengan guru lain untuk saling bertukar ide
- f. Memiliki resolusi gambar yang baik dan dapat dicetak sesuai yang diinginkan

SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan merupakan sekolah yang berada di Kayu Ara, Kec. Sekayu, Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan, Indonesia. SMKN 3 memiliki 5 jurusan, yaitu, Teknik Kendaraan Ringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Kuliner, Mekatronika, Geomatika. Semua jurusan yang dimiliki oleh SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan memiliki latar belakang teknik. Selain mampu memberikan ilmu teknik kepada siswa-siswi, SMKN 3 juga ingin agar guru-guru mereka mampu membuat konten digital marketing praktis yang akan membantu mereka untuk memasarkan produk atau pun jasa atau pun untuk kebutuhan karir mereka sendiri.



Gambar 1. SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan

Bentuk sekolah dari SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan bisa dilihat pada gambar 1. Untuk itulah diadakan sebuah kegiatan dengan tema “Workshop Guru Digital Marketing SMK Industri 4.0”, kegiatan ini dilakukan agar para guru bisa memberikan ilmu digital marketing tidak hanya kepada siswa-siswi saja, namun juga untuk para guru itu sendiri. Untuk pembuatan konten digital marketing yang dilakukan adalah dengan menggunakan salah satu alat desain yang mudah dipahami serta bisa digunakan melalui open source, yaitu Canva. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Desember 2023,

Tabel 1. Manfaat Kegiatan Pengabdian

No.	Manfaat	Kegunaan Program
1	Sisi Ekonomi	Dapat menambah pengetahuan baru tentang cara membuat konten digital marketing yang unik dan kreatif bagi para guru SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan sehingga para guru bisa mengajarkan kepada muridnya pembuatan konten yang baik mengenai materi yang diajarkan oleh para guru yang berguna bagi para murid dan guru untuk peningkatan <i>personal branding</i> / branding usaha sendiri
2	Sisi Psikologis	Dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan para guru di SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan Sumatera Selatan dalam pembuatan konten digital marketing
3	Sisi Pengetahuan	Mendapatkan pengetahuan dan skill untuk membuat konten digital marketing yang baik.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan menggunakan aplikasi Canva seperti yang telah dilakukan oleh penulis telah dilakukan oleh (Sholeh et al, 2020), (Pratiwi et al, 2020), (Santoni et al, 2023). Selain itu kegiatan pelatihan dengan tema Digital Marketing juga telah dilakukan oleh (Susanti, 2020), (Abdurahman, 2020), (Syifa, 2021).

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat di SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan ini adalah dengan menggunakan metode :

- a. Pendidikan masyarakat, yaitu memberikan wawasan baru mengenai aplikasi Canva dengan narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Desember dengan guru sebagai audiens yang menargetkan bertambahnya wawasan guru.
- b. Advokasi dan pelatihan, yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan konten digital marketing dengan menggunakan Canva. Dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Desember dengan para guru sebagai audiens yang menargetkan para guru bisa membuat konten Digital Marketing dengan menggunakan Canva
- c. Evaluasi, yaitu melakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan dengan menyebarkan kuesioner digital melalui Google Form

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari permintaan yang diminta oleh SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan, yaitu mengadakan kegiatan “Workshop Guru Digital Marketing SMK Industri 4.0”, maka penulis membuat sebuah materi khusus untuk para peserta yang kebanyakan adalah para guru dari SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan. Pada hari h, penulis memberikan wawasan mengenai dasar dari marketing, definisi dari Digital marketing, perbedaan dari marketing zaman dahulu dengan zaman sekarang sampai pada pasar digital marketing di Indonesia.



Gambar 2. Kegiatan Pendidikan Masyarakat yang dilakukan oleh Narasumber Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Berdasarkan pada gambar 2, audiens sedang mendengarkan materi yang disampaikan oleh penulis. Materi yang disampaikan ialah tentang Digital Marketing serta aplikasi Canva.



Gambar 3. Kegiatan Advokasi yang dilakukan oleh Narasumber Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Berdasarkan pada gambar 3, audiens sedang mendengarkan materi yang disampaikan oleh penulis. Setelah pemberian materi selesai, audiens mendapatkan instruksi oleh narasumber untuk membuat konten digital marketing dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4. Hasil pembuatan konten Digital Marketing dengan menggunakan aplikasi Canva oleh audiens



Gambar 5. Hasil pembuatan konten Digital Marketing dengan menggunakan aplikasi Canva oleh audiens

Berdasarkan pada gambar 4 dan 5, adalah sebuah contoh dari pembuatan konten yang dilakukan oleh audiens. Pembuatan konten dengan tema digital marketing ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan materi yang telah diberikan oleh narasumber.



Gambar 6. Selesai kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh Narasumber Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Berdasarkan pada gambar 6, adalah kegiatan foto bersama setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Foto bersama dilakukan oleh narasumber bersama dengan para audiens.

Setelah kegiatan berlangsung peserta diberikan kuesioner yang berisikan pernyataan tentang kepuasan peserta tentang workshop tersebut. Indikator tingkat kepuasan dinyatakan dengan penilaian berskala seperti berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Berikut ini adalah tabel rincian pernyataan yang disediakan dalam kuesioner beserta dengan penilaiannya.

Tabel 2. Pernyataan yang ditampilkan pada Kuesioner.

Pernyataan	Skor
Materi Workshop yang diberikan bermanfaat	1-4
Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	1-4
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	1-4
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	1-4
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan Digital marketing dengan menggunakan aplikasi Canva	1-4
Saya tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat konten Digital Marketing	1-4
Saya memahami cara pembuatan konten Digital marketing dengan menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan selesai	1-4

Kuesioner dibagikan kepada 34 orang peserta via Google Form dan 34 orang telah mengisi pernyataan. Rincian dari pengisian hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada tabel 3 :

Tabel 3. Rincian Kuesioner.

Pernyataan	1	2	3	4
Materi Workshop yang diberikan bermanfaat	1	0	4	29
Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	1	0	4	29
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	1	0	7	26
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	1	0	4	29
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan Digital marketing dengan menggunakan aplikasi Canva	1	0	7	26
Saya tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat konten Digital Marketing	1	1	3	29
Saya memahami cara pembuatan konten Digital marketing dengan menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan selesai	1	0	6	27
Jumlah	7	0	35	195
Jumlah Skor	7	0	105	780
Σskor			892	
Persentase Total			93,69	

Jumlah skor kuesioner adalah jumlah skor dari masing-masing pernyataan dikalikan dengan bobot skala likert. Skor maksimal dihitung dengan cara jumlah pernyataan dikali dengan jumlah skala likert yaitu $7 \times 4 = 28$. Jumlah skor yang diharapkan adalah skor maksimal dikali jumlah responden yaitu $28 \times 34 = 952$. Perhitungan persentase menggunakan rumus:

$$\Sigma \text{Persentase Total} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:
 Sangat tidak puas = 0% - 19.9%

Tidak Puas	= 20% - 39%
Cukup / Netral	= 40% - 59%
Puas	= 60% - 79%
Sangat Puas	= 80% - 100%

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor didapatkan nilai 93,69% yang termasuk dalam kategori sangat puas.

4. KESIMPULAN

Digital Marketing adalah sebuah kegiatan pemasaran dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Kegiatan Digital Marketing adalah hal yang lumrah dilakukan oleh banyak perusahaan saat ini dan berbagai macam contoh digital marketing seperti, *Search Engine Optimization*, *Affiliate Marketing*, *Content Marketing* dan *Social Media Marketing*. Digital marketing mempengaruhi kehidupan masyarakat yang dulunya pemasaran dilakukan secara offline seperti membagikan brosur, melalui media cetak dll, kini berubah menjadi pemasaran yang lebih modern melalui media digital seperti sosial media dan bisa menjangkau calon konsumen lebih banyak lagi. Pemasaran modern menemukan antara penjual dan beli dengan bantuan internet serta penting bagi perusahaan apabila ingin mendapatkan pasar secara global (Ariwibowo, 2023). Untuk itulah diadakan sebuah kegiatan dengan tema "Workshop Guru Digital Marketing SMK Industri 4.0", kegiatan ini dilakukan agar para guru bisa memberikan ilmu digital marketing tidak hanya kepada siswa-siswi saja, namun juga untuk para guru itu sendiri. Untuk pembuatan konten digital marketing yang dilakukan adalah dengan menggunakan salah satu alat desain yang mudah dipahami serta bisa digunakan melalui open source, yaitu Canva. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini yang dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Desember 2023, diharapkan menambah pengetahuan dan keterampilan guru - guru SMKN 3 Sekayu serta diharapkan guru serta siswa siswi bisa meningkatkan *personal branding*nya atau pun juga *branding* usaha yang mereka miliki sendiri melalui pembuatan konten digital marketing. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat tersebut, maka penulis membuat sebuah survey melalui Google Form yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor dan didapatkan nilai 93,69% yang termasuk dalam kategori sangat puas. Artinya, peserta merasakan materi workshop bermanfaat, mudah dipahami serta puas dengan hasil workshop tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membagikan ilmunya. Terima kasih juga kepada SMKN 3 Sekayu Sumatera Selatan yang telah memberikan jamuan yang luar biasa sehingga kegiatan acara berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, G., Oktavianto, H., Habibie, E. Y., & Hadiyatullah, A. W. (2020). Pelatihan digital marketing pada UMKM sebagai penunjang kegiatan promosi dan pemasaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 88-92.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 11-15.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai mediapembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Ratna Gumilang, R. (2019). IMPLEMENTASI DIGITAL MARKETING TERHADAP PENINGKATAN

- PENJUALAN HASIL HOME INDUSTRI. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(1), 9-14. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.25>
- Kemp, S. (2023). "Digital 2023 : Indonesia," <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia> (accessed Des, 2023)
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Produk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Media sosial dengan Aplikasi Canva. *Surya Abdimas*, 7(1), 75-83.
- Setiawan, E. ., Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. . (2023). WORKSHOP KEWIRAUSAHAAN BERBASIS DIGITAL MARKETING DI SMKN 3 PALEMBANG. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 88-94. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.11707>
- Sholeh, M., Rachmawati, R, Y., & Susanti, E. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. *Journal Ummat*, 4 (1). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Susanti, E. (2020). Pelatihan digital marketing dalam upaya pengembangan usaha berbasis teknologi pada UMKM di Desa Sayang Kecamatan Jatinangor. *Sawala: Jurnal pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa dan Masyarakat*, 1(2), 36-50.
- Syifa, Y. I., Wardani, M. K., Rakhmawati, S. D., & Dianastiti, F. E. (2021). Pelatihan UMKM Melalui Digital Marketing untuk Membantu Pemasaran Produk Pada Masa Covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 6-13.
- 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>

Halaman Ini Dikосongkan