

Pemberdayaan Siswa Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Kreatif

Tito Aditya Perdana¹, Hertiana Ikasari², Mila Sartika³, Nanda Adhi Purusa⁴, Maretta Lailatul Rizqi Nuraini⁵, Nadia Chesya Wulansari⁶, Mutia Devonsa Rovana⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

e-mail: ¹ titoadityap92@dsn.dinus.ac.id, ² hertiana.ikasari@dsn.dinus.ac.id, ³ mila.sartika@dsn.dinus.ac.id, ⁴ nandapurusa@dsn.dinus.ac.id, ⁵ 2111202509385@mhs.dinus.ac.id, ⁶ 211202509383@mhs.dinus.ac.id, ⁷ 211202509381@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK. Literasi digital merupakan kompetensi penting bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi digital, tetapi juga kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan menciptakan informasi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Hasil identifikasi awal di SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan media sosial, tetapi pemanfaatannya masih lebih banyak berorientasi pada konsumsi informasi dan hiburan. Kemampuan siswa dalam merencanakan ide, menyusun cerita, memproduksi konten visual dan audio, melakukan penyuntingan, serta memperhatikan aspek etika digital masih perlu diperkuat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan konten kreatif melalui pelatihan yang dilaksanakan secara tatap muka. Kegiatan dilaksanakan pada Maret 2026 dengan melibatkan 49 siswa kelas X dan XI yang merupakan perwakilan kelas serta anggota kegiatan jurnalistik dan kegiatan sekolah lainnya. Materi pelatihan meliputi pengenalan konten kreatif, jenis dan karakteristik platform digital, pengembangan ide, storytelling, produksi visual dan audio, penyuntingan, penulisan, serta etika dan keamanan digital. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test pada enam indikator keterampilan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 56,8 pada pre-test menjadi 84,0 pada post-test. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, dengan peningkatan tertinggi pada kemampuan bercerita, diikuti kemampuan menulis serta riset dan analisis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dapat memberikan peningkatan kemampuan siswa dalam merencanakan dan menghasilkan konten kreatif serta memanfaatkan platform digital secara lebih produktif. Keberlanjutan program melalui pendampingan dan pengembangan kegiatan kreatif di sekolah diperlukan agar keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan.

KATA KUNCI Literasi Digital; Konten Kreatif; Produksi Konten; Kreativitas; Siswa SMA.

ABSTRACT. Digital literacy is an important competency for students in responding to the development of information and communication technology. Digital literacy involves not only the ability to use digital devices and applications but also the ability to access, evaluate, process, and create information critically, creatively, and responsibly. An initial identification at SMA Negeri 8 Semarang indicated that students were familiar with digital devices and social media, but their use was still largely oriented toward consuming information and entertainment. Students' abilities to plan ideas, develop stories, produce visual and audio content, edit digital products, and understand digital ethics still need to be strengthened. This community service activity aimed to improve students' abilities to produce creative content through practical training. The activity was conducted in March 2026 and involved 49 tenth and eleventh grade students who represented their classes and participated in journalism and other school activities. The training materials included an introduction to creative content, types and characteristics of digital platforms, idea development, storytelling, visual and audio production, editing, writing, and digital ethics and security. Evaluation

was conducted using pre-tests and post-tests covering six competency indicators. The results showed an increase in the average score from 56.8 in the pre-test to 84.0 in the post-test. Improvements occurred across all indicators, with the highest increase found in storytelling skills, followed by writing and research and analysis skills. These findings indicate that the training contributed to improving students' abilities to plan and produce creative content and use digital platforms more productively. Continuous mentoring and the development of creative activities at school are recommended to sustain the skills acquired through the program.

KEYWORDS *Digital Literacy; Creative Content; Content Production; Creativity; Senior High School Students.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan mengekspresikan kreativitas. Literasi digital dalam konteks pendidikan tidak lagi cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara efektif, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab [1], [2]. Kemampuan tersebut menjadi semakin penting karena lingkungan belajar siswa saat ini semakin terhubung dengan berbagai platform digital yang menyediakan beragam sumber informasi dan media komunikasi [3], [4].

Pemanfaatan teknologi digital oleh siswa juga menunjukkan bahwa intensitas penggunaan perangkat belum selalu sejalan dengan kemampuan menghasilkan konten digital yang berkualitas. Siswa dapat memiliki pengalaman yang tinggi dalam mengakses media sosial atau berbagai platform digital, tetapi masih memerlukan penguatan dalam mengevaluasi informasi, mengembangkan gagasan, menyusun pesan, dan menghasilkan konten secara terencana [4], [5]. Penelitian mengenai literasi digital siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam kehidupan akademik sehari-hari perlu diikuti dengan pengembangan kompetensi digital yang lebih terarah [5].

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang dapat dikembangkan melalui aktivitas produksi konten digital. Lingkungan digital menyediakan berbagai perangkat dan media yang memungkinkan siswa menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta berbagai bentuk komunikasi multimedia. Penggunaan sumber daya digital juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran [6], [7]. Digital storytelling, misalnya, dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun ide, membangun alur cerita, dan menyampaikan pesan melalui kombinasi berbagai elemen digital [8], [9].

Dalam konteks produksi konten, kemampuan teknis perlu berjalan beriringan dengan kemampuan konseptual. Siswa tidak hanya perlu mengetahui cara menggunakan kamera smartphone atau aplikasi penyuntingan, tetapi juga harus mampu menentukan tujuan konten, mengenali audiens, memilih pesan, menyusun cerita, dan menentukan platform yang sesuai. Penelitian Chen et al. menunjukkan bahwa digital storytelling dapat menjadi media untuk mengembangkan kreativitas melalui proses penyusunan dan penyampaian gagasan secara digital [8]. Sementara itu, penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran juga dapat membantu pengembangan kemampuan menulis dan penyusunan gagasan secara lebih terstruktur [10].

Selain kemampuan kreatif dan teknis, literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi secara aman dan etis. Perkembangan media digital meningkatkan kebutuhan terhadap pemahaman mengenai hak cipta, atribusi sumber, perlindungan data pribadi, keamanan akun, dan verifikasi informasi [11], [12]. Siswa yang mampu memproduksi konten secara teknis tetapi tidak memahami aspek etika dan keamanan berpotensi menghasilkan atau menyebarkan informasi yang tidak tepat.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan kreatif juga berkaitan dengan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Technology Acceptance Model (TAM) menjelaskan bahwa persepsi mengenai

manfaat (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan konstruk penting dalam penerimaan teknologi [18]. TAM kemudian dikembangkan melalui TAM2 dengan mempertimbangkan pengaruh sosial dan proses kognitif terhadap persepsi manfaat serta niat penggunaan teknologi [19]. UTAUT selanjutnya mengintegrasikan berbagai model penerimaan teknologi dengan mempertimbangkan faktor seperti *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* [20]. Pengembangan UTAUT2 menambahkan konstruk seperti *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* dalam menjelaskan penerimaan teknologi pada konteks penggunaan konsumen [21].

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, kerangka tersebut dapat digunakan untuk memahami bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh persepsi pengguna terhadap manfaat dan kemudahan teknologi serta dukungan lingkungan penggunaannya. Oleh karena itu, pelatihan produksi konten kreatif perlu memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka tidak hanya mengetahui fungsi teknologi, tetapi juga memahami manfaatnya dalam mendukung proses kreatif.

Hasil identifikasi awal pada SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan konten kreatif. Sebagian siswa telah menggunakan berbagai platform digital, tetapi kemampuan dalam merencanakan ide, mengembangkan cerita, melakukan produksi visual dan audio, menyunting, serta menulis konten masih perlu diperkuat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan menggunakan media digital sebagai konsumen dengan kemampuan memanfaatkannya sebagai sarana produksi dan ekspresi kreatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan pembuatan konten kreatif bagi siswa SMA Negeri 8 Semarang. Kegiatan dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman praktik dalam merancang dan memproduksi konten. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital secara lebih produktif, kreatif, etis, dan bertanggung jawab.

Peningkatan kemampuan pembuatan konten kreatif di tingkat SMA menjadi kebutuhan mendesak karena tuntutan literasi digital abad ke-21. Namun, hasil observasi awal bersama pihak sekolah menunjukkan adanya sejumlah permasalahan prioritas yang menghambat berkembangnya kreativitas dan kualitas produksi konten siswa.

1.1. Rendahnya Kemampuan Perencanaan dan Pengembangan Ide Konten

Siswa telah memiliki pengalaman mengakses berbagai konten digital, tetapi masih membutuhkan penguatan dalam mengubah gagasan menjadi konsep konten yang terstruktur. Perencanaan konten mencakup penentuan tujuan, audiens, pesan, alur cerita, serta bentuk penyajian yang sesuai dengan karakteristik platform [2], [8]. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa tidak sekadar membuat konten berdasarkan spontanitas, tetapi mampu menghasilkan pesan yang memiliki tujuan dan nilai komunikasi.

1.2. Terbatasnya Keterampilan Teknis Produksi Konten Digital

Keterampilan produksi konten mencakup kemampuan mengambil gambar dan video, merekam audio, mengatur komposisi visual, serta melakukan penyuntingan. Siswa masih memerlukan pengalaman praktik untuk mengintegrasikan berbagai keterampilan tersebut menjadi sebuah produk konten yang utuh. Pelatihan produksi konten dan storytelling dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatif sekaligus teknis [8], [15], [16], [17].

1.3. Kurangnya Pemahaman Etika Digital dan Keamanan Informasi

Produksi dan publikasi konten digital perlu memperhatikan hak cipta, atribusi sumber, perlindungan data pribadi, keamanan akun, serta verifikasi informasi. Kerangka literasi media dan informasi menempatkan kemampuan mengakses, mengevaluasi, menghasilkan, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab sebagai bagian penting dari kompetensi digital [11], [12].

1.4. Minimnya Dukungan Ekosistem Pembelajaran Kreatif di Sekolah

Pengembangan kompetensi digital membutuhkan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba, menghasilkan karya, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki hasil produksi. Lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas dan pemanfaatan sumber daya digital dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi digital secara lebih optimal [6], [19]. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan perlu diarahkan pada pembentukan pengalaman belajar yang dapat dilanjutkan melalui kegiatan jurnalistik, organisasi, maupun ekstrakurikuler sekolah.

Solusi berikut disusun berdasarkan permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi bersama mitra sekolah, serta merujuk pada literatur terbaru terkait literasi digital dan produksi konten kreatif.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Semarang, yang berlokasi di pusat Kota Semarang, bulan Maret tahun 2026. Subjek kegiatan terdiri dari 49 siswa kelas X dan XI. Pemilihan peserta didasarkan pada minat, bakat, intra atau ekstra-kurikuler dan kegiatan di sekolah.

Sebagai landasan konseptual untuk memahami penerimaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran dan produksi konten, kegiatan ini mengadaptasi Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis [18], pengembangan TAM melalui TAM2 oleh Venkatesh dan Davis [19], serta Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) oleh Venkatesh et al. [20]. Pengembangan lebih lanjut melalui UTAUT2 oleh Venkatesh et al. [21] digunakan sebagai perspektif tambahan untuk memahami penerimaan dan penggunaan teknologi.

TAM menempatkan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* sebagai konstruk penting dalam menjelaskan penerimaan teknologi [18]. TAM2 memperluas model tersebut dengan memasukkan pengaruh sosial dan proses kognitif yang dapat memengaruhi persepsi manfaat serta niat penggunaan teknologi [19]. UTAUT mengintegrasikan berbagai perspektif penerimaan teknologi dengan mempertimbangkan *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* [20]. Sementara itu, UTAUT2 memperluas UTAUT melalui konstruk *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* [21].

Dalam kegiatan pengabdian ini, kerangka tersebut digunakan sebagai landasan konseptual untuk memahami penerimaan siswa terhadap perangkat, aplikasi, dan platform digital yang digunakan selama pelatihan. Fokus utamanya adalah bagaimana siswa memandang teknologi sebagai sesuatu yang bermanfaat dan relatif mudah digunakan untuk mendukung proses pembuatan konten. Kerangka penerimaan teknologi tersebut digunakan sebagai perspektif pendukung, sedangkan evaluasi utama kegiatan tetap dilakukan melalui pengukuran peningkatan keterampilan produksi konten.

2.1. Penguatan Kemampuan Perencanaan dan Pengembangan Ide Konten

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam merancang ide konten, diperlukan pelatihan dilakukan penguatan kemampuan perencanaan dan pengembangan ide konten. Siswa diberikan materi mengenai cara menemukan ide, menentukan tujuan konten, mengenali audiens, menyusun pesan, serta menentukan format konten berdasarkan karakteristik platform digital. Pendekatan digital storytelling digunakan untuk membantu siswa mengembangkan alur dan menyampaikan pesan secara lebih terstruktur [8], [9].

2.2. Pelatihan Keterampilan Teknis Produksi Konten Digital

Untuk mengatasi keterbatasan keterampilan teknis, solusi yang diberikan berupa pelatihan teknis produksi konten digital. Peserta mendapatkan praktik dasar fotografi, videografi, pengambilan audio, komposisi visual, serta penyuntingan menggunakan perangkat yang tersedia. Pendekatan praktik dipilih agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi mampu menghasilkan produk konten secara langsung. Pelatihan produksi konten dan penggunaan aplikasi digital sebelumnya

juga menunjukkan potensi dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan teknis siswa [15], [16], [17].

2.3. Penguatan Pemahaman Etika Digital dan Keamanan Informasi

Pemahaman etika digital dapat ditingkatkan melalui sosialisasi tentang hak cipta, atribusi kreatif, keamanan digital, dan verifikasi informasi. Literasi digital bukan hanya teknis, tetapi juga mencakup kemampuan membuat konten secara etis dan bertanggung jawab. Peserta diberikan pemahaman mengenai hak cipta, penggunaan sumber, atribusi, perlindungan data pribadi, keamanan akun, serta verifikasi informasi. Materi tersebut diperlukan agar siswa mampu menghasilkan konten yang tidak hanya menarik tetapi juga bertanggung jawab [11], [12].

Penerimaan teknologi diperhatikan sebagai aspek pendukung proses pembelajaran. TAM digunakan untuk memahami pentingnya persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi dalam mendorong pemanfaatan perangkat dan aplikasi digital [18]. TAM2 dan UTAUT memberikan perspektif tambahan bahwa penerimaan teknologi juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, pengalaman, dan kondisi pendukung penggunaan teknologi [19], [20]. Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya dilatih menggunakan teknologi, tetapi juga diarahkan untuk memahami manfaat teknologi dalam mendukung aktivitas kreatif.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pengalaman menggunakan perangkat dan platform digital dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pengalaman sebagai pengguna atau konsumen konten belum sepenuhnya diikuti kemampuan untuk merancang dan menghasilkan konten secara terstruktur.

Kondisi tersebut terlihat dari hasil evaluasi awal. Nilai rata-rata pre-test seluruh indikator berada pada angka 56,8. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta masih memerlukan penguatan dalam mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif, storytelling, riset, produksi, penyuntingan, dan penulisan.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa literasi digital tidak dapat hanya dilihat berdasarkan intensitas penggunaan teknologi. Kompetensi digital juga mencakup kemampuan mengevaluasi informasi, menghasilkan konten, serta menggunakan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab [1], [5].

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Konten Kreatif

No.	Indikator	Pre-test	Post-test
1	Berpikir Kreatif	61,2	81,6
2	Seni Bercerita	51	85,7
3	Riset & Analisis	55,1	83,6
4	Produksi Visual & Audio	53	79,6
5	Penyuntingan	63,2	83,6
6	Penulisan	57,1	89,7

Sumber : data primer diolah, 2026

Rata-rata nilai peserta meningkat dari 56,8 menjadi 84,0. Peningkatan tersebut menunjukkan perubahan kemampuan setelah peserta mengikuti rangkaian pelatihan. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, dengan peningkatan terbesar pada seni bercerita sebesar 34,7 poin. Peningkatan pada aspek seni bercerita menunjukkan bahwa kegiatan yang menekankan pengembangan ide dan *digital storytelling* memberikan ruang bagi peserta untuk memahami bagaimana sebuah gagasan dapat dikembangkan menjadi pesan yang memiliki struktur. Digital storytelling dapat membantu

peserta mengintegrasikan unsur narasi dengan berbagai elemen digital sehingga proses penyampaian pesan menjadi lebih terarah [8], [9].

Indikator penulisan juga mengalami peningkatan sebesar 32,6 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa latihan menyusun ide, menentukan pesan, dan mengembangkan alur dapat membantu peserta menyusun konten secara lebih sistematis. Penggunaan storytelling dalam pembelajaran juga telah dikaitkan dengan pengembangan kemampuan menulis dan kemampuan menyusun gagasan [10].

Peningkatan sebesar 28,5 poin pada indikator riset dan analisis menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berfokus pada aspek produksi visual. Peserta juga diarahkan untuk memahami pentingnya pencarian informasi, pemilihan sumber, dan analisis sebelum membuat konten. Hal ini penting karena produksi konten digital membutuhkan kemampuan menggabungkan kreativitas dengan kemampuan menilai informasi secara kritis [3], [11].

Kemampuan produksi visual dan audio meningkat dari 53,0 menjadi 79,6 atau sebesar 26,6 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa praktik langsung dapat membantu peserta memahami prinsip dasar produksi konten. Pelatihan yang menggunakan perangkat yang dekat dengan kehidupan siswa memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih kontekstual. Smartphone tidak hanya diposisikan sebagai alat konsumsi media, tetapi juga sebagai perangkat produksi yang dapat digunakan untuk mengambil gambar, merekam video, merekam suara, dan menghasilkan konten.

Kemampuan penyuntingan meningkat dari 63,2 menjadi 83,6 atau sebesar 20,4 poin. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa peserta mampu mengembangkan pemahaman mengenai proses pengolahan materi mentah menjadi produk konten yang lebih terstruktur. Keterampilan penyuntingan menjadi penting karena kualitas konten tidak hanya ditentukan oleh proses pengambilan gambar, tetapi juga bagaimana elemen visual dan audio disusun menjadi pesan yang utuh.

Hasil tersebut sejalan dengan berbagai kegiatan pelatihan produksi konten bagi siswa yang menunjukkan bahwa pengalaman praktik dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan teknis produksi [15], [16], [17].

Penggunaan TAM dalam kegiatan ini memberikan perspektif bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi juga berkaitan dengan persepsi siswa mengenai manfaat dan kemudahan teknologi. Davis menjelaskan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* merupakan konstruk fundamental dalam penerimaan teknologi [18]. Dalam kegiatan pelatihan, persepsi manfaat dapat dilihat dari penggunaan perangkat dan aplikasi untuk menyelesaikan aktivitas yang sebelumnya sulit dilakukan secara manual, seperti penyuntingan video, pengolahan audio, pengembangan visual, dan publikasi konten. Ketika siswa memahami bahwa teknologi dapat membantu menghasilkan konten dengan lebih cepat dan terstruktur, teknologi tidak lagi hanya dipandang sebagai sarana hiburan tetapi sebagai alat produktif.

Sementara itu, kemudahan penggunaan menjadi penting karena teknologi yang dianggap sulit digunakan dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Praktik secara bertahap menggunakan perangkat yang telah dikenal siswa membantu mengurangi hambatan tersebut. Perspektif TAM2 juga menjelaskan bahwa persepsi manfaat teknologi dapat dipengaruhi oleh proses sosial dan kognitif, sedangkan UTAUT memperluas pemahaman penerimaan melalui faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung [19], [20].

Dalam konteks sekolah, dukungan guru, teman sebaya, fasilitas, serta kesempatan untuk mempraktikkan teknologi dapat menjadi faktor pendukung pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, pengembangan keterampilan digital tidak cukup dilakukan melalui pelatihan satu kali, tetapi membutuhkan lingkungan yang memberikan kesempatan untuk terus menggunakan dan mengembangkan keterampilan tersebut.

Selain peningkatan keterampilan produksi, pelatihan memberikan perhatian terhadap aspek etika dan keamanan digital. Peserta diperkenalkan pada pentingnya menggunakan sumber secara bertanggung jawab, mencantumkan atribusi, memperhatikan hak cipta, melindungi informasi pribadi, dan memverifikasi informasi.

Aspek tersebut penting karena kemampuan menghasilkan konten yang menarik tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab dalam menggunakan informasi. Literasi media dan informasi menempatkan kemampuan mengevaluasi, menghasilkan, dan menggunakan informasi secara etis sebagai bagian penting dari kompetensi pengguna media [11]. Kerangka kompetensi digital juga menempatkan keamanan, komunikasi, penciptaan konten, dan kemampuan menyelesaikan masalah sebagai bagian dari kompetensi digital [12].

Dengan demikian, pelatihan tidak hanya menghasilkan siswa yang lebih mampu membuat konten, tetapi juga diarahkan untuk membentuk kebiasaan produksi konten yang lebih bertanggung jawab. Dokumentasi pelatihan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi pelatihan konten kreatif SMA Negeri 8 Semarang

Peningkatan seluruh indikator menunjukkan bahwa pelatihan produksi konten dapat menjadi salah satu pendekatan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas tidak hanya muncul dari kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga dari kemampuan mengembangkan ide tersebut menjadi produk yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa pengembangan kreativitas perlu dilakukan melalui kombinasi antara pengetahuan, praktik, teknologi, dan lingkungan pembelajaran. Penelitian mengenai lingkungan digital menunjukkan adanya hubungan antara pemanfaatan lingkungan digital dengan pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran [7]. Pendampingan produksi konten digital juga dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret kepada siswa dalam mengembangkan karya digital [13].

Dalam konteks sekolah, hasil kegiatan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui kegiatan jurnalistik, ekstrakurikuler, organisasi siswa, maupun proyek pembelajaran. Siswa yang telah memperoleh pengalaman dasar dapat diarahkan untuk menghasilkan konten sekolah seperti berita sekolah, dokumentasi kegiatan, video edukasi, kampanye sosial, dan materi promosi kegiatan sekolah.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan konten kreatif di SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta pada seluruh indikator yang dievaluasi. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 56,8 pada pre-test menjadi 84,0 pada post-test. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator seni bercerita sebesar 34,7 poin, diikuti penulisan sebesar 32,6 poin dan riset serta analisis sebesar 28,5 poin. Pelatihan memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan ide, menyusun cerita, melakukan produksi visual dan audio, melakukan penyuntingan, serta menghasilkan tulisan untuk kebutuhan konten digital. Integrasi aspek etika dan keamanan digital juga membantu memperluas pemahaman bahwa produksi konten perlu dilakukan secara bertanggung jawab. TAM, TAM2, UTAUT, dan UTAUT2 digunakan sebagai landasan

konseptual pendukung untuk memahami penerimaan dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pelatihan. Perspektif tersebut menegaskan pentingnya manfaat, kemudahan penggunaan, faktor sosial, dan kondisi pendukung dalam mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif. Untuk keberlanjutan kegiatan, sekolah dapat mengembangkan program pendampingan secara berkala melalui kegiatan jurnalistik, organisasi siswa, maupun ekstrakurikuler. Kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi juga dapat dikembangkan agar siswa memperoleh pendampingan berkelanjutan dalam produksi konten, pemanfaatan teknologi digital, dan pengembangan kreativitas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Dian Nuswantoro atas pendanaan melalui Hibah Internal Pengabdian Sekolah Tematik Tahun 2026 yang disalurkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UDINUS. Penghargaan juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Semarang dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian oleh dosen Universitas Dian Nuswantoro.

Daftar Pustaka

- [1] G. Falloon, "From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework," *Educational Technology Research and Development*, vol. 68, no. 5, pp. 2449–2472, 2020, doi: 10.1007/s11423-020-09767-4.
- [2] G. Falloon, "From digital literacy to digital competence: The teacher and learner perspective," *Educational Technology Research and Development*, vol. 70, pp. 1671–1689, 20.
- [3] UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO, 2023, doi: 10.54676/UZQV8501.
- [4] E. E. Smith and H. Storrs, "Digital literacies, social media, and undergraduate learning: What do students think they need to know?," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 20, no. 1, p. 29, 2023, doi: 10.1186/s41239-023-00398-2.
- [5] N. Nurdianti, A. Anisa, and V. Ananthakkarasu, "Digital literacy of senior high school science students: A case study of technology use in daily academic life," *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, vol. 14, no. 2, pp. 173–184, 2025, doi: 10.26740/jpps.v14n2.p173-184.
- [6] E. Herawan, Y. N. Febianti, and A. L. Safitri, "Digital literacy and student creativity through e-resources on the quality of learning in college," *Journal of Education Technology*, vol. 7, no. 1, pp. 25–33, 2023, doi: 10.23887/jet.v7i1.43622.
- [7] H. E. Rudyanto, L. N. Pradana, H. A. Mumtahana, and R. Pamungkas, "Digital environment learning (DEL): Creativity in framework of digital literacy," *Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 15–23, 2023, doi: 10.23917/ppd.v10i1.21821.
- [8] Y.-T. Chen, M.-J. Liu, and Y.-Y. Cheng, "Discovering scientific creativity with digital storytelling," *Journal of Creativity*, vol. 33, no. 1, p. 100041, 2023, doi: 10.1016/j.yjoc.2022.100041.
- [9] B. Jantorn and K. Rattanasari, "Cooperative learning to foster creativity through digital storytelling," *Journal of Communication and Innovation NIDA*, 2023.

-
- [10] R. Munajah, M. S. Sumantri, and Yufiarti, "The use of digital storytelling to improve students' writing skills," *Advances in Mobile Learning Educational Research*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.25082/AMLER.2023.01.006.
- [11] UNESCO, *Media and Information Literacy Policy and Strategy Guidelines*. Paris: UNESCO, 2013.
- [12] European Commission, *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022.
- [13] S. E. Walida, F. K. Sari, and M. I. M. Halisna, "Pendampingan pembuatan blog untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMK dalam mengelola konten online," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 8, no. 4, 2024.
- [14] A. Rofiki Rahman, A. Hervina Tiaraningrum, B. Bernando Bria, and W. Suartawan, "Penguatan literasi dan kreativitas digital siswa Gen Z melalui pelatihan produksi konten di SMAN 4 Singaraja," *Journal of Community Empowerment*, vol. 4, no. 3, pp. 1215–1220, 2025.
- [15] D. Suprpto, S. Yeni Astuti, R. Mustika Ningrum, and D. Suharijadi, "Peningkatan kreativitas siswa SMAN 4 Jember dalam pembuatan film pendek melalui pelatihan storytelling," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 423–431, 2025, doi: 10.52436/1.jpmi.3516.
- [16] A. Fitriant, Y. Budi Setiawan, S. Pramucitra, Y. Bagus P., Rahmawati, and A. Ramadhani, "Pembelajaran kreatif siswa SMA Sint Louis Semarang melalui pelatihan konten CapCut," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 4, pp. 4868–4872, 2025, doi: 10.55338/jpkmn.v6i4.6764.
- [17] N. Yansyah et al., "Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan konten kreatif di SMPN 17 Kota Bengkulu," *Jurnal Gotong Royong*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2025, doi: 10.37676/goro.
- [18] F. D. Davis, "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology," *MIS Quarterly*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, doi: 10.2307/249008.
- [19] V. Venkatesh and F. D. Davis, "A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies," *Management Science*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204, 2000, doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- [20] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User acceptance of information technology: Toward a unified view," *MIS Quarterly*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, 2003, doi: 10.2307/30036540.
- [21] V. Venkatesh, J. Y. L. Thong, and X. Xu, "Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology," *MIS Quarterly*, vol. 36, no. 1, pp. 157–178, 2012, doi: 10.2307/41410412.
- [22] A. T. Alfayadh, A. N. Subhi, A. M. Zahra, S. A. Ru'yat, and W. Wahyunengsih, "Efforts to increase student creativity by socializing digital literacy," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 33498–33504, 2024.

- [23] H. Rahmat and Jaelani, "Exploring the student teachers' digital literacy and teaching creativity at Tadris Bahasa Inggris, FTK UIN Mataram," *Cordova Journal*, vol. 14, no. 2, pp. 18–27, 2024, doi: 10.20414/cordova.v14i2.11782.
- [24] N. Simamora, R. Gultom, M. Widiastuti, and F. R. Noibaho, "Pengaruh penggunaan literasi digital terhadap kreativitas belajar PAK siswa kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024," *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, vol. 2, no. 2, pp. 168–187, 2024, doi: 10.55606/jutipa.v2i2.304.
- [25] S. I. Astuti and N. Kurnia, "Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra yang dilakukan oleh JAPELIDI," *INFORMASI*, vol. 47, no. 2, p. 149, 2017, doi: 10.21831/informasi.v47i2.16079.
- [26] W. Q. Khotimah, V. D. Agustini, and A. Supriyadi, "Pelatihan membuat konten edukatif untuk media sosial bagi siswa SMP Muhammadiyah 4 Cipondoh Tangerang di masa pandemi Covid-19," *Journal of Servite*, vol. 2, no. 2, p. 49, 2021, doi: 10.37535/102002220205.