

**PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EDUKASI
KESEHATAN REMAJA DI DAERAH LAHAN BASAH**

Nurhannifah Rizky Tampubolon^{1*}, Masrina Munawarah Tampubolon², Erika³,
Wice Purwani Suci⁴, Syeptri Agiani Putri⁵, Ari Rahmat Aziz⁶, Yunisman Roni⁷,
Azizah⁸, Dea Adelia Juliana⁹, Farahiyah Fathaniah¹⁰, Jonas Letare
Pakpahan¹¹, Muttakhidatul Hikmah¹², Nikmah Rokhmani¹³, Nurhidayah¹⁴,
Ribka Pebriana Hutabrat¹⁵, Sabrina Nur Ramadhanty Sebayang¹⁶, Suci Indah
Sari¹⁷

¹⁻¹⁷Fakultas Keperawatan, Universitas Riau

Email Korespondensi: nurhannifahrizky@lecturer.unri.ac.id

Disubmit: 26 November 2024

Diterima: 26 Maret 2025

Diterbitkan: 01 April 2025

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i4.18460>

ABSTRAK

Remaja merupakan pengguna sosial media yang aktif, oleh karena itu remaja dapat memanfaatkan media sosial salah satunya sebagai tempat berbagi edukasi kesehatan dengan membuat media edukasi melalui desain grafis menggunakan aplikasi canva dan capcut. Tujuan pengabdian masyarakat ini agar remaja dapat memanfaatkan media sosial untuk berbagi edukasi terkait kesehatan dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis sebagai alat untuk membuat media edukasi. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di wilayah Kelurahan Limbungan Baru, Kota Pekanbaru. Metode yang dipergunakan dalam pelatihan ini dengan pemberian materi dan demonstrasi terkait cara pembuatan media edukasi, pendampingan kepada remaja, dan evaluasi terkait pembuatan media edukasi. Hasil pelatihan menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan responden sebelum dan setelah dilakukan pelatihan pemanfaatan media sosial pada remaja.

Kata Kunci: Remaja, Pelatihan, Media Sosial, Edukasi Kesehatan

ABSTRACT

Teenagers are active social media users, therefore teenagers can utilize social media, one of which is as a place to share health education by creating educational media through graphic design using the Canva and Capcut applications. The purpose of this community service is so that teenagers can utilize social media to share health-related education by utilizing graphic design applications as a tool to create educational media. This training activity was carried out in the Limbungan Baru Village area, Pekanbaru City. The method used in this training was to provide material and demonstrations related to how to create educational media, mentoring teenagers, and evaluations related to creating educational media. The results of the training showed an increase in respondent knowledge before and after training on the use of social media for teenagers.

Keywords: *Adolescents, Training, Social Media, Health Education*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4 di dunia, dengan jumlah 282,48 juta jiwa. Kelompok usia 10-19 tahun menyumbang angka yang cukup besar, yaitu sebanyak 46,01 juta jiwa (Statistik, 2024). Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Masa remaja merupakan fase dimana seseorang mulai mengalami perubahan, mulai memperhatikan penampilannya, merasa ingin mengikuti apa yang dilihatnya, salah satunya melalui media sosial (Adiningtyas, Muslihati and Indreswari, 2022). Kehidupan remaja saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi sehingga membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktunya bersosial media daripada bersosialisasi secara langsung (Ardi and Putri, 2020).

Remaja merupakan pengguna sosial media yang aktif, karena dalam usia ini, remaja dalam masa pencarian identitas diri dan banyak mengeksplorasi. Dalam masa ini juga remaja banyak menyerap informasi yang didapatkan dari media sosial. Tetapi, remaja belum disertai kematangan fisik dan psikis yang baik sehingga belum bisa memilah dampak dari internet (Meilinda, Malinda and Aisyah, 2020).

Media sosial merupakan platform digital yang menjadi wadah dimana penggunanya data dengan mudah saling berkomunikasi tanpa mengenal ruang dan waktu, tempat bertukar informasi, ide dan jaringan *virtual*. Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, terutama. Berbagai platform menjadi sarana mengekspresikan diri, pengalaman, komunikasi, dan interaksi dengan semua orang bahkan di berbagai belahan dunia (Iswanto *et al.*, 2021). Berdasarkan data dari *statista global data and business intelligence platform*, data Agustus 2024 didapatkan bahwa Indonesia menjadi negara dengan pengguna media sosial tertinggi ketiga setelah China dan India, dimana total pengguna sosial media sekitar 213,53 juta jiwa (Statistika, 2024).

Penelitian yang pernah dilakukan didapatkan dari 116 remaja bahwa 97% remaja berpendapat penting memiliki sosial media dan banyak remaja yang menghabiskan waktunya untuk memantau sosial media, 82 % (95 remaja) menggunakan sosial media lebih dari 2 jam perhari, dan sebanyak 66,4% (77 remaja) mengatakan sangat memerlukan pelatihan bijak bermedia sosial (Iswanto *et al.*, 2021).

Salah satu upaya edukasi kesehatan dalam media sosial dapat dilakukan melalui penyebaran poster dan media edukasi yang di desain semenarik mungkin. Media tersebut dapat dilakukan melalui aplikasi *editing* seperti canva dan capcut. Munculnya kedua aplikasi ini selain untuk membuat desain grafis juga mampu meningkatkan keterampilan mendesain, ide kreatif dan inovatif. Remaja dapat memanfaatkan media sosial sebagai tempat bersosial, mengekspresikan diri melalui desain grafis, dan juga menyebarkan edukasi yang nantinya akan bermanfaat kepada orang di dunia maya (Yuliana *et al.*, 2023).

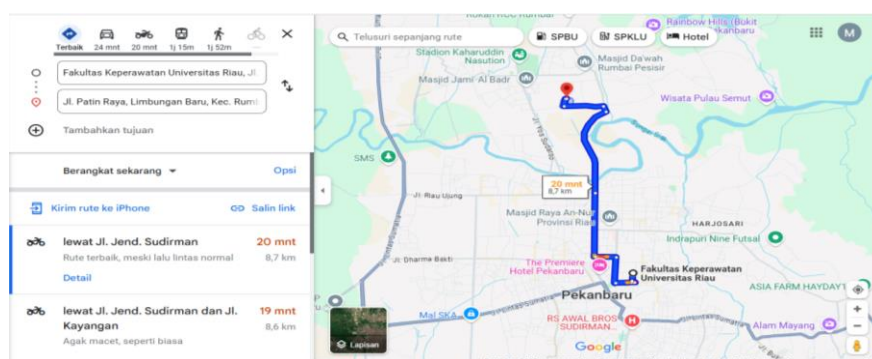
Pemanfaatan aplikasi *editing* diperlukan pemahaman dan keterampilan bagaimana menggunakan aplikasi desain. Kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan *software* foto atau video *editing* akan membuat pengguna mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kreativitasnya dan membuat konten yang dihasilkan kurang menarik. Sebuah penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman dan *skill editing* sebesar 82,7%, hal ini menandakan pelatihan pengenalan aplikasi *editing* menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan

pelatihan remaja dalam menghasilkan karya yang menarik (Muflikhun *et al.*, 2023).

Daerah Rumbai, Pekanbaru merupakan daerah yang dikenal dengan lahan basah, dimana terdapat berbagai masalah kesehatan yang terjadi di lahan basah. Hasil pengkajian didapatkan beberapa remaja mengeluhkan memiliki masalah pada kulitnya akibat air yang tidak bersih di lingkungan rumahnya. Ditemukan beberapa remaja masih belum mengerti mengenai pola hidup bersih dan sehat (PHBS), dan remaja yang mengeluhkan *dismenore*. Survei yang dilakukan kepada 17 remaja di Kelurahan Limbungan Baru, Rumbai didapatkan 7 remaja mengetahui dan pernah menggunakan aplikasi *editing canva*, dan yang lainnya belum pernah menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan untuk *capcut*, sebagian besar remaja sering menggunakannya untuk keperluan bersosial media. Program kerja pengabdian Masyarakat dilakukan dalam rangka melatih para remaja yang dalam rentang usia 12-18 tahun untuk dapat menggunakan aplikasi *canva* dan *capcut* dengan baik. Pelatihan media sosial tidak hanya dilakukan untuk mengajarkan cara menggunakan dan fitur yang terdapat di aplikasi, namun juga bagaimana pemanfaatan *skill* tersebut untuk dapat lebih berguna bagi orang-orang disekitar dan di dunia maya. Diharapkan setelah dilakukan pelatihan ini, para remaja mampu untuk mengedukasi permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada remaja di lingkungannya menggunakan *skill editing* yang diperolehnya dan menyebarkannya melalui sosial media.

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Hasil wawancara dengan dengan beberapa remaja di RW 10 Kelurahan Limbungan Baru terkait penggunaan media sosial, masih banyak remaja yang belum memanfaatkan media sosial dengan baik dan benar dalam edukasi kesehatan sehingga pengetahuan remaja terkait kesehatan masih sedikit. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan kesadaran kepada remaja sudah seharusnya media sosial dapat digunakan untuk media edukasi kesehatan. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan pemanfaatan media sosial untuk edukasi kesehatan remaja di daerah lahan basah melalui penyampaian materi, pendampingan remaja, dan evaluasi penggunaan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media edukasi kesehatan seperti *capcut* dan *canva* agar dapat disebarluaskan di media sosial remaja. Rumusan pertanyaan yaitu belum adanya pelatihan pemanfaatan media sosial bagi remaja di daerah lahan basah untuk edukasi kesehatan.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

3. KAJIAN PUSTAKA

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Banyak pendapat terkait rentang usia remaja, namun kemudian rentang usia remaja dibagi menjadi 3, yaitu usia 12-15 termasuk usia remaja awal, usia 15-18 termasuk usia remaja pertengahan, dan usia 18-21 termasuk usia remaja akhir (Rizkyta, & Fardana, 2017). Remaja saat ini cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk menggunakan media sosial daripada berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka cenderung menjadi pengguna media yang fanatik sehingga kehidupan mereka sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Iswanto *et al.*, 2021). Remaja juga lebih rentan terhadap dampak negatif media sosial oleh karena itu keseimbangan bagi sisi positif diperlukan agar remaja juga turut merasakan manfaat media sosial seperti diadakan pelatihan pemanfaatan penggunaan media sosial bagi remaja ini (Nurhanifa, Widiyanti and Yamin, 2020)

Remaja yang bertempat tinggal di lingkungan lahan basah cenderung lebih rentan mengalami masalah kesehatan diakibatkan kondisi air yang digunakan. Remaja sebagai pengguna media sosial yang aktif sudah seharusnya dapat mencegah terjadinya masalah kesehatan dengan menyebarkan edukasi kesehatan yang mana hal ini dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. Memanfaatkan media sosial untuk edukasi kesehatan memerlukan media edukasi yang harus dibuat sedemikian rupa agar media edukasi yang dihasilkan terlihat menarik namun tetap banyak berisi informasi kesehatan, beberapa aplikasi yang bisa remaja manfaatkan untuk pembuatan media edukasi seperti aplikasi canva dan aplikasi capcut.

Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi edit video gratis yang banyak digunakan oleh para pemula saat mengedit video, karena di dalam capcut terdapat fitur template yang memudahkan penggunaannya. Sebagian besar pengguna aplikasi capcut berdasarkan nilai adalah pelajar, mahasiswa, dan remaja (Trivol and Sari, 2024). Aplikasi seperti capcut dapat membantu dalam pengeditan video yang menarik dengan highlight dan efek berbeda. Selain itu, aplikasi capcut juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dipahami dan dipahami banyak orang. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Nursita, 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi capcut dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreativitasnya. Selain itu, berdasarkan penelitian (Alawiah, Setyorini and Hasanudin, 2023) menyatakan kemampuan mengedit desain di canva dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mendesain label kemasan yang menarik. Dengan demikian dapat membantu dalam meningkatkan omset penjualan UMKM. Hal tersebut menunjukkan perlunya pelatihan dalam memanfaatkan kedua aplikasi tersebut, sebagai bekal dalam mengasah kemampuan remaja, serta memanfaatkan kemampuan yang dimiliki untuk bekerja sama dengan lingkungan sekitarnya.

Kelebihan lain yang dimiliki dari pelatihan kedua aplikasi tersebut kepada remaja adalah dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas remaja. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari (Mair *et al.*, 2024) yang menjelaskan bahwa pelatihan capcut dan canva dapat meningkatkan antusiasme, kemampuan komunikasi, serta kreativitas yang dimiliki. Selain itu, remaja dapat mengembangkan pola pikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi dan bagikan, serta dapat membuat remaja tumbuh menjadi pengguna media sosial yang lebih bijak dan bertanggung

jawab. Mereka tidak hanya akan dapat melindungi diri mereka dari berbagai risiko, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya lingkungan *online* yang lebih positif dan mendukung. sehingga dapat menciptakan lingkungan yang positif bagi orang-orang yang menemukan konten mereka (Fitri Annisa *et al.*, 2022).

Tujuan pelatihan pemanfaatan media sosial pada remaja adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja dalam memanfaatkan media sosial untuk edukasi kesehatan di daerah lahan basah.

Berdasarkan pemaparan kajian pustaka di atas, dapat dinyatakan masalah tentang bagaimana cara melatih remaja dalam pemanfaatan penggunaan media sosial untuk edukasi kesehatan di daerah lahan basah.

4. METODE

Pelatihan pemanfaatan media sosial untuk edukasi kesehatan remaja di daerah lahan basah ditujukan untuk meningkatkan keterampilan digital remaja di wilayah Limbungan Baru secara khusus dalam pembuatan media edukasi untuk disebarluaskan di media sosial. Kriteria inklusi yang dipertimbangkan dalam pelatihan ini adalah remaja yang aktif menggunakan media sosial. Kegiatan ini dilaksanakan di 2 lokasi, yaitu SDN 106 dan posko Kukerta. Program ini terbagi dalam 2 sesi pelatihan, yang diadakan pada tanggal 29 September dan 03 November 2024. Sebelum acara dimulai, tim pengabdian terlebih dahulu menentukan masalah kesehatan yang ada, lalu menentukan berapa lama kegiatan pelatihan ini akan diadakan. Setelah melakukan survey, tim pengabdian mengurus surat perizinan kepada pihak sekolah untuk memberikan kesediaan penyediaan ruang kelas untuk dipakai dalam acara ini. Setelah segala urusan perizinan selesai maka tim pengabdian mulai melakukan persiapan kegiatan. Metode yang dilakukan pada pelatihan ini terdiri dari pemberian edukasi di sekolah, pendampingan pemanfaatan aplikasi dan evaluasi hasil.

- a. Metode pertama dilakukan melalui sesi edukasi di SDN 106 pada pertemuan pertama. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai aplikasi capcut dan canva serta manfaatnya dalam membuat konten edukasi kesehatan di media sosial. Kegiatan edukasi dimulai dengan pemberian *pre test* kepada remaja untuk mengukur pengetahuan awal tentang aplikasi yang akan dipelajari. Selanjutnya, pemateri memaparkan pentingnya keterampilan digital dalam mendukung kreativitas remaja, terutama dalam mengedukasi masyarakat tentang kesehatan. Materi mencakup pengenalan fitur-fitur dasar capcut sebagai alat edit video dan canva sebagai aplikasi desain grafis sederhana untuk membuat poster edukasi yang dapat diakses melalui link berikut ini Materi pelatihan pemanfaatan media sosial pada remaja. Remaja juga diperkenalkan pada contoh-contoh penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk konten media sosial yang informatif dan menarik. Sesi ini diakhiri dengan tanya jawab untuk memberikan pemahaman lebih dalam pada remaja terkait materi yang telah diberikan.
- b. Metode kedua yaitu pendampingan pemanfaatan aplikasi yang dilakukan di posko Kukerta yang berlokasi di Jl. Patin Raya No. 5. Pada pertemuan kedua ini berfokus pada pendampingan langsung pemanfaatan aplikasi capcut dan canva. Peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan materi yang telah diajarkan dengan panduan dari fasilitator. Peserta

diminta untuk membuat media edukasi sederhana, seperti poster dan video edukasi kesehatan baik menggunakan capcut maupun canva, dengan tujuan memberikan pengalaman kepada remaja dalam pembuatan media edukasi. Selama sesi pendampingan ini, fasilitator memberikan arahan langsung dan menjawab pertanyaan dari peserta yang mengalami kesulitan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi dan memastikan bahwa peserta memahami langkah-langkah pembuatan konten digital secara mandiri. Pendampingan ini juga memungkinkan peserta untuk bekerja secara berkelompok sehingga dapat belajar dari satu sama lain.

- c. Metode ketiga adalah evaluasi hasil pelatihan yang dilakukan di posko Kukerta. Pada tahap ini, peserta mengikuti sesi evaluasi untuk menilai pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh. Evaluasi dimulai dengan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Kemudian, peserta diminta untuk mengumpulkan hasil media edukasi yang telah dibuat sebagai bentuk penerapan langsung dari materi yang dipelajari. Evaluasi juga mencakup diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion*) di mana peserta memberikan umpan balik dan menyampaikan pendapat mengenai manfaat pelatihan ini. FGD ini berfungsi untuk mendapatkan masukan dari peserta mengenai hal-hal yang mereka pelajari, kesulitan yang dihadapi, serta dampak pelatihan terhadap kemampuan mereka dalam membuat media edukasi digital. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi tim pengabdian untuk memperbaiki dan mengembangkan program serupa di masa mendatang.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tabel dibawah adalah distribusi frekuensi hasil nilai *pre* dan *post test* berdasarkan pelatihan pemanfaatan penggunaan media sosia pada remaja di dearah lahan basah wilayah Limbungan Baru, Kota Pekanbaru. Hasil evaluasi didapatkan dari pemberian kuesioner pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan pada pertemuan pertama.

Tabel 1. Distribusi Hasil *Pre dan Post test* responden sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan pemanfaatan penggunaan media sosial

Variabel	N	Mean	SD
<i>Pre test</i>	20	4.95	0.999
<i>Post test</i>	20	5.65	0.587

Pada tabel diatas menunjukkan jumlah responden sebanyak 20 orang dan didapatkan hasil data *mean pre test* adalah 4.95 dengan standar deviasi sebesar 0.999, sedangkan hasil *mean post test* adalah 5.65 dengan standar deviasi 0.587.

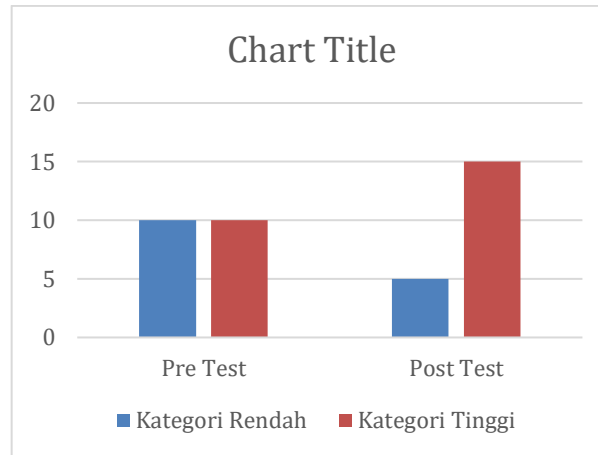


Diagram 1. Hasil Pre Post test responden sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan pemanfaatan penggunaan media sosial

Pada tabel diatas terlihat sebelum intervensi pada hasil *pre test* menunjukkan bahwa hasil *pre test* dengan kategori rendah pada 10 responden (50%) dan kategori rendah pada 10 responden (50%), sedangkan pengukuran *post test* setelah dilakukan intervensi, yaitu didapatkan hasil kategori tinggi 15 responden (75%) dan kategori rendah pada 5 responden (25%). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan responden sebelum dan setelah dilakukan Pelatihan Media Sosial Pada Remaja



Gambar 2. Peyampaian materi pada remaja

Pelatihan pada remaja terkait pemanfaatan penggunaan media sosial pada remaja dilakukan pada hari Minggu, 29 September pukul 10.00 - 12.00 WIB. kegiatan ini diikuti oleh 20 orang responden remaja dalam rentang usia 13 - 17 tahun. Kegiatan dimulai dengan pemberian soal *pre test* dan dilanjutkan dengan pameri menyampaikan materi terkait cara menggunakan aplikasi pengeditan video dan foto dalam pembuatan media edukasi kesehatan yang akan disebarluaskan di media sosial, hal ini karena

remaja lebih akrab dengan teknologi media sosial (Holmberg, 2018), Media sosial merupakan platform atau aplikasi berbasis internet yang memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas seperti berkomunikasi dengan orang lain dan media untuk mencari serta memperoleh informasi (Humsona *et al.*, 2021). Kegiatan penyampaian materi ini dilakukan dengan menggunakan media edukasi berupa *power point*. Penggunaan media *power point* dianggap lebih efektif digunakan saat penyampaian materi karena lebih mudah dipahami. Remaja terlihat antusias dalam kegiatan ini. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi canva dan capcut dalam pembuatan media edukasi kesehatan.

Pada pelaksanaan demonstrasi penggunaan aplikasi canva dan capcut remaja mampu untuk melakukan pembuatan media edukasi kesehatan berbentuk poster dan video dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut. Demonstrasi ini efektif untuk membantu remaja dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengingat hal-hal yang berhubungan dengan kesehatan pada remaja, seperti gizi seimbang pada remaja, skrining status gizi pada remaja dan kesehatan reproduksi pada remaja. Poster dan video yang dihasilkan dapat berdampak positif untuk remaja dapat meningkatkan keterampilannya dalam menyebarkan informasi kesehatan secara langsung maupun tidak langsung dengan media sosial, seperti dengan membuat postingan pada *instagram*, *whatsapps*, *tiktok*, dan media sosial lainnya yang paling sering digunakan oleh remaja.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Nurbaya *et al.*, 2023) sejalan dengan penelitian ini yang mana menunjukkan bahwa melalui pembuatan media edukasi tentang gizi kepada remaja dengan pemanfaatan aplikasi canva mampu meningkatkan keterampilan remaja dalam membuat media promosi dan meningkatkan pengetahuan remaja tentang gizi dan kejadian anemia pada remaja. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Zulfa *et al.*, 2023) juga menunjukkan bahwa pemberian materi tentang pembuatan video dan pengeditan video dengan aplikasi capcut dapat meningkatkan keterampilan remaja dalam menghadapi era digital di masa sekarang ini yang ditunjukkan melalui kepuasan remaja terhadap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan. Remaja menunjukkan ketertarikan dan minat terhadap materi pembuatan video melalui aplikasi capcut yang diberikan.

Media sosial dapat mempengaruhi perilaku dan karakter remaja baik dampak positif ataupun negatif, seperti menumbuhkan perilaku agresif pada remaja, membentuk pribadi yang mudah emosi, remaja menjadi mudah cemas atau stress, dan membentuk pribadi yang lebih berani dalam mencoba hal baru (Fajriani *et al.*, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Iswanto *et al.*, 2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial secara tepat yang dilakukan oleh remaja dapat memberikan dampak positif pada remaja, yaitu membangun karakter yang baik pada remaja seperti karakter berperilaku jujur, karakter kreatif, karakter percaya diri, karakter santun, dan karakter peduli. Selain itu, dampak positif yang muncul dari pemanfaatan media sosial yang benar adalah dapat digunakan mencari informasi yang bermanfaat, dapat menambah teman dan kenalan baru, dapat melakukan diskusi dengan orang lain, atau dapat membagikan hal-hal positif dan bermanfaat bagi orang banyak. Media sosial juga dapat sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan juga kreativitas yang dimiliki remaja, seperti membuat video, tulisan, cerita, gambar, dan lain-lain.

Pelatihan pemanfaatan media sosial ini akan memberikan banyak manfaat bagi remaja sebagai agen perubahan di masa depan, terutama

zaman yang semakin menunjukkan perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga kemampuan memanfaatkan media sosial seperti CapCut dan Canva akan semakin dibutuhkan.



Gambar 3. Kegiatan Evaluasi bersama responden yang berlangsung dengan serius dan fokus



Gambar 4. Pembagian Sertifikat kepada responden setelah selesai pelatihan

Kegiatan evaluasi dilakukan pada hari Minggu 03 November 2024 pada pukul 09.00 - 12.00 WIB. Kegiatan dimulai dengan melakukan review materi yang telah disampaikan sebelumnya, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian soal *post test*, hasil dari evaluasi yakni adanya peningkatan pengetahuan dilakukan penyerahan sertifikat kepada remaja dan diakhiri dengan sesi dokumentasi.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan media sosial dengan mengajarkan cara penggunaan aplikasi canva dan capcut mampu memberikan remaja ilmu pengetahuan baru sebagai kemampuan *hard skill* yang tidak didapatkan di sekolah. Penggunaan aplikasi pengeditan gambar dan video ini secara bijak terkhusus pada bidang kesehatan dapat memberikan manfaat kepada khalayak umum terkhusus remaja tentang cara penyebarluasan informasi kesehatan bukan hanya dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan. Tetapi, remaja sebagai agen perubahan yang bijak juga dapat menyebarkan informasi kesehatan melalui media sosial dengan

membuat poster dan video edukasi kesehatan bersumberkan pada sumber terpercaya. Maka dari itu, pelatihan terkait penggunaan aplikasi pengeditan ini yang dilaksanakan bersamaan dengan edukasi kesehatan memberikan dampak positif bagi remaja sebagai penerus bangsa yang cerdas dan bijak.

6. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan media sosial untuk edukasi kesehatan pada remaja di daerah lahan basah yang dilaksanakan dengan mengajarkan penggunaan aplikasi canva dan capcut dalam pembuatan media edukasi kesehatan telah berhasil meningkatkan keterampilan dan pengetahuan remaja dalam menyebarkan luaskan informasi kesehatan. Dari pelatihan ini, remaja belajar membuat konten edukasi kesehatan berupa poster dan video yang dapat diunggah di berbagai platform media sosial. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, di mana kategori pengetahuan tinggi meningkat dari 50% sebelum pelatihan menjadi 75% setelah pelatihan. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja dalam menggunakan teknologi digital secara bijak untuk tujuan yang bermanfaat, khususnya dalam bidang kesehatan.

Saran

Untuk lebih memperdalam keterampilan yang diajarkan, pelatihan seperti ini sebaiknya diperpanjang durasinya atau diadakan secara bertahap dalam beberapa sesi. Dengan begitu, remaja memiliki waktu yang cukup untuk memahami dan menanamkan setiap langkah pembuatan konten edukasi kesehatan. Pelatihan bertahap ini dapat dilakukan dengan fokus pada satu aspek teknis di setiap pertemuan, misalnya, pengeditan gambar pada sesi pertama dan pengeditan video pada sesi kedua, sehingga pemahaman peserta dapat lebih mendalam. Selain itu, peningkatan frekuensi pelatihan dapat membuat remaja lebih terbiasa dengan aplikasi yang digunakan dan lebih percaya diri dalam menciptakan konten yang berkualitas.

Agar keterampilan remaja dalam membuat konten edukasi kesehatan lebih mendalam dan berkelanjutan, mereka sebaiknya diajak berpartisipasi dalam kegiatan kesehatan masyarakat, seperti posyandu atau penyuluhan kesehatan. Pengalaman ini dapat memberi mereka wawasan tentang isu-isu kesehatan nyata, sekaligus inspirasi untuk menciptakan konten yang relevan.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, M.D., Muslihati, M. And Indreswari, H. (2022) 'Pengembangan Media Bimbingan Konten Video Youtube Untuk Meningkatkan Self-Acceptance Siswa Smp Yang Mengalami Insecurity', *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), Pp. 134-142. Available At: <https://doi.org/10.17977/Um065v2i22022p134-142>.
- Alawiah, E.T., Setyorini, D. And Hasanudin (2023) 'Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Dan Pelatihan Pembuatan Label Kemasan Menggunakan Canva', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(1), Pp. 279-285. Available At:

- <https://doi.org/10.31004/Jerkin.V2i1.163>.
- Ardi, Z. And Putri, S.A. (2020) 'The Analysis Of The Social Media Impact On The Millennial Generation Behavior And Social Interactions', *Southeast Asian Journal Of Technology And Science*, 1(2), Pp. 70-77. Available At: <https://doi.org/10.29210/81065100> Contents.
- Fajriani, S.W. *Et Al.* (2021) 'Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja Cyberspace: The Impact Of Adolescent Communication Behavior Deviation', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 23(1), Pp. 63-78. Available At: <https://doi.org/10.17933/lptekkom.23.1.2021.63%20-%2078>.
- Fitri Annisa, D. *Et Al.* (2022) 'Pelatihan Parenting Melalui Pemanfaatan Internet Sehat Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Media Sosial Pada Remaja', *Jurnal Abdimu (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), Pp. 12-18. Available At: <https://doi.org/10.32627/Abdimu.V2i1.449>.
- Holmberg, C. (2018) 'Adolescents' Food Communication In Social Media.', *Encyclopedia Of Information Science And Technology*. Igi Global.
- Humsona, R. *Et Al.* (2021) 'Pelatihan Literasi Media Untuk Remaja.', In *Unri Conference Series: Community Engagement*, Pp. 412-416.
- Iswanto, H.F. *Et Al.* (2021) 'Pelatihan Bijak Bermedia Sosial Sebagai Upaya Pendidikan Karakter Pada Remaja', *Jurnal Abdimas*, 25(2), Pp. 197-206. Available At: <https://doi.org/10.15294/Abdimas.V25i2.32993>.
- Mair, Z.R. *Et Al.* (2024) 'Pelatihan Canva Dan Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kreativitas Guru Dan Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(3), Pp. 398-404. Available At: <https://doi.org/10.33330/Jurdimas.V7i3.3331>.
- Meilinda, N., Malinda, F. And Aisyah, S.M. (2020) 'Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas)', *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), Pp. 62-69. Available At: <https://doi.org/10.36982/Jam.V4i1.1047>.
- Muflikhun, M.N. *Et Al.* (2023) 'Peningkatan Skill Editing Foto & Video Melalui Pelatihan Pengenalan Aplikasi Editing Pada Siswa Kelas X', *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), Pp. 89-102. Available At: <https://doi.org/10.32665/Mafaza.V3i2.1720>.
- Nurbaya *Et Al.* (2023) 'Peningkatan Pengetahuan Gizi Dan Anemia Pada Remaja Melalui Pelatihan Pembuatan Media Promosi', *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 2(1), Pp. 28-33. Available At: <https://doi.org/10.56303/Jppmi.V2i1.123>.
- Nurhanifa, A., Widianti, E. And Yamin, A. (2020) 'Kontrol Diri Dalam Penggunaan Media Sosial Pada Remaja', *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), Pp. 527-540. Available At: <https://doi.org/10.35282/ijw.v3i4.112>.
- Nursita, D.I. (2023) 'Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto', *Journal On Education*, 05(04), Pp. 17843-17848. Available At: <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.5000>.
- Rizkyta, & Fardana, N.A. (2017) 'Hubungan Antara Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja.', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 6(2), Pp. 1-13.
- Statistik, B.P. (2024) *(Laporan) Kumpulan Data Demografi Penduduk*

Indonesia Semester.

- Statistika (2024) *Number Of Social Media Users In Indonesia From 2017 To 2026*. Available At: <https://www.statista.com/forecasts/1144743/social-media-users-in-indonesia> (Accessed: 2 November 2024).
- Trivol, Y. And Sari, D.M. (2024) 'Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif Ukkpk Universitas Negeri Padang', *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 3(1), Pp. 248-260. Available At: <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2668>.
- Yuliana, D. *Et Al.* (2023) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 6(2), Pp. 247-257. Available At: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>.
- Zulfa, P.F. *Et Al.* (2023) 'Pelatihan Membuat Dan Mengedit Video Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pondok Pesantren Modern Dar Al-Faradis', *Community Empowerment Journal*, 1(3), Pp. 110-121. Available At: <https://doi.org/10.61251/cej.v1i3.26>.