

Analisa Pemahaman Digital untuk Kebutuhan Konten dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Sekolah Swasta Delisha**Mayang Mughnyanti¹, Nugroho Syahputra², Ardianto Pranata³, Alyiza Dwi Ningtyas⁴**

Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Medan

Email : ¹mayangmughnyanti@polmed.ac.id, ²nugrohosyahputra@polmed.ac.id,³ardiantopranata@polmed.ac.id, ⁴alyizadwi@polmed.ac.id**Abstrak**

Istilah konten cukup familiar di era digitalisasi saat ini, munculnya platform sosial media menjadi daya tarik hampir seluruh kalangan masyarakat. Kondisi ini menjadi peluang bagi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital melalui media sosial dengan memanfaatkan jaringan internet secara luas. Pemanfaatan yang dimaksud termasuk untuk bisnis dan usaha atau hanya sekedar untuk eksistensi semata. Namun untuk menunjang bisnis atau keinginan eksistensi tersebut maka dibutuhkan produk – produk digital yang menarik dan memiliki nilai sesuai kebutuhan baik itu video maupun gambar produk. Oleh karena itu pengabdian masyarakat dilakukan guna mendukung pemahaman tentang teknologi digital untuk menghasilkan produk yang mendukung kebutuhan konten di sosial media. Kegiatan difokuskan pada pemanfaatan platform pendukung pembuatan konten yang menarik yakni aplikasi berbasis mobile seperti Canva dan Capcut. Dari hasil kegiatan ini diketahui bahwa masyarakat juga berminat dalam membuat konten yang menarik dan lebih dapat memahami konsep – konsep konten dalam basis teknologi digital.

Kata kunci: teknologi, digital, produk, konten, pengabdian, sosial media**Abstract**

The term content is quite familiar in today's era of digitalization, with the emergence of social media platforms attracting almost all segments of society. This situation creates opportunities for people to utilize digital technology through social media by leveraging the internet widely. The intended use includes business and entrepreneurial purposes or simply for personal existence. However, to support business or the desire for presence, engaging digital products that have value according to needs, whether videos or product images, are required. Therefore, community service is carried out to support understanding of digital technology in order to produce products that meet the needs of social media content. The activities are focused on utilizing platforms that support the creation of engaging content, namely mobile-based applications such as Canva and CapCut. From the results of this activity, it is known that the community is also interested in creating engaging content and can better understand the concepts of content within the digital technology framework.

Keywords: technology, digital, products, content, service, social media**1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi (TI) yang kian pesat ini mendorong SDM untuk meningkatkan kemampuannya di bidang teknologi. Hal ini menjadi tantangan besar bagi SDM dalam penguasaan teknologi (Suprianto, 2023). Penerapan TI sangat penting untuk kelangsungan hidup dalam lingkungan global yang kompetitif (Zakiyah et al., 2024). Adanya teknologi informasi memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memudahkan pekerjaan manusia seperti mengetik, menghitung, presentasi dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi informasi memudahkan dalam berkomunikasi, dimanapun dan kapanpun dengan koneksi internet meskipun dalam kondisi jarak jauh. Yang pada hakikatnya telah menjadi bagian penting dalam perkembangan kehidupan modern (Setiawan et al., 2024). Teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses dari mulai mendapatkan data hingga mengolah dan menganalisis data tersebut hingga tersimpan dengan berbagai cara untuk membuat atau menghasilkan informasi yang berkualitas (Ahadiyah, 2024). Istilah lain yang berkembang bersamaan dengan peningkatan teknologi informasi adalah konsep digitalisasi atau teknologi digital.

Istilah ini mengacu pada pengolahan data dan informasi melalui media-media digital seperti komputer dan smartphone.

Kata digitalisasi menurut KBBI merupakan jenis kata benda yang memiliki arti proses pemberian atau pemakaian sistem digital (Ma'rufah, 2022). Pengertian digitalisasi sendiri, yaitu peningkatan ketersediaan data digital yang dimungkinkan oleh kemajuan dalam menciptakan, mentransfer, menyimpan, dan menganalisis data digital, dimana berpotensi untuk “menstruktur, membentuk, dan memengaruhi dunia kontemporer” (L. Dan et al., 2022). Dengan pesatnya perkembangan teknologi, proses digitalisasi pun berlangsung. Revolusi Industri 4.0 dan Community Development 5.0 menunjukkan bahwa semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan, mengalami digitalisasi (D. Dan et al., 2022). Bahkan saat ini hampir seluruh kalangan secara sadar ataupun tidak telah masuk dan terpengaruh dengan perkembangan teknologi digital. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya pengguna sosial media khususnya di Indonesia.

Menurut Kemp (2020), terdapat beberapa platform media sosial yang paling banyak digunakan di dunia pada tahun 2020. Facebook menjadi media sosial yang paling populer di dunia hingga lebih dari 2,6 miliar pengguna aktif bulanan, 2 miliar orang juga menggunakan platform messenger yaitu WhatsApp. Di samping itu, lebih dari 1,08 miliar orang menggunakan platform Instagram setiap bulannya. Dalam hal penggunaan aktif bulannya, Instagram masih menjadi platform yang lebih sering digunakan dibandingkan dengan TikTok dengan 800 miliar pengguna per bulan. Namun, analisis menunjukkan bahwa sensasi video pendek masih berkembang pesat. Pasar video berdurasi pendek juga bahkan sedang memanas di Tiongkok di mana kini memiliki 550 juta pengguna aktif bulanan Sina Weibo (Herdiyani et al., 2022).

Bahkan saat ini menjadi trend yang cukup meningkat di kalangan masyarakat khususnya Indonesia untuk ikut serta dan berpartisipasi dalam membuat konten-konten di media sosial. Tidak hanya sebagai eksistensi agar dapat menjalin hubungan sosial, namun juga menjadi peluang masyarakat dalam mempromosikan sebuah produk baik itu barang maupun jasa. Menurut Oktaviana (dkk (2022), sektor konten digital dan konten video kreatif, yang merupakan perkembangan dari industri konten analog, muncul seiring dengan kemajuan teknologi digital. Intinya, industri konten digital mencakup penawaran yang mengintegrasikan konten grafis, teks, gambar, suara, data, dan banyak lagi (Setyadi et al., 2024).

Kondisi ini menjadi alasan tim pelaksana pengabdian masyarakat dari berbagai perguruan tinggi termasuk Politeknik Negeri Medan ingin membantu masyarakat lebih mengenal konsep – konsep teknologi digital. Dimana konsep tersebut mampu mendukung dan membantu masyarakat dalam membuat konten yang menarik dengan memanfaatkan platform pendukung seperti Canva dan CapCut. Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun video pembelajaran (Dokumentasi et al., 2022). Pada saat ini aplikasi ini tetap bertahan di 10 besar sebagai aplikasi yang paling popular di play store , yang menandakan banyak sekali manusia yang menggunakan aplikasi ini , yang terutama sebagai kebutuhan untuk mengedit video di handphone (Learning & Syahmewah, 2023).

2. METODE PELAKSANAAN

Seperti kegiatan pada umumnya terdapat beberapa proses tahapan kegiatan yang meiputi pembentukan tim, penyusunan rencana proposal, pelaksanaan kegiatan utama hingga pelaporan. Namun pada saat ini proses dilanjutkan dengan adanya evaluasi hasil hingga analisis data dampak kegiatan pengabdian yang dilakukan. Selain itu kegiatan juga menjabarkan lokasi dan waktu kegiatan dilakukan guna meningkatkan efisiensi dan efektifitas dampak dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan. Pada artikel ini dijabarkan hasil evaluasi dari kegiatan pengabdian yang sebelumnya telah dilakukan oleh tim pelaksana pada bulan Mei tahun 2025.

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada dasarnya dilakukan pada kurun waktu 1 tahun, dimana kegiatan utama awal merupakan sosialisasi dan semi workshop penggunaan aplikasi canva guna mendukung proses iklan dan promosi. Pada kegiatan pengabdian awal proses sosialisasi dilaksanakan pada

bulan Mei tahun 2025, tepatnya pada tanggal 24 Mei 2025. Lokasi pelaksanaan berdasarkan hasil kesepakatan adalah sekolah SMK Delisha yang berlokasi di Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Sedangkan proses evaluasi dilakukan pada bulan agustus 2025 dengan melihat hasil karya dan respon dari para peserta yang sebelumnya telah mengikuti kegiatan sosialisasi.

2.2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan workshop yang dilakukan meliputi beberapa tahapan kegiatan utama yang meliputi proses pembentukan kelompok dan administrasi hingga proses penyusunan laporan. Sedangkan tahapan evaluasi dilakukan setelah proses awal pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan.

Tabel 1. Penjadwalan Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Maret		April		Mei		Juni		Juli		Agustus	
		1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4
1	Pembentukan tim												
2	Penyusunan dan Pengajuan proposal kegiatan												
3	Persiapan bahan kebutuhan kegiatan												
4	Pelaksanaan sosialisasi												
5	Penyusunan laporan												
6	Pengumpulan Data Evaluasi												
7	Analisis Data												
8	Hasil Kesimpulan												

Dapat dilihat pada tabel di atas, bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan memiliki rentang waktu yang cukup panjang. Sehingga pada pembuatan artikel dipisahkan antara proses kegiatan dan hasil evaluasi. Kegiatan evualasi yang dilakukan merupakan lanjutan kegiatan pengabdian guna melihat dampak yang dihasilkan dari pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim pelaksana. Dampak positif dan negatif yang kemudian dirumuskan dalam sebuah deskripsi kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi merupakan inti pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan. Dimana pelaksanaan yang dilakukan oleh tim pelaksana secara langsung melalui tatap muka di lokasi kegiatan yakni SMK Swasta Delisha Kec. Hamparan Perak. Tim pelaksana memberikan sosialisasi yang meliputi beberapa materi dan informasi pembelajaran, diantaranya;

- Pengenalan Profil Instansi dan Keilmuan
- Materi Pengembangan Teknologi Digital
- Pengenalan Aplikasi Canva dan Capcut
- Manfaat dan Hasil Produk Aplikasi Pendukung Konten
- Workshop dan Praktik Penggunaan Aplikasi

Materi-materi tersebut merupakan disusun oleh tim pelaksana sebagai bahan yang akan disampaikan kepada peserta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Dimana materi tersebut berkaitan dengan tema sosialisasi yang dilakukan oleh tim pelaksana dari Politeknik Negeri Medan.



Gambar 1. Tim Pelaksana Politeknik Negeri Medan dan Kepala Sekolah Delisha

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim pelaksana berkordinasi langsung dengan kepala sekolah SMK Delisha dalam mengusung tema yang dibutuhkan bagi para peserta kegiatan.

Dalam kegiatan ini tim pelaksana menunjuk ibu Mayang Mughnyanti,S.Kom.,M.Kom. sebagai narasumber dan narahubug yang menyampaikan materi yang telah disepakati dan disiapkan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

3.2. Proses Evaluasi

Dari hasil sosialisasi, peserta membuat beberapa video konten sederhana dari bahan-bahan yang disediakan untuk kemudian diedit dan dirubah sesuai dengan kreatifitas masing-masing dalam menggunakan aplikasi pendukung Canva dan Capcut. Beberapa potongan konten yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar berikut;

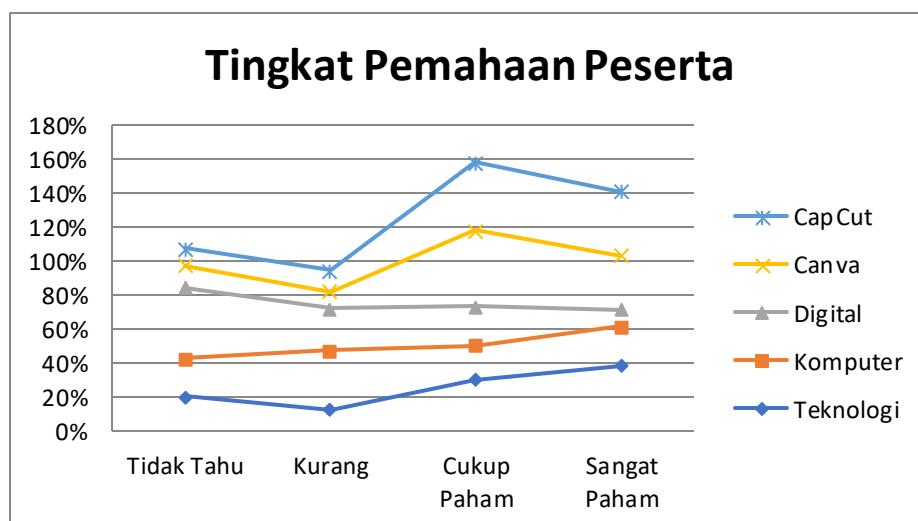


Gambar 3. Hasil Penggalan Produk Konten

Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pengetahuan peserta terkait materi pembahasan pada kegiatan sosialisasi. Dimana pada prosesnya peserta diberikan pertanyaan sebelum kegiatan dilaksanakan dan setelah kegiatan dilaksanakan. Hasil presentasi dari dua kondisi sebelum dan sesudah kemudian dibandingkan untuk melihat dampak yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Selain itu data terkait pengetahuan umum tentang teknologi informasi, perkembangan digital dan aplikasi pendukung juga dilihat dan dianalisa.

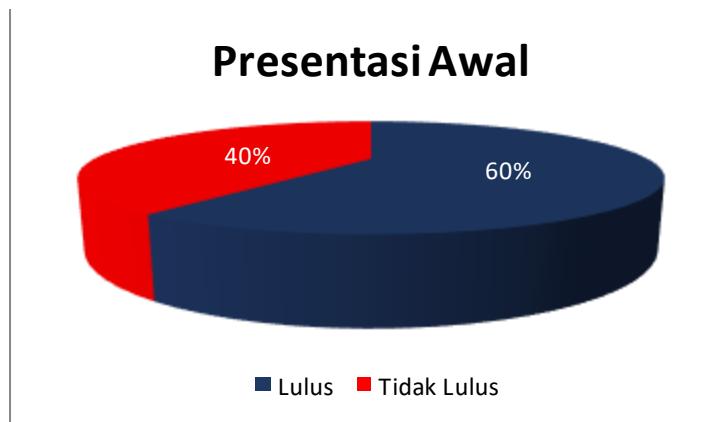
Perlu diketahui sebelumnya, bahwa peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 42 siswa yang merupakan siswa SMK Delisah jurusan tata busana. Dimana siswa sebelumnya menggunakan aplikasi pendukung seperti teknologi komputer atau pun smartphone sebagai alat pendukung untuk mendapatkan referensi desain untuk kebutuhan tata busana. Berikut ini beberapa data yang diperoleh dari hasil evaluasi kegiatan pengabdian yang dilakukan.

- Persentase tingkat pemahaman peserta yang diperoleh dari total 42 peserta terkait pengetahuan umum teknologi informasi, digital dan aplikasi digital, dapat dilihat pada grafik data sebagai berikut;



Gambar 4. Presentasi Tingkat Pemahaan Peserta

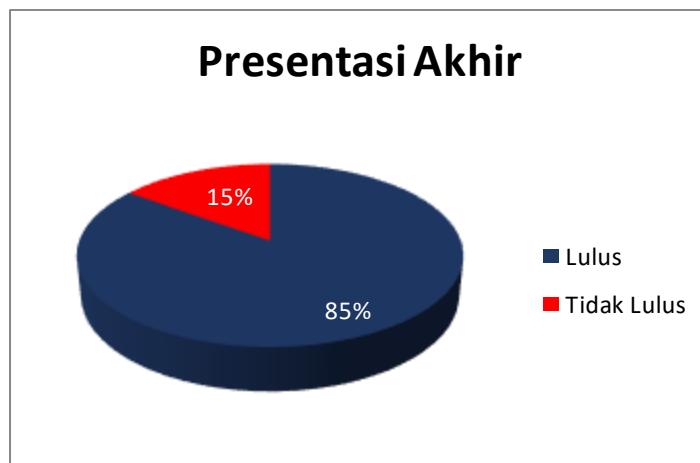
Dari data grafik di atas dapat dilihat frekuensi pemahaman peserta terkait materi yang disampaikan sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan. Frekuensi rata-rata untuk kategori Tidak tahu : 21 %, Kurang : 19%, Cukup paham : 32%, dan Sangat Paham : 28%. Dimana nilai rata-rata pemahaman jika dikelompokkan pada kategori lulus dan tidak lulus dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut;



Gambar 5. Presentasi Awal

Dimana pemahaman peserta terkait Canva dan Capcut cukup tinggi, hal ini dikarenakan kedua aplikasi cukup terkenal di kalangan generasi muda saat ini khususnya penikmat sosial media. Hal ini berbanding dengan pemahaman umum terkait teknologi, komputer dan digital.

- Sedangkan persentase yang diperoleh dari total 42 peserta setelah pelaksanaan kegiatan, dapat dilihat pada grafik data sebagai berikut;



Gambar 6. Presentasi Nilai Akhir

Dapat dilihat bahwa terjadi pengingkatan pemahaman dari hasil kegiatan yang telah dilakukan, meskipun tidak sedikit peserta yang sudah memahami materi pada percobaan awal, namun efektifitas pemahaman cukup baik pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan oleh tim pelaksana dapat dilihat peningkatan pemahaman peserta sebanyak 25% dari sebelum hingga sesudah pelaksanaan. Dampak dari pelaksanaan kegiatan cukup baik dengan adanya perubahan pemahaman yang terjadi dari para peserta. Dari kegiatan ini juga dapat dilihat bahwa aplikasi pendukung konten yakni canva dan capcut cukup popular di kalangan peserta. Dimana peserta yang dimaksud merupakan generasi modern yang kental dengan dunia sosial media atau dunia maya dan konten. Pengetahuan yang sifatnya viral atau terkini lebih mudah dipahami dibandingkan dengan pengetahuan umum yang diperoleh melalui pembelajaran. Sehingga hasil analisis memperlihatkan data signifikan terkait pemahaman dari para peserta yang cendrung mengarah pada informasi yang tersebar di dunia maya khususnya sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadiyah, F. N. (2024). *Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online*. 1(1), 41–49.
- Dan, D., Pendidikan, D., Sekolah, D. I., Digitalisasi, K., Pendidikan, D., & Digital, K. (2022). *DIGITALISASI DAN DISPARITAS PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR*. 03(02).
- Dan, L., Penelitian, A., & Depan, M. (2022). *Peran Digitalisasi Terhadap Kewirausahaan Digital : Tinjauan Literatur dan Arah Penelitian Masa Depan*. 9(2), 828–837.
- Dokumentasi, D., Pembelajaran, V., & Capcut, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD*. 07, 1–10.
- Herdiyani, S., Auliana, L., & Sukoco, I. (2022). *PERANAN MEDIA SOSIAL DALAM MENGEMBANGKAN SUATU BISNIS : LITERATURE REVIEW*. 18(2), 103–121.
- Learning, S., & Syahmewah, R. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA APLIKASI CAPCUT*. 07, 27–32.
- Ma'rufah, A. (2022). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DIGITALISASI*

PENDIDIKAN Afni. 3(1), 17–29.

Setiawan, H. S., Natsir, F., Aslamiyah, S., Anisah, S., Yudhistira, F., Susanti, L., & Sulistyohati, A. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi* (A. Surachman (ed.)). Eureka Media Aksara.

Setyadi, H. A., Sardiarinto, Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>

Suprianto, B. (2023). *Literature Review : Penerapan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik.* 8(2), 123–128.

Zakiyabarsi, F., Muchtar, M., Sembilanbelas, U., Kolaka, N., & Kuntarto, G. P. (2024). *Buku ajar pengantar teknologi informasi* (Efitra (ed.); Issue March). Sonpedia Publishing Indonesia.