

Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Untuk Siswa SMKN 6 Pekanbaru

Heri Ribut Yuliantoro^{1*}, Hamdani Arifulsyah², Junaldo Rizky Mirza³, Dini Nurmalasari⁴, Mardhiah Fadhy⁵

¹Politeknik Caltex Riau, Program Studi Akuntansi, email: heriry@pcr.ac.id

²Politeknik Caltex Riau, Program Studi Akuntansi, email: dani@pcr.ac.id

³Politeknik Caltex Riau, Program Studi Akuntansi, email: rizky@pcr.ac.id

⁴Politeknik Caltex Riau, Program Studi Teknik Rekayasa Komputer, email: dini@pcr.ac.id

⁵Politeknik Caltex Riau, Program Studi Teknik Rekayasa Komputer, email: mardhiah@pcr.ac.id

*Email corresponding author

Abstrak

Keterampilan dalam membuat konten yang menarik bagi milenial, terutama siswa SMA/SMK sederajat sangat penting pada era digital marketing saat ini. Dengan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi yang sudah familiar bagi siswa banyak konten yang menarik yang dapat dibuat dengan terus mengembangkan budaya eksplorasi dan kreativitas. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan membuat konten menarik dengan memanfaatkan Microsoft Powerpoint yang sangat bermanfaat dalam pengembangan kreatifitas siswa untuk mendukung pemasaran produk/jasa ditempat mereka bekerja nantinya. Hal ini juga nantinya akan menambah kompetensi yang akan meningkatkan daya saing pada saat mereka memasuki dunia kerja. Mitra dari kegiatan pengabdian ini adalah SMKN 6 Pekanbaru. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: Publikasi berita pada media resmi Politeknik Caltex Riau baik itu situs resmi ataupun instagram dan publikasi pada Jurnal Ilmiah/Seminar Ilmiah. Kegiatan ini telah dilakukan pada 18 Oktober 2024 di Laboratorium Komputer SMKN 6 Pekanbaru dengan jumlah peserta 32 siswa/i dan 4 guru pendamping SMKN 6 Pekanbaru dengan kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan konten dengan Microsoft Powerpoint sangat penting bagi siswa. Rata-rata siswa merasa puas dan memahami terhadap materi pelatihan yang disampaikan.

Kata kunci: konten, digital marketing, microsoft powerpoint

Abstract

The ability to provide engaging content for millennials, particularly high school and vocational high school students, is crucial in the current digital marketing environment. Continued development of an exploratory and creative culture can provide a great deal of engaging content by leveraging application capabilities that students are already familiar with. The way this community service project is conducted is by teaching students how to utilize Microsoft PowerPoint to create engaging content. This helps students develop their creativity, which will help them in their future career in product/service marketing. When students enter the workforce, their increased competency will make them more competitive. This community service project has SMKN 6 Pekanbaru as a partner. The following are the outcomes of this community service project: News articles published in the Scientific Journal/Scientific Seminar and on the Caltex Riau Polytechnic's official website and Instagram. 32 students and four accompanying teachers from SMKN 6 Pekanbaru participated in this activity, which was conducted on October 18, 2024, at the SMKN 6 Pekanbaru Computer Laboratory. The exercise's conclusion was that teaching students how to create material using Microsoft PowerPoint is crucial. Students generally feel content and comprehend the training materials that are offered.

Keywords: *content, digital marketing, microsoft powerpoint*

Article History:

Submitted : 02-06-2025

Accepted : 10-06-2025

Published : 30-06-2025

1. Pendahuluan

Keterampilan dalam membuat konten yang menarik bagi milenial, terutama siswa SMA/SMK sederajat sangat penting pada era digital marketing saat ini. Dengan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi yang sudah familiar bagi siswa banyak konten yang menarik yang dapat dibuat dengan terus mengembangkan budaya eksplorasi dan kreativitas. SMKN 6 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Pekanbaru yang sudah memiliki nota kesepahaman dengan kampus PCR. Diantara isi nota kesepahaman tersebut adalah kerjasama dalam edukasi anak didik. Hal inilah yang menjadi salah satu dasar pelaksanaan pengabdian masyarakat membuat konten digital menarik dilakukan pada SMKN 6 Pekanbaru. Sekolah ini berlokasi di Jl. Seroja, Kulim, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau, Kota Pekanbaru Prov. Riau. Jumlah guru yang mengajar saat ini di sekolah tersebut adalah sebanyak 84 orang. Jumlah siswa Laki-laki: 775 sedangkan Siswa Perempuan: 612.

Sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian Masyarakat, SMKN 6 Pekanbaru memiliki Jurusan Kompetensi Keahlian sebagai berikut: Desain Grafika, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Mekatronika, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Berdasarkan Focus Group Discussion yang dilakukan oleh tim Pusat Kajian yang dihadiri salah satunya dengan perwakilan SMKN 6 Pekanbaru sebagai calon mitra didapati keterangan bahwa salah satu permasalahan mitra adalah kurangnya pelatihan bagi siswa-siswi terkait kemampuan Digital Marketing. Kemampuan ini menjadi penting karena dunia industri dan bisnis saat ini lebih banyak bersentuhan dengan konten digital. Hal ini sejalan dengan kondisi kenyataan dilapangan bahwa semakin banyaknya pemanfaatan platform digital dalam kegiatan bisnis. [1] Selain itu rencana kegiatan PkM ini sesuai dengan Renstra PkM Politeknik Caltex Riau pada bagian Program Strategis 2024 yang salah satu Program Strategisnya adalah Peningkatan Kualitas Pendidikan, dengan sasaran mitra institusi pendidikan dalam hal ini SMKN 6 Pekanbaru.

Kondisi saat ini menunjukkan literasi digital menjadi penting bagi professional didunia kerja/ Dengan kemampuan tersebut perencanaan, pengorganisasian suatu perusahaan akan lebih efektif. Tentunya hal ini juga harus diimbangi dengan kemampuan softskill dari para pekerja profesional yang nantinya akan diisi diantaranya oleh alumni sekolah kejuruan. Kemampuan softskill tersebut jika diimbangi dengan literasi digital yang baik akan menghasilkan ide-ide terbaik dalam desain sebuah konten digital, yang tentunya akan banyak memberi kemudahan bagi Perusahaan. Selain itu dengan ide kreatif maka jiwa kewirausahaan siswa juga akan terlatih, kedepan tidak hanya menjadi pegawai yang kreatif melainkan mampu menjadi pengusaha yang kreatif menangkap peluang. [2] [3], [4], [5]

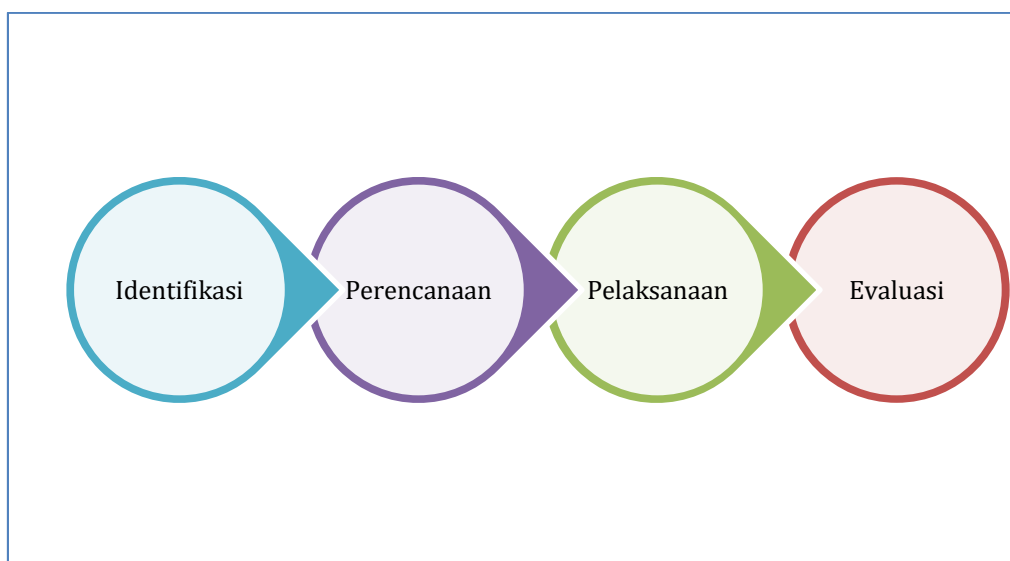
Kegiatan PkM yang akan dilaksanakan direncanakan dalam bentuk pelatihan Pembuatan Konten untuk Digital Marketing untuk 30 siswa/i (sesuai kapasitas Laboratorium) yang bertujuan agar siswa/i memiliki kemampuan dalam membuat konten-konten menarik untuk pemasaran digital dari produk/jasa. Target luaran dari kegiatan ini selain siswa/i yang mampu membuat konten yang menarik juga luaran dalam bentuk publikasi media dan jurnal ilmiah. Lingkup permasalahan yang menjadi fokus pada kegiatan PkM ini adalah kemampuan siswa/i dalam mengoperasikan aplikasi Microsoft Powerpoint yang terlihat sederhana namun cukup menarik untuk dieksplorasi dalam membuat konten-konten kreatif dalam dunia Digital Marketing. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang berbeda dengan yang lain yakni dengan menyediakan materi dan template yang sudah disiapkan sebelumnya, sehingga memudahkan siswa mempraktikkan langsung materi yang sebelumnya sudah dipaparkan.

Dengan adanya kegiatan PkM dalam bentuk pelatihan ini akan sangat berkontribusi bagi pihak sekolah SMKN 6 Pekanbaru dalam mempersiapkan anak didiknya nanti setelah lulus dengan pembekalan skill dalam membuat konten kreatif untuk Digital Marketing yang akan sangat dibutuhkan oleh banyak perusahaan baik dimasa kini ataupun mendatang. Dengan skill tersebut nantinya kesempatan kerja bagi lulusan SMKN 6 Pekanbaru akan lebih bervariasi dan terbuka luas. Keahlian pembuatan konten digital menjadi penting karena akan meningkatkan daya saing suatu Perusahaan Dimana tempat siswa nantinya akan bekerja. Hal ini dimungkinkan karena pemasaran digital saat ini diyakini mampu memperluas dimensi pemasaran suatu produk ataupun jasa dari sebuah perusahaan.[6], [7]

Microsoft Powerpoint merupakan salah produk aplikasi yang familiar bagi siswa. Penggunaan Microsoft Powerpoint cukup mudah dibandingkan aplikasi yang lain dan hampir setiap komputer dan laptop terinstal aplikasi tersebut [8]. Fitur-fitur yang menarik dari Microsoft Powerpoint menjadikan siswa akan terstimulasi untuk berpikir kreatif dalam pelatihan pembuatan konten, diantaranya fitur-fitur gambar, video, audio, efek, animasi dan grafis, hal ini tentunya akan menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan pelatihan [9][10][11] .

2. Metode

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pelaksanaan. Subjek kegiatan adalah pelatihan desain konten menggunakan Microsoft Powerpoint yang dilaksanakan di Laboratorium SMKN 6 Pekanbaru. Berikut ini Gambaran ringkas metode pelaksanaan yang dilakukan tim pelaksana pengabdian Masyarakat:



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Berikut ini penjelasan pada setiap tahapan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian diatas:

1. Identifikasi

Pada tahap identifikasi, tim pelaksana mengidentifikasi kebutuhan calon mitra melalui kegiatan *Focus Group Discussion*.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tim dibentuk dan menyiapkan persiapan termasuk proposal kegiatan dan bahan pengabdian Masyarakat.

3. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilaksanakan di tempat yang disepakati yakni laboratorium sekolah.

4. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini tim mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan menganalisis hasil masukan yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada peserta.

Pada saat pelaksanaan, kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk pelatihan 1 hari pada kegiatan ini terdiri dari:

1. Sharing

Pada metode pendekatan ini, tim pelaksana melaksanakan sharing tentang pentingnya membuat konten yang menarik dalam Digital Marketing.

2. Pembelajaran

Pada metode ini, tim pelaksana pembelajaran tentang pembuatan konten dengan menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint.

3. Pendampingan/konsultatif

Pada metode ini, tim pelaksana melaksanakan pendampingan kepada mitra saat berlatih membuat konten mereka sendiri.

Partisipasi Mitra, dalam hal ini SMKN 6 Pekanbaru adalah menyediakan Laboratorium Komputer sebagai tempat pelaksanaan serta fasilitas pendukungnya. Selain itu pihak sekolah juga menyesuaikan jadwal pelajaran dari siswa-siswa yang akan mengikuti kegiatan PkM. Evaluasi dalam kegiatan ini akan digali oleh tim pelaksana dalam bentuk pengisian kuesioner kepuasan baik itu materi pelatihan juga cara penyampaian materi tersebut. Selanjutnya rekap hasil evaluasi akan ditindaklanjuti melalui rapat tim pelaksana PkM.

Adapun peran dan tugas dari masing-masing anggota tim adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Peran dan Tugas Tim PkM

No	Peran	Tugas	Kompetensi
1	Ketua Tim	Koordinasi antara mitra dan tim	Desain konten
2	Anggota 1	Koordinasi Materi	Kewirausahaan
3	Anggota 2	Editing materi	Kewirausahaan
4	Anggota Tim	Koordinasi mhs dan peserta	Desain konten
5	Tim mahasiswa	Sharing materi konten kreator	Pengelola media HIMAksi

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat dalam bentuk Pelatihan Pembuatan Konten Digital dengan menggunakan Microsoft Powerpoint telah dilaksanakan pada:

Hari/Tgl: Jum'at/18 Oktober 2024

Waktu: 09:00-12:00 WIB

Tempat: Laboratorium Komputer SMKN 6 Pekanbaru

Jumlah peserta: 32 siswa dan 4 guru pendamping

Evaluasi dari kegiatan tersebut juga dilakukan kuis dan perlombaan bagi peserta dengan desain konten terbaik. Desain tersebut merupakan hasil nyata dari proses pelatihan yang telah dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa materi pelatihan sangat mudah untuk dipahami oleh para peserta. Dengan stimulasi imajinasi dan kreatifitas, peserta mampu membuat desain konten yang sangat menarik. Terpilih diantara para peserta tiga desain konten yang terbaik dan mendapatkan hadiah hiburan dari tim pelaksana pengabdian masyarakat.

Selama kegiatan berlangsung tim juga mendokumentasikan selama kegiatan berlangsung. Berikut ini dokumentasi selama kegiatan berlangsung:



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PkM

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan juga dipublikasinya melalui media situs resmi Politeknik Caltex Riau seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 3 Publikasi melalui Situs Resmi Politeknik Caltex Riau

Publikasi pada situs resmi Politeknik Caltex Riau tersebut dapat diakses melalui tautan berikut ini: <https://bit.ly/PublikasiPKMSMKN6SitusPCR>

Selain publikasi melalui situs resmi Politeknik Caltex Riau, publikasi juga dilakukan melalui media social Instagram resmi Program Studi Akuntansi Perpajakan, Politeknik Caltex Riau yang berkolaborasi dengan akun Instagram Ketua Pelaksana kegiatan Pengabdian Masyarakat seperti terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4 Publikasi melalui Instagram Resmi Program Studi Akuntansi Perpajakan dan Ketua Pelaksana

Publikasi melalui akun Instagram resmi Program Studi Akuntansi Perpajakan Politeknik Caltex Riau yang berkolaborasi dengan akun pribadi ketua pelaksana kegiatan pengabdian dapat diakses melalui tautan berikut: <https://bit.ly/PublikasiPKMSMKN6AkunIGKetuaTimdanProdi>

Kegiatan pengabdian Masyarakat juga menghasilkan modul untuk bahan ajar pembuatan konten untuk digital marketing yang dihasilkan melalui kegiatan ini dapat diakses secara terbuka pada tautan berikut: <https://bit.ly/BahanAjarPelatihanDesainKonten>

Setelah pelaksanaan, tim pelaksana mengadakan evaluasi dan menggali temuan dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan diantaranya mengevaluasi masukan dari peserta yang disampaikan melalui kuesioner yang disebar dengan menggunakan google form. Instrumen kuesioner dikembangkan dengan memberikan 5 kriteria penilaian yakni:

1. Program kegiatan
2. Pemateri pelatihan
3. Fasilitas selama kegiatan
4. Durasi pelaksanaan kegiatan
5. Interaksi antara peserta dan tim pelaksana
6. Materi pelatihan

Pada instrumen penilaian tersebut masing-masing kriteria dinilai dengan menggunakan skala penilaian yang menggunakan skala Likert dengan masing-masing arti penilaian sebagai berikut:

1: Sangat Tidak Setuju

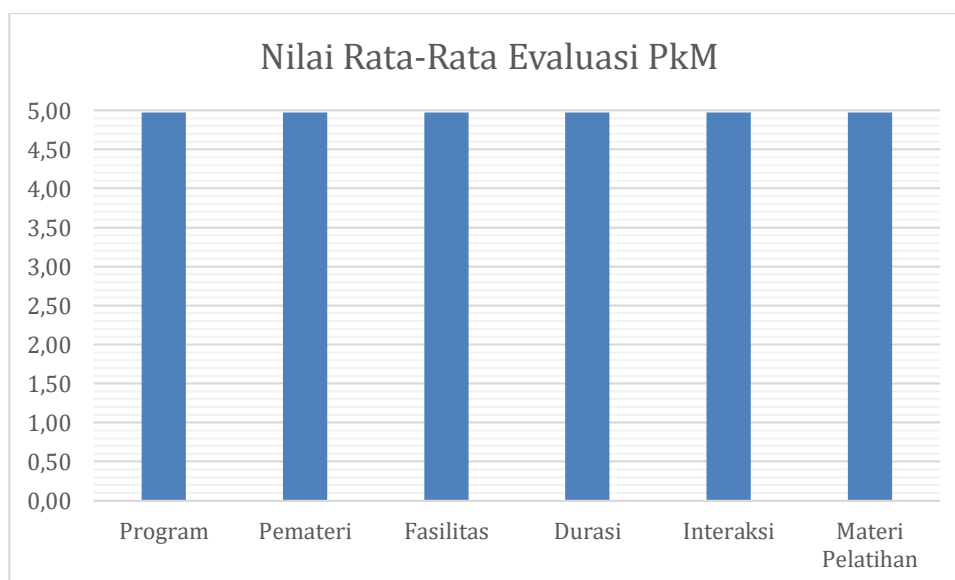
2: Tidak Setuju

3: Netral

4: Setuju

5: Sangat Setuju

Temuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang digali melalui evaluasi berbasis kuesioner ditampilkan dalam bentuk grafik. Berikut ini grafik hasil penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat:



Gambar 5 Hasil Kuesioner Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Grafik diatas menunjukkan dalam skala 1-5 peserta memberikan respon bahwa kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan sangat baik dan memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata yang sangat baik yakni 4,97 untuk setiap kategori penilaian, Pemateri, Fasilitas, Durasi, Interaksi dan

Materi Pelatihan. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa materi desain konten dengan Microsoft Powerpoint sangat menarik bagi siswa serta mereka memahami manfaat dalam menguasai kompetensi desain konten tersebut. [4], [7]

4. Kesimpulan

Secara umum tidak ada kendala yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala yang dapat dikelola dengan baik antara kedua belah pihak adalah penjadwalan pelaksanaan kegiatan dan ketersediaan jumlah komputer dengan jumlah peserta yang ikut. Pelatihan pembuatan konten digital marketing menjadi penting bagi siswa karena akan menjadi salah satu modal keahlian di jaman dunia digital. Secara umum evaluasi yang dilakukan tim melalui kuesioner yang disebar setelah kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta puas dan memahami materi dengan baik. Penggunaan Microsoft Powerpoint sebagai salah satu aplikasi untuk membuat desain konten digital merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk digunakan karena kemudahan dalam penggunaan fitur-fiturnya. Siswa secara umum mampu memanfaatkan aplikasi tersebut sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya untuk menghasilkan konten digital yang menarik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada beberapa pihak yang ikut berpartisipasi mensukseskan kegiatan pengabdian Masyarakat ini diantaranya:

1. Ibu Kepala Sekolah, Ibu Wakahumas dan Guru Pendamping dari SMKN 6 Pekanbaru yang telah menyediakan fasilitas laboratorium sekolah, penjadwalan peserta demi kelancaran kegiatan.
2. Tim Dosen dan mahasiswa pendamping yang terlibat aktif dalam kegiatan.

Daftar Pustaka

- [1] A. Retno Utami, K. Ratnasari, and J. R. Amelia, 'PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN BERKUALITAS DAN DIGITAL MARKETING: KUNCI SUKSES PENJUALAN DIGITAL BAGI UMKM', *Jurnal Masyarakat Mandiri*, vol. 8, no. 6, pp. 6149–6157, 2024, doi: 10.31764/jmm.v8i6.26919.
- [2] H. R. Yuliantoro, H. Arifulsyah, M. P. Zifi, F. Ali, and I. M. Arifin, 'Edukasi Kewirausahaan melalui Pengenalan Bisnis Kopi untuk Siswa MTs Ash-Shiddiq Pekanbaru', *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, vol. 2, no. 2, pp. 9–17, Jun. 2024, doi: 10.35143/jiter-pm.v2i2.6271.
- [3] Z. Lubis *et al.*, 'PERAN LITERASI TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MANAJEMEN', *Jurnal Masharif al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, vol. 9, no. 1, pp. 276–289, 2024, doi: 10.30651/jms.v9i1.21480.
- [4] D. Mulasari and D. Octoria, 'PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN SOFT SKILL TERHADAP KESIAPAN KERJA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA', *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, vol. 09, no. 01, pp. 100–107, Dec. 2024.
- [5] Olivia Shafitri and Novien Rialdy, 'Peran Kompetensi Soft Skills Digital Native dalam Meraih Kesuksesan dalam Berkarir di Dunia Kerja', *MENAWAN: Jurnal Riset dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, vol. 3, no. 1, pp. 99–109, Dec. 2024, doi: 10.61132/menawan.v3i1.1119.
- [6] A. R. Fatkhu, E. Z. Zed, A. S. Siti, and D. W. Mayly, 'Pelatihan Pembuatan Konten Digital untuk Mendukung Kegiatan Promosi pada UMKM Seblak di Kedung Waringin', *Jurnal Karya Nyata*, vol. 1, no. 4, pp. 193–202, 2024, doi: 10.62951/karyanyata.v1i4.883.

- [7] L. Marlina, S. Aisyah, and A. Mundzir, 'PENINGKATAN DAYA SAING BERBASIS PEMASARAN DIGITAL PADA UMKM KRIYA DI JAWA BARAT', *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi (JIMIA)*, vol. 18, no. 1, Apr. 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jimia>
- [8] M. Primagara, 'Peningkatan Keterampilan Desain Konten Media Sosial Untuk Kelompok Usia Kerja', *ABDIMAS KALAM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 7–11, 2022.
- [9] E. Wulandari, 'Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning', *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 2, pp. 26–32, 2022.
- [10] A. S. Dinata *et al.*, 'Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft PowerPoint Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum', *JATIMIKA*, vol. 2, no. 2, pp. 199–203, 2021.
- [11] A. A. Ajibulloh, 'PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI SOLUSI STRATEGI VISUAL DIGITAL MARKETING UNTUK UMKM DI MASA PANDEMI', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, pp. 474–478, 2020, [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=vXqQXAC3>