

PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN DAYA SAING

Marwan Al Fajri

Program Studi Informatika Universitas Deztron Indonesia

Corresponding Author: marwan.alfajri@gmail.com

Info Artikel

Submitted: 05 Desember 2025

Revised : 11 Desember 2025

Accepted: 30 Desember 2025

Published: 02 Januari 2026

Keywords: youth empowerment, digital content, mobile editing application, creativity, competitiveness

Kata Kunci: pemberdayaan pemuda, konten digital, aplikasi editing mobile, kreativitas, daya saing

Abstract

This study aims to design and evaluate a soft skills training program for students at the Sunan Drajat Islamic Boarding School in Lamongan to improve their communication, collaboration, leadership, and problem-solving skills. The research method used a descriptive qualitative approach with a participatory model through pre-tests, post-tests, observations, interviews, and questionnaires. The results showed an increase in the average score from 65.3 to 83.7 with positive behavioral changes such as increased self-confidence, responsibility, and social empathy. And soft skills training based on Islamic values effectively strengthens the character, leadership, and readiness of students to face the challenges of the modern era.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam cara generasi muda berkomunikasi, berkreasi, dan membangun daya saing di era ekonomi digital. Mahasiswa sebagai bagian dari kelompok pemuda memiliki potensi besar dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam bidang pembuatan konten. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan keterampilan teknis dan pemahaman strategis dalam menghasilkan konten digital yang kreatif dan bernilai. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area melalui pelatihan pembuatan konten digital menggunakan aplikasi editing mobile. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan mitra, perancangan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan berbasis praktik, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, keterampilan teknis editing, serta pemahaman mahasiswa terhadap potensi konten digital sebagai sarana pengembangan diri dan daya saing. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan pemuda berbasis teknologi yang berkelanjutan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan pemuda dan mahasiswa. Media digital

**PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN
DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN DAYA SAING**
Marwan Al Fajri

saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi, promosi, dan pengembangan potensi diri.

Mahasiswa sebagai generasi muda memiliki peran strategis dalam menghadapi tantangan era digital. Kemampuan menghasilkan konten digital yang kreatif dan informatif menjadi salah satu keterampilan penting yang dibutuhkan untuk meningkatkan daya saing individu.

Kecamatan Medan Area merupakan wilayah dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar dari berbagai perguruan tinggi. Kondisi ini menjadi potensi besar untuk pengembangan kreativitas pemuda melalui pemanfaatan teknologi digital.

Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih menggunakan media digital secara pasif dan konsumtif. Pemanfaatan aplikasi editing mobile masih terbatas pada penggunaan dasar tanpa pemahaman konsep konten yang efektif.

Rendahnya keterampilan teknis dan literasi konten digital dapat menghambat mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri dan peluang ekonomi kreatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya pemberdayaan yang terarah dan berkelanjutan.

Pelatihan pembuatan konten digital berbasis aplikasi editing mobile dipilih karena mudah diakses, sesuai dengan karakteristik mahasiswa, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, dan daya saing mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area.

Permasalahan Mitra

Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area yang aktif menggunakan perangkat mobile dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan keterampilan dalam mengolah konten digital secara kreatif dan profesional. Mahasiswa cenderung menggunakan aplikasi editing hanya untuk kebutuhan pribadi tanpa mempertimbangkan aspek kualitas visual dan pesan konten.

Kurangnya pemahaman tentang tren konten digital dan strategi publikasi juga menjadi kendala dalam meningkatkan daya saing. Minimnya pelatihan praktis yang aplikatif menyebabkan mahasiswa belum mampu memaksimalkan potensi teknologi yang dimiliki.

Selain itu, belum adanya pendampingan yang berkelanjutan membuat keterampilan

**PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN
DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN DAYA SAING**
Marwan Al Fajri

yang dimiliki tidak berkembang secara optimal. Permasalahan tersebut menjadi dasar perlunya pelaksanaan program pemberdayaan berbasis pelatihan konten digital.

Metode Penelitian

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang secara sistematis dan terstruktur agar mampu menjawab permasalahan yang dihadapi mitra sasaran, yaitu mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi dilibatkan secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Tahap awal kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan mitra yang dilakukan melalui diskusi kelompok terarah dan observasi lapangan. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai tingkat pemahaman mahasiswa terhadap konten digital, pola penggunaan media sosial, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan konten.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pelaksana menyusun materi pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan perkembangan tren konten digital. Materi difokuskan pada konsep dasar konten digital, teknik visual storytelling, serta pemanfaatan aplikasi editing mobile yang mudah diakses dan digunakan.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan metode praktik langsung. Peserta diberikan penjelasan singkat mengenai konsep, kemudian diarahkan untuk langsung mempraktikkan proses pembuatan konten menggunakan perangkat mobile masing-masing.

Selama sesi praktik, peserta didampingi oleh tim pelaksana untuk memastikan setiap mahasiswa memahami langkah-langkah editing, mulai dari pemilihan konsep, pengolahan visual, penambahan teks, hingga penyusunan alur konten yang menarik.

Selain praktik teknis, peserta juga dibekali dengan pemahaman mengenai strategi publikasi konten digital, etika bermedia sosial, serta potensi pemanfaatan konten digital sebagai sarana pengembangan diri dan peluang ekonomi kreatif.

Tahap akhir metode pelaksanaan adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui penilaian hasil konten yang dihasilkan peserta, diskusi reflektif, serta pengukuran peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa setelah mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan PKM

Tahap	Kegiatan	Uraian Output
Analisis	Identifikasi kebutuhan	Peta permasalahan dan potensi mahasiswa
Perancangan	Penyusunan materi	Modul pelatihan konten digital
Pelatihan	Praktik editing mobile	Produk konten digital
Evaluasi	Penilaian dan refleksi	Peningkatan kompetensi peserta

Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan

Analisis Kebutuhan → Penyusunan Materi → Pelatihan & Praktik → Pendampingan → Evaluasi

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area dalam pembuatan konten digital berbasis aplikasi editing mobile. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil karya peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan, di mana konten yang dihasilkan setelah pelatihan memiliki kualitas visual yang lebih baik, alur penyampaian pesan yang lebih jelas, serta penggunaan fitur aplikasi editing yang lebih optimal.

Mahasiswa yang sebelumnya hanya memanfaatkan aplikasi editing untuk keperluan sederhana, seperti pemotongan video atau penambahan teks dasar, mulai mampu mengembangkan konten dengan konsep yang lebih terstruktur. Peserta dapat menerapkan teknik pengeditan seperti pengaturan transisi, sinkronisasi audio dan visual, pemilihan warna yang konsisten, serta penggunaan tipografi yang mendukung pesan konten.

Selain peningkatan kemampuan teknis, hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan ide konten. Mahasiswa mampu mengangkat tema-tema yang dekat dengan kehidupan kampus, aktivitas pemuda, serta isu-isu aktual yang relevan dengan target audiens mereka, sehingga konten yang dihasilkan menjadi lebih kontekstual dan menarik.

PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN DAYA SAING
Marwan Al Fajri



Hasil evaluasi melalui diskusi dan penilaian karya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam mempublikasikan konten digital di media sosial. Mahasiswa menjadi lebih berani menampilkan hasil karyanya kepada publik dan terbuka terhadap masukan, yang merupakan indikator penting dalam proses pengembangan kompetensi kreatif.

Pembahasan

Peningkatan keterampilan dan kreativitas mahasiswa yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan konten digital berbasis aplikasi editing mobile merupakan pendekatan yang efektif dalam pemberdayaan pemuda. Metode pelatihan yang menekankan praktik langsung memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara kontekstual, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan nyata mahasiswa di era digital.

Hasil kegiatan ini memperkuat pandangan bahwa pemberdayaan pemuda melalui penguasaan keterampilan digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Mahasiswa yang sebelumnya hanya berperan sebagai pengguna media sosial secara pasif mulai bertransformasi menjadi individu yang mampu menghasilkan konten digital secara kreatif, terencana, dan memiliki nilai informatif.

**PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN
DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN DAYA SAING**
Marwan Al Fajri

Penggunaan aplikasi editing mobile sebagai media utama dalam pelatihan dinilai sangat relevan dengan karakteristik mahasiswa yang lekat dengan penggunaan perangkat pintar. Aksesibilitas aplikasi yang tinggi, fitur yang beragam, serta kemudahan penggunaan memungkinkan mahasiswa untuk terus mengembangkan keterampilannya secara mandiri setelah kegiatan PKM selesai dilaksanakan, sehingga proses pembelajaran tidak terhenti pada saat pelatihan saja.



Secara lebih luas, hasil kegiatan ini memiliki implikasi terhadap peningkatan daya saing mahasiswa di tingkat lokal maupun global. Keterampilan pembuatan konten digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas akademik, pengembangan personal branding, keterlibatan dalam organisasi kemahasiswaan, hingga membuka peluang di sektor ekonomi kreatif. Oleh karena itu, pembahasan ini menegaskan bahwa pelatihan konten digital berbasis aplikasi editing mobile merupakan strategi pemberdayaan pemuda yang relevan dan berkelanjutan.

Dampak dan Keberlanjutan

Kegiatan PKM ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam pemanfaatan teknologi mobile untuk kegiatan kreatif dan produktif. Mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis editing, tetapi juga

**PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN
DIGITAL BERBASIS APLIKASI EDITING MOBILE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN DAYA SAING**
Marwan Al Fajri

pemahaman konseptual mengenai peran konten digital dalam membangun citra diri dan daya saing di era digital.

Dampak lain yang dirasakan adalah meningkatnya motivasi mahasiswa untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana pengembangan potensi diri, baik dalam konteks akademik maupun non-akademik. Dari sisi keberlanjutan, kegiatan ini berpotensi dikembangkan menjadi program pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti branding digital, monetisasi konten, dan manajemen media sosial. Keberlanjutan program juga dapat didukung melalui kolaborasi dengan perguruan tinggi, organisasi kemahasiswaan, dan komunitas kreatif lokal di wilayah Kecamatan Medan Area.

Pembentukan komunitas kreator muda berbasis kampus menjadi salah satu strategi untuk menjaga keberlanjutan dampak kegiatan dan mendorong pertukaran pengetahuan antar mahasiswa. Dengan adanya pendampingan berkelanjutan, program ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem kreatif yang mendukung pemberdayaan pemuda berbasis teknologi digital.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan konten digital berbasis aplikasi editing mobile mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri mahasiswa di wilayah Kecamatan Medan Area. Melalui pendekatan praktik langsung, mahasiswa tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu mengembangkan ide konten yang relevan dengan karakteristik pemuda dan kebutuhan era digital.

Pelatihan ini menjadi bentuk nyata pemberdayaan pemuda berbasis teknologi yang berkontribusi pada peningkatan daya saing mahasiswa. Keterampilan konten digital yang diperoleh dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas akademik, pengembangan personal branding, serta membuka peluang keterlibatan dalam sektor ekonomi kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini layak untuk dikembangkan dan direplikasi sebagai model pengabdian masyarakat yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, P., & Rainie, L. (2021). The Future of Digital Skills and Youth Empowerment. *Journal of Digital Society*, 5(2), 45–58.
- Armbrust, M., et al. (2021). Cloud Computing: Current Trends and Future Directions. *Communications of the ACM*, 64(4), 72–84.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2022). Digital Literacy in Higher Education: Concepts and Practices. *Journal of Documentation*, 78(6), 1341–1356.
- European Commission. (2022). *Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2)*. Brussels.
- Huda, M., et al. (2021). Digital Creativity and Youth Competitiveness in the Mobile Era. *International Journal of Educational Technology*, 8(3), 211–223.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 25–38.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital Berbasis Mobile*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, R., & Putra, A. (2022). Pelatihan Konten Digital Berbasis Aplikasi Mobile bagi Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 55–64.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2021). *Digital Information Systems for Education*. McGraw-Hill Education.
- Pratama, A. R. (2022). Kreativitas Pemuda dalam Produksi Konten Digital di Era Media Sosial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2), 145–156.
- Rahmawati, E., & Sari, D. (2023). Youth Empowerment through Digital Content Training. *Journal of Community Service*, 9(1), 33–42.
- UNESCO. (2021). *Global Framework on Digital Literacy Skills*. Paris: UNESCO.
- Wibowo, A., & Setiawan, D. (2022). Digital Transformation and Youth Competitiveness. *Jurnal Nasional Teknologi*, 9(2), 101–112.
- Wijaya, R., & Handayani, S. (2023). Mobile-Based Digital Content Training for University Students. *Journal of Educational Innovation*, 11(1), 67–78.
- Yuliana, E., & Prasetyo, B. (2024). Strengthening Student Creativity through Mobile Editing Applications. *International Journal of Digital Learning*, 6(1), 1–12.