



Digital Creativity for Positive Impact: Pelatihan Pembuatan Konten Inspiratif bagi Pelajar

Shabrina Syntha Dewi^{1*}, Syahrul², Ridwan Daud Mahande³, Dwi Rezky Anandari Sulaiman⁴, Hamda⁵

^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar

⁵ Jurusan Matematika, Universitas Negeri Makassar

Email: shabrinasd@unm.ac.id^{*}, syahrul@unm.ac.id², ridwandm@unm.ac.id³, dwirezky@unm.ac.id⁴, hamdamath@unm.ac.id⁵

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: Literasi Digital, Konten Inspiratif, Kreativitas Pelajar, Etika Digital	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Digital Creativity for Positive Impact: Pelatihan Pembuatan Konten Inspiratif bagi Pelajar” dilaksanakan di SMK Negeri 2 Gowa dengan tujuan meningkatkan keterampilan digital siswa dalam memproduksi konten inspiratif, kreatif, dan beretika. Program ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelatihan, dan penerapan teknologi. Tahap persiapan mencakup pemetaan kebutuhan siswa dan penyampaian informasi teknis mengenai pelaksanaan program. Pada tahap pelatihan, siswa diperkenalkan pada alat dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan konten, teknik-teknik dasar dalam produksi konten, serta pemahaman mengenai etika digital. Selanjutnya pada tahap penerapan teknologi, siswa membuat proyek konten digital menggunakan aplikasi Canva dan mempelajari strategi publikasi konten melalui platform digital seperti YouTube dan Instagram. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan teknis, kreativitas, serta pemahaman etika digital siswa. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam memperkuat literasi digital, kemampuan produksi konten, dan tanggung jawab siswa sebagai kreator konten inspiratif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang besar bagi generasi muda untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan literasi digital. Salah satu bentuk kreativitas yang paling banyak berkembang di kalangan pelajar adalah kemampuan memproduksi konten digital, baik dalam bentuk video, desain grafis, foto, tulisan, maupun audio. Konten digital tidak hanya digunakan sebagai media ekspresi diri, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan komunikasi sosial yang mampu memberikan pengaruh positif kepada masyarakat. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembuatan konten digital dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi pelajar (Sari & Wahyuni,

* Email penulis korespondensi: shabrinasd@unm.ac.id

2020; Sari et al., 2022). Di sisi lain, literasi digital sebagai fondasi utama pemanfaatan teknologi telah terbukti berperan penting dalam meningkatkan kompetensi belajar dan kesiapan siswa menghadapi tantangan abad 21 (Kurniawan & Sarah, 2023; Ng, 2012; Bennett et al., 2008). Dengan kata lain, kemampuan ini perlu dikembangkan secara lebih terstruktur agar siswa tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga kreator yang produktif dan bertanggung jawab.

SMK Negeri 2 Gowa sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Gowa memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan tersebut. Sekolah ini menaungi berbagai jurusan di bidang vokasi dan teknologi, sehingga siswa telah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran. Namun demikian, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam produksi konten positif masih belum optimal. Siswa mampu mengoperasikan perangkat digital, tetapi belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan ide, menyusun naskah, mengedit video, atau merancang visual yang komunikatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama & Firmansyah (2021), yang menyatakan bahwa sebagian besar pelajar Indonesia menggunakan internet untuk hiburan dan media sosial, tetapi belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk kegiatan produktif seperti pembuatan konten edukatif dan inspiratif. Kondisi serupa juga ditemukan oleh Wulandari et al. (2022), yang menekankan bahwa tingkat literasi digital siswa masih perlu diperkuat untuk menciptakan output pembelajaran yang berkualitas.

Dari sisi geografis dan lingkungan pendidikan, Kabupaten Gowa termasuk wilayah yang berkembang dalam pemanfaatan teknologi, namun masih menghadapi keterbatasan akses terhadap pelatihan profesional berbasis kreativitas digital. Banyak sekolah di daerah ini masih mengandalkan fasilitas yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran digital yang komprehensif. Walaupun demikian, siswa SMK Negeri 2 Gowa memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan berbasis teknologi, namun keterbatasan sumber daya dan minimnya kesempatan pelatihan eksternal menjadi hambatan bagi pengembangan kreativitas siswa secara mandiri. Kondisi tersebut diperkuat oleh penelitian Sulastri & Rahayu (2022), yang menemukan bahwa kurangnya pendampingan dan fasilitas digital menyebabkan pelajar kesulitan mengembangkan konten yang berkualitas meskipun memiliki motivasi yang tinggi.

Di sisi lain, kemampuan untuk membuat konten digital inspiratif sangat penting dalam konteks pendidikan abad 21. Pembuatan konten digital bukan hanya memungkinkan siswa mengasah kreativitas visual dan teknis, tetapi juga membantu membangun kecakapan komunikasi, kolaborasi, dan literasi informasi. Selain itu, proses pembuatan konten mengajarkan siswa tentang etika digital, hak cipta, verifikasi informasi, serta tanggung jawab sosial. Livingstone (2018) menegaskan bahwa kemampuan produksi konten digital merupakan bagian penting dari literasi digital modern, yang memungkinkan pelajar tidak hanya mengonsumsi informasi tetapi juga berperan sebagai produsen yang kritis dan beretika. Di tingkat internasional, literasi digital juga dipandang sebagai faktor penting dalam meminimalkan risiko paparan konten negatif sekaligus memaksimalkan peluang pembelajaran melalui internet (Livingstone & Helsper, 2010).

Analisis situasi di SMK Negeri 2 Gowa juga menunjukkan bahwa siswa rentan terhadap paparan informasi yang tidak valid, konten negatif, dan penyalahgunaan media sosial akibat kurangnya pemahaman mengenai etika digital. Hal ini dapat berdampak pada pola komunikasi digital siswa yang tidak sehat. Choi (2016) menyatakan bahwa pembelajaran mengenai *digital citizenship* penting untuk membentuk pelajar yang mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, menghargai hak cipta, serta berpartisipasi dalam ruang digital secara positif. Dengan memberikan pelatihan pembuatan konten inspiratif, siswa tidak hanya mempelajari

aspek teknis produksi konten, tetapi juga memperoleh pemahaman moral dan sosial mengenai penggunaan media digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan pembuatan konten digital inspiratif di SMK Negeri 2 Gowa menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Pelatihan ini bertujuan memperkuat keterampilan teknis siswa dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis dan video editing, memperluas pemahaman tentang etika digital, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya kreatif yang berdampak positif. Melalui program ini, siswa diharapkan mampu berperan sebagai kreator konten digital yang tidak hanya produktif, tetapi juga bertanggung jawab dan mampu memberikan kontribusi sosial melalui media digital. Selain itu, pelatihan ini menjadi bagian dari upaya sekolah dan perguruan tinggi untuk mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di Kabupaten Gowa melalui pemberdayaan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja masa kini.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema *“Digital Creativity for Positive Impact: Pelatihan Pembuatan Konten Inspiratif bagi Pelajar”* yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Gowa memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa dalam menghasilkan konten yang tidak hanya kreatif tetapi juga bermanfaat dan berdampak positif bagi masyarakat. Kegiatan ini diikuti oleh 65 peserta pelatihan dan dilaksanakan selama dua jam, dengan berfokus pada peningkatan kemampuan merancang dan memproduksi konten inspiratif yang relevan dengan kebutuhan era digital. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pelajar dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam membuat konten edukatif dan inspiratif yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini dirancang dengan metode yang sistematis dan terstruktur yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: tahapan persiapan, pelatihan, dan penerapan teknologi.

2.1. Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, tim melakukan survei dan diskusi dengan pihak sekolah untuk menggali kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam hal keterampilan digital. Kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan dari kegiatan ini, yaitu meningkatkan keterampilan pembuatan konten digital yang edukatif dan inspiratif. Selain menjelaskan tujuan pelatihan, tahapan ini juga mencakup penyampaian informasi teknis mengenai mekanisme pelaksanaan pelatihan, jadwal kegiatan, serta materi yang akan diberikan kepada peserta pelatihan.

2.2. Pelaksanaan Pelatihan

Setelah tahap persiapan, langkah berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada siswa mengenai cara pembuatan konten digital yang kreatif dan inspiratif. Pelatihan ini juga akan mencakup pengenalan tentang alat dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan konten, teknik-teknik dasar dalam produksi konten, serta pemahaman mengenai etika digital. Pelatihan dimulai dengan memberikan pengenalan kepada peserta tentang berbagai jenis konten digital yang dapat mereka buat, seperti video, artikel, desain grafis, dan audio. Ini akan mencakup penjelasan mengenai pentingnya konten yang menginspirasi dan bermanfaat bagi masyarakat.

2.3. Penerapan Teknologi

Setelah peserta memperoleh keterampilan dasar, langkah selanjutnya adalah penerapan teknologi dalam proses pembuatan konten. Pada tahap ini, siswa akan diajak untuk menggunakan teknologi secara maksimal dalam membuat konten mereka. Hal ini bertujuan

untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengoptimalkan perangkat dan aplikasi yang telah dipelajari selama pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema *“Digital Creativity for Positive Impact: Pelatihan Pembuatan Konten Inspiratif bagi Pelajar”* di SMK Negeri 2 Gowa memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan digital siswa, khususnya dalam memproduksi konten edukatif dan inspiratif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahapan persiapan, pelatihan, dan penerapan teknologi.

Tahap pertama, yaitu persiapan dilakukan sebagai langkah strategis untuk memperkenalkan konsep pelatihan dan membangun pemahaman awal siswa terkait pentingnya produksi konten digital. Tim pengabdian melakukan pemetaan kebutuhan melalui survei dan diskusi dengan guru untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dan tantangan yang mereka hadapi. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan media digital, mereka belum memahami secara spesifik teknik produksi konten yang baik dan etis. Pada kesempatan ini disampaikan tujuan pelatihan, manfaat jangka panjang bagi siswa, serta informasi teknis terkait jadwal, materi, dan mekanisme pembelajaran.

Tahap kedua, yaitu pelaksanaan pelatihan, kegiatan ini diawali dengan pembukaan resmi oleh Kepala SMKN 2 Gowa, yang memberikan sambutan serta menekankan pentingnya literasi digital bagi peserta didik di era teknologi. Dalam sambutannya, Kepala SMKN 2 Gowa menegaskan bahwa kemampuan memproduksi konten digital kini menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki siswa SMK untuk menjawab kebutuhan dunia kerja modern. Setelah sambutan pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan sepatah kata dari ketua tim pengabdian yang menyampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan program, serta harapan agar siswa dapat mengikuti pelatihan secara aktif dan menerapkan keterampilan digital yang diperoleh untuk menghasilkan konten inspiratif yang bermanfaat bagi masyarakat. Tahapan seremonial ini menjadi momentum penting untuk membangun komitmen, motivasi, serta kolaborasi antara sekolah dan tim pengabdian dalam menyukseskan keseluruhan rangkaian kegiatan.



Gambar 1. Pembukaan oleh Kepala SMKN 2 Gowa

Kegiatan pelatihan berfokus pada penguatan keterampilan teknis siswa dalam proses produksi konten. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar mengenai konsep dan jenis-jenis konten digital, seperti video edukatif, desain grafis, poster digital, dan artikel inspiratif. Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan teknik pembuatan konten, termasuk penulisan naskah, pengambilan gambar, editing video, desain grafis, dan penyusunan narasi yang menarik. Kegiatan pelatihan dilakukan secara demonstratif dan dilanjutkan dengan praktik langsung sehingga siswa dapat menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam produksi konten nyata. Pelatihan juga menekankan pentingnya etika digital, seperti penggunaan konten berhak cipta, penyebaran

informasi yang benar, dan pembuatan konten yang tidak merugikan pihak lain. Materi ini menjadi aspek penting dalam membentuk karakter siswa sebagai kreator konten yang bertanggung jawab.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi, di mana siswa mulai mengintegrasikan kemampuan teknis yang diperoleh dengan pemanfaatan perangkat editing secara optimal. Pada tahap ini siswa mengerjakan proyek konten menggunakan aplikasi digital yaitu Canva. Selain menguasai aspek teknis, siswa juga diajarkan cara mempublikasikan konten di platform digital seperti YouTube dan Instagram secara efektif. Mereka mempelajari strategi penentuan audiens, penyusunan caption yang tepat, serta pemilihan format konten yang sesuai dengan karakter platform. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, melatih kemampuan komunikasi digital dan kerja tim dalam proses produksi konten. Penerapan teknologi kemudian diikuti dengan pendampingan dan evaluasi, di mana tim pengabdian memberikan bimbingan untuk mengatasi kendala teknis yang dihadapi siswa. Evaluasi dilakukan dengan menilai karya siswa dari aspek kualitas teknis, kreativitas, dan pesan positif yang disampaikan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada kemampuan siswa dalam memproduksi konten digital yang menarik, inspiratif, dan sesuai dengan prinsip etika digital.



Gambar 3. Foto Bersama Kepala SMKN 2 Gowa dan Peserta

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SMK Negeri 2 Gowa. Melalui rangkaian kegiatan yang sistematis, siswa berhasil memperoleh keterampilan baru dalam produksi konten sekaligus memahami tanggung jawab moral dalam penyebaran informasi di ruang digital. Kegiatan ini juga berhasil membangun kemitraan yang efektif antara sekolah dan tim pengabdian, serta membuka peluang untuk pengembangan program lanjutan yang dapat memperkuat keterampilan digital siswa di masa mendatang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian "*Digital Creativity for Positive Impact*" berhasil meningkatkan kompetensi siswa SMK Negeri 2 Gowa dalam memproduksi konten digital yang kreatif, inspiratif, dan sesuai etika digital. Tahap persiapan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tantangan yang mereka hadapi serta penyampaian informasi teknis mengenai pelaksanaan program. Tahap pelatihan memperkuat keterampilan teknis siswa dalam desain grafis, editing video, dan penulisan naskah, sekaligus menanamkan prinsip etika digital yang menjadi fondasi penting dalam produksi konten. Selanjutnya, tahap penerapan teknologi memungkinkan siswa mengintegrasikan seluruh keterampilan yang dipelajari melalui pembuatan proyek konten secara langsung, sehingga kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi digital mereka semakin berkembang. Evaluasi karya siswa menunjukkan peningkatan kualitas konten dari aspek teknis, kreativitas, dan pesan positif. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan literasi digital siswa serta memperkuat peran sekolah dalam membangun generasi yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan dan kepercayaannya melalui pendanaan Hibah PNBP, yang menjadi unsur penting dalam terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada SMK Negeri 2 Gowa selaku mitra pelaksana yang telah memberikan fasilitas, kesempatan, serta kolaborasi yang sangat baik selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, kami memberikan penghargaan kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja dengan penuh dedikasi dan profesionalisme sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta maupun sekolah mitra. Semoga sinergi ini dapat terus terjalin pada kegiatan pengabdian berikutnya.

REFERENSI

- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786.
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(1), 1–14.
- Kurniawan, A., & Sarah, A. (2023). Literasi digital siswa sekolah menengah dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 29(1), 45–56.
- Livingstone, S. (2018). Digital literacy, online resilience, and wellbeing. *Journal of Digital and Media Literacy*, 6(1), 1–13.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12(2), 309–329.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Pratama, R., & Firmansyah, D. (2021). Digital literacy of Indonesian students in the era of information flood. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–156.
- Putri, R., & Nisa, K. (2022). Creative digital content production to enhance students' critical and creative thinking skills. *International Journal of Instructional Media*, 49(3), 270–284.
- Sari, N., & Wahyuni, T. (2020). Digital content creation as a media to develop students' creativity. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 22–30.
- Sari, W., Anggraini, T., & Mutmainnah, S. (2022). Analisis kompetensi literasi digital siswa SMA dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 15(2), 112–123.
- Sulastri, D., & Rahayu, S. (2022). Pengembangan kreativitas digital siswa melalui pelatihan pembuatan konten edukatif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 134–142.
- Wulandari, D., Lestari, P., & Hamka, H. (2022). Tingkat literasi digital siswa dan hubungannya dengan kemampuan produksi konten. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(3), 188–198