

PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN DIGITAL MARKETING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMKN 6 PEKANBARU

Wentisasrapita Abiyus¹, Ahmad Ade Irwanda², Richa Afriana Munthe³, Firmansyah⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

email (wenti@unilak.ac.id¹, ahmadade@unilak.ac.id², richaafriana2016@gmail.com³, firmansyah@unilak.ac.id⁴)

Abstrak: Digital marketing adalah bentuk promosi yang memanfaatkan teknologi digital. Salah satu dari digital marketing adalah sebuah Video yang merupakan salah satu metode yang paling efektif untuk berkomunikasi dan memberikan informasi. Pemanfaatan salah satu aplikasi pembuatan video yang ada pada Play Store diharapkan dapat membantu siswa-siswi untuk membranding dirinya dan mempromosikan sekolahnya. Tujuan Pengabdian kepada masyarakat ini mengenalkan salah satu aplikasi dari pembuatan video yaitu CapCut sebagai ajang sarana promosi inovatif. Siswa SMKN 6 Pekanbaru merupakan salah satu kelompok Masyarakat yang berpotensi untuk mengembangkan keterampilan dibidang ini. Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada Siswa SMKN 6 Pekanbaru tentang Pemahaman mengenai pengenalan dasar-dasar konten digital, pengenalan aplikasi CapCut, Teknik pengeditan video, kreativitas dalam pembuatan konten, praktek mengedit video menggunakan CapCut dan diskusi. Sasaran dari inisiatif Pengabdian Kepada Masyarakat tahun ini adalah peserta pelatihan Siswa SMKN 6 Pekanbaru. Siswa harus dapat menggunakan dan mengoptimalkan sarana untuk memberikan kompetensi terhadap siswa itu sendiri dan meningkatkan promosi sekolah.

Kata Kunci: Capcut, Digital Marketing, Video Promosi, Siswa, SMKN 6 Pekanbaru

Abstract: *Digital marketing is a form of promotion that utilizes digital technology. One of digital marketing is video which is one of the most effective methods for communicating and providing information. It is hoped that using one of the video making applications on the Play Store can help students brand themselves and promote their school. The aim of this community service is to introduce one of the applications for making videos, namely CapCut, as an innovative promotional tool. Students at SMKN 6 Pekanbaru are one of the community groups that have the potential to develop skills in this field. The service team provided training to students at SMKN 6 Pekanbaru regarding understanding the basics of digital content, introduction to the CapCut application, video editing techniques, creativity in creating content, practice editing videos using CapCut and discussions. The targets of this year's Community Service initiative are training participants SMKN 6 Pekanbaru students. Students must be able to use and optimize the means to provide competence to the students themselves and increase school promotion.*

Keywords: *Capcut, Digital Marketing, Promotional Videos, Student, SMKN 6*

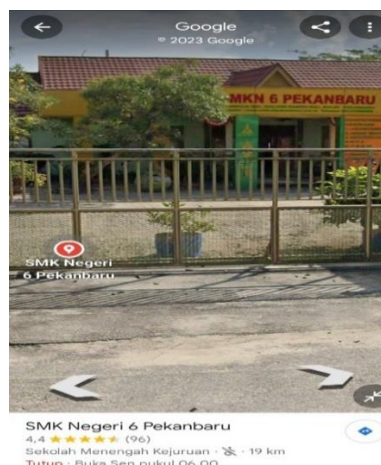
1. Pendahuluan

Digital marketing adalah bentuk promosi yang memanfaatkan teknologi digital. Internet marketing adalah salah satu jenis pemasaran digital yang menggunakan media elektronik atau internet (*e-marketing*). *E-marketing* adalah cara mempromosikan produk atau layanan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi elektronik, terutama melalui internet (Irwanda et al., 2024).

Peran strategi pemasaran digital dapat menjadi hal yang penting dalam mengikuti perkembangan teknologi digital dan mengembangkan rencana untuk menarik konsumen dan mengarahkannya pada perpaduan antara komunikasi elektronik dan komunikasi konvensional (Febriyanto dan Arisandi, 2018).

Dunia digital marketing tidak lagi menjadi sesuatu yang membingungkan, karena semua yang dilakukan dapat dijalankan sendiri dan diukur kinerjanya. Media sosial memberi kesempatan bagi bisnis kecil untuk mengubah cara mereka berkomunikasi dengan pelanggan, memasarkan produk dan layanan, serta berinteraksi dengan pelanggan, dengan tujuan membangun hubungan yang positif (Abiyus et al., 2022). Dari hasil analisa tersebut, para siswa yang mengikuti pelatihan digital marketing dapat belajar bagaimana cara untuk melakukan perubahan untuk mendorong perbaikan yang lebih baik lagi untuk kampanye digital marketing di masa depan dan dapat membantu untuk mempromosikan sekolah. Masa remaja adalah waktu yang tepat untuk mendapatkannya pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan dengan menganalisis dokumen yang dilihat melalui *website* SMKN 6 Pekanbaru dan media sosial SMKN 6 Pekanbaru dapat dianalisis bahwa SMKN 6 Pekanbaru memiliki siswa yang memiliki potensi dan minat dalam membuat video konten digital namun beberapa siswa belum memiliki pengetahuan yang mendalam tentang pengeditan video dan kreativitas dalam membuat konten digital. Adapun solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan mitra diatas adalah tim pengabdian memberikan pelatihan kepada SMKN 6 Pekanbaru tentang cara membuat konten digital marketing dengan menggunakan aplikasi CapCut.



Gambar 1. Kondisi dan Lokasi Mitra

2. Metode

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah menggunakan seminar. Kegiatan seminar digunakan untuk memberikan materi tentang Pengenalan dasar-dasar konten digital pada Siswa SMKN 6 Pekanbaru. Dengan menggunakan seminar dan penyuluhan pada PkM ini akan memaparkan berbagai pengetahuan dasar tentang Pengenalan dasar-dasar konten digital, pengenalan aplikasi CapCut, Teknik pengeditan video, praktek pengeditan video menggunakan CapCut dan diskusi yang bisa digunakan oleh SMKN 6 Pekanbaru.

Berbagai pengetahuan tersebut bisa diterapkan oleh SMKN 6 Pekanbaru dalam meningkatkan sekolah mereka. Konsep pembuatan konten digital marketing adalah sarana yang tepat untuk diimplementasikan pada strategi *marketing* di SMKN 6 Pekanbaru. Metode pelaksanaan dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Pengabdian

Adapun penjelasan dari metode pengabdian yang dilakukan oleh tim sebagai berikut :

- a. Pemberian game bagi peserta untuk meningkatkan konsentrasi
Game yang dirancang khusus untuk meningkatkan konsentrasi dapat membantu peserta melatih kemampuan fokus mereka. Aktivitas ini biasanya melibatkan tantangan yang memerlukan perhatian detail dan pemecahan masalah, yang secara tidak langsung dapat melatih otak untuk lebih konsentrasi dan fokus pada tugas-tugas penting dalam proses belajar atau pekerjaan.
- b. Materi pengetahuan dasar tentang Pengenalan dasar-dasar konten digital
Materi ini mencakup pemahaman dasar tentang elemen-elemen penting dalam pembuatan konten digital. Ini termasuk pengetahuan mengenai jenis-jenis konten digital, prinsip desain grafis, penggunaan media digital, dan teknik komunikasi melalui berbagai platform digital. Tujuannya adalah untuk membekali peserta dengan fondasi yang kuat dalam menciptakan dan mengelola konten digital secara efektif.
- c. Pengenalan aplikasi CapCut
Pengenalan aplikasi CapCut bertujuan untuk memperkenalkan peserta kepada perangkat lunak pengeditan video yang populer ini. Ini mencakup fitur-fitur dasar CapCut, antarmuka pengguna, dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video. Pengenalan ini membantu peserta memahami potensi aplikasi dalam konteks pembuatan konten video.
- d. Teknik pengeditan video
Teknik pengeditan video meliputi berbagai metode dan alat yang digunakan untuk mengolah footage mentah menjadi video akhir yang menarik dan profesional. Ini mencakup pemotongan, penyambungan klip, penambahan efek visual dan audio, penggunaan transisi, serta teknik lain untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik video.
- e. Praktek pengeditan video menggunakan CapCut
Dalam sesi praktek ini, peserta akan langsung menerapkan teknik pengeditan video yang telah dipelajari dengan menggunakan aplikasi CapCut. Mereka akan mendapatkan pengalaman hands-on dalam mengedit video, mulai dari mengimpor footage, menerapkan efek, hingga menyelesaikan proyek video. Ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengasah keterampilan mereka dalam konteks praktis.
- f. Diskusi
Diskusi adalah sesi di mana peserta berbagi pandangan, bertanya, dan memberikan umpan balik mengenai materi yang telah dipelajari. Ini dapat mencakup diskusi tentang tantangan yang dihadapi, ide-ide kreatif, serta tips dan trik dalam pengeditan video. Diskusi juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar dari pengalaman dan wawasan orang lain serta mengklarifikasi informasi yang belum dipahami.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023 di SMKS Multi Mekanik Masnur Pekanbaru dan diikuti oleh sebanyak 24 siswa dan 2 Guru Pendamping. Dari pelatihan yang dilaksanakan dengan materi "Pelatihan Digital Marketing pada SMKS Multi Mekanik Masmur Pekanbaru" telah berhasil dilaksanakan. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut, beberapa siswa bertanya mengenai digital marketing dan memberikan tanggapan cara konsistensi dalam bermedia sosial. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim.



Gambar 3. Pemateri Memberikan Game Bagi Peserta



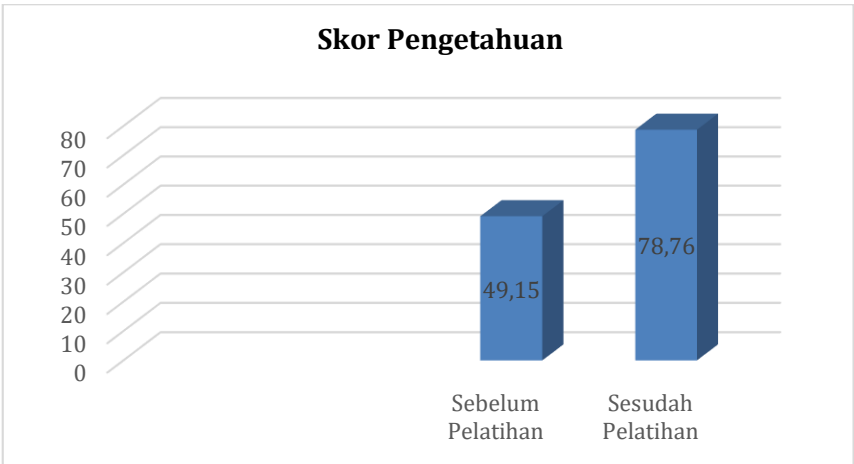
Gambar 4. Pemaparan Materi Mengenai Dasar-Dasar Konten Digital

Agar pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan baik, maka diperlukan alat evaluasi pelatihan baik selama kegiatan berlangsung maupun di akhir pelatihan. Alat-alat evaluasi tersebut adalah berupa Evaluasi Akhir Pelatihan. Adapun agenda evaluasi akhir yaitu memberikan kuesioner pelayanan terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan digital marketing.

- a. Penilaian Pre test dan post test
Pada saat pelatihan dilakukan pre-test dan post test dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test Peserta Pelatihan

Jumlah Responden	Skor Pengetahuan	Rerata	Perbedaan rerata
33	Sebelum Pelatihan	49,15	29,61
	Sesudah Pelatihan	78,76	



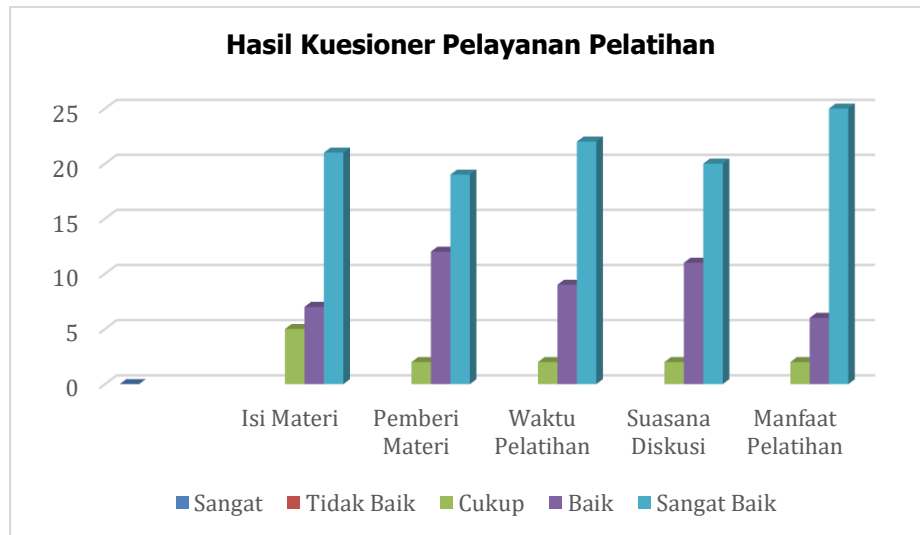
Gambar 5. Grafik Skor Pengetahuan

Dari hasil perbandingan penilaian Pre-test dan Post-test yang diberikan kepada 33 orang peserta pelatihan, skor pengetahuan sebelum pelatihan dengan nilai rata-rata 49,15% sedangkan setelah pelatihan bernilai rata-rata 78,76%. Artinya terdapat peningkatan pengetahuan antara sebelum pelatihan dengan sesudah pelatihan. Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 29,61%. Dari evaluasi akhir pelatihan berupa kuesioner pelayanan terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan digital marketing adalah sebagai berikut.

- b. Evaluasi akhir pelatihan

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pelayanan Pelatihan

Pertanyaan	Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik
Isi Materi			5	7	21
Pemberi Materi			2	12	19
Waktu Pelatihan			2	9	22
Suasana Diskusi			2	11	20
Manfaat Pelatihan			2	6	25



Gambar 6. Hasil Kuesioner Layanan Pelatihan

Gambar tersebut menunjukkan hasil kuesioner pelayanan pelatihan yang dievaluasi dalam lima kategori: Isi Materi, Pemberi Materi, Waktu Pelatihan, Suasana Diskusi, dan Manfaat Pelatihan. Setiap kategori dievaluasi dengan lima tingkat kepuasan: Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Dari grafik, dapat dilihat bahwa mayoritas responden memberikan penilaian "Sangat Baik" dan "Baik" untuk semua kategori, dengan jumlah yang cukup signifikan terutama pada kategori Manfaat Pelatihan. Evaluasi "Tidak Baik" dan "Sangat Tidak Baik" sangat minimal, menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pelatihan diterima dengan sangat baik oleh para peserta.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing menggunakan aplikasi CapCut dalam meningkatkan kompetensi siswa SMKN 6 Pekanbaru telah berjalan sesuai rencana. Pelatihan ini dirancang untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Dalam pelaksanaannya, pelatihan dihadiri oleh 33 orang siswa, yang semuanya berpartisipasi secara penuh selama sesi berlangsung. Setiap peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner pelayanan pelatihan guna mengevaluasi efektivitas dan kualitas pelatihan yang telah diberikan.

Hasil dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan di kalangan peserta, dengan peningkatan rata-rata sebesar 29,61% setelah pelatihan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dan metode pelatihan yang digunakan sangat efektif. Karena itu, pelatihan membuat konten digital marketing menggunakan aplikasi CapCut ini terbukti sangat bermanfaat bagi siswa SMKN 6 Pekanbaru. Mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam dunia kerja maupun kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi dan daya saing siswa di era digital.

Daftar Pustaka

- Abiyus, W., Heri, H., & Seswandi, A. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Pengetahuan Kewirausahaan dan Sosial Media Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Unilak. *Jurnal Bisnis Kompetitif*, 1(3), 329-341.
- Adi, S., & Permata, D. (2022). Implementasi Pelatihan Digital Marketing bagi UMKM di Pekanbaru. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.56789/jipm.2022.030105>
- Budi, A., & Sari, N. (2021). Pengaruh Pelatihan Digital Marketing terhadap Peningkatan Penjualan pada UMKM. *Jurnal Pengembangan Ekonomi*, 4(2), 75-89. <https://doi.org/10.34567/jpe.2021.040208>
- Cahya, R., & Wijaya, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Konten Digital di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 120-133. <https://doi.org/10.23456/jtp.2023.050312>
- Dewi, F., & Kurniawan, H. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Promosi Menggunakan Aplikasi CapCut bagi Siswa SMK. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian*, 2(4), 190-204. <https://doi.org/10.78901/jep.2020.020405>
- Eka, Y., & Lestari, M. (2021). Peningkatan Kompetensi Siswa SMK Melalui Pelatihan Digital Marketing. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(2), 98-112. <https://doi.org/10.56789/jpv.2021.070207>
- Farid, S., & Anggraini, D. (2022). Strategi Penggunaan Media Sosial dalam Pemasaran Digital untuk Siswa SMK. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 6(1), 65-79. <https://doi.org/10.12345/jkm.2022.060105>
- Febriyantoro, M. T., & Arisandi, D. (2018). Pemanfaatan digital marketing bagi usaha mikro, kecil dan menengah pada era masyarakat ekonomi ASEAN. *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 1(2), 61-76. <https://doi.org/10.26533/jmd.v1i2.175>
- Gita, R., & Pratama, A. (2023). Analisis Dampak Pelatihan Digital Marketing terhadap Keterampilan Siswa SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 30-44. <https://doi.org/10.34567/jip.2023.080104>
- Hadi, T., & Putri, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi CapCut untuk Pembuatan Konten Kreatif oleh Siswa SMK. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi*, 4(3), 55-68. <https://doi.org/10.67890/jki.2021.040305>
- Irwanda, A. A., Abiyus, W., Wiza, F., Suprianto, J., & Sianturi, W. (2024). Pelatihan Digital Marketing Pada Siswa SMKS Multi Mekanik Masmur Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 34-40.
- Maidasari, E., Narundana, V. T., & Lolyana, R. (2021). Pengaruh Promosi Video Marketing Dan Kesadaran Merek Dalam Mempengaruhi Keputusan Pembelian Konsumen Yamaha. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 128-137.

- Nusaibah, R., Suryana, M., & Novianti, S. (2022). Perancangan Advertising Video sebagai Media Digital Marketing dengan Target Meningkatkan Brand Awareness NuArt Sculpture Park. Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar (pp. 1304-1310). Bandung: Politeknik Negeri Bandung.
- Pradiani, T. (2017). Pengaruh sistem pemasaran digital marketing terhadap peningkatan volume penjualan hasil industri rumahan. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 11(2), 46-53.
- Rahmawati, A., & Saputra, E. (2024). Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Menggunakan Aplikasi CapCut dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 6 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10-25. <https://doi.org/10.12345/jurnal.pengabdian.2024.001>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9). <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRjFb6>
- Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, & Yuliska Hoiriyanti. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Ips Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sdn 01 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 870–879. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1568>