

PELATIHAN CONTENT WRITING ESSENTIALS BAGI SISWA SMA BUDI AGUNG: MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GENERASI MUDA

Content Writing Essentials Training for Budi Agung High School Students: Enhancing Youth Digital Literacy

Antonius Felix¹⁾, Agung Stefanus Kembau²⁾, Reynard J. Makarawung³⁾, Devi Yurisca
Bernanda⁴⁾, Alessandra Haryadi⁵⁾, dan Ken Budiarjo⁶⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾Program Studi Bisnis Digital, Universitas Bunda Mulia

Diajukan 21 Februari 2026 / Disetujui Tanggal 30 April 2026

Abstrak

Indonesia menghadapi kesenjangan dalam literasi produksi konten digital di kalangan generasi muda, namun sebagian besar tidak memiliki keterampilan dasar untuk memproduksi konten digital yang berkualitas dan berdampak. Kesenjangan ini berpotensi membatasi peran generasi muda dalam ekosistem ekonomi digital, sehingga lebih dominan sebagai konsumen dibandingkan pelaku kreatif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan content writing interaktif bagi siswa SMA Budi Agung. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang mengkombinasikan pemaparan materi, sesi tanya jawab (Q&A), serta permainan edukatif berbasis digital menggunakan platform Blooket. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Desember 2025 dengan melibatkan 19 siswa. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner umpan balik dengan empat komponen penilaian: Edukatif, Objektif, Akuntabel, dan Transparan. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata penilaian di atas 3,5 dari skala 4 pada seluruh komponen, dengan skor tertinggi 3,63 pada aspek Edukatif, Objektif, dan Akuntabel. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan diterima dengan baik oleh peserta serta menunjukkan persepsi manfaat terhadap pemahaman content writing dan kesadaran akan potensi ekonomi kreatif digital. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya Program Studi Bisnis Digital Universitas Bunda Mulia dalam mendukung pengembangan content writing di jenjang pendidikan menengah.

Kata Kunci: Content Writing, Literasi Digital, Pengabdian Masyarakat, Siswa SMA, Gamifikasi, Ekonomi Kreatif Digital

Abstract

Indonesia faces a gap in digital content production literacy among the younger generation, yet most lack the basic skills to produce high-quality, impactful digital content. This gap has the potential to limit the role of the younger generation in the digital economy ecosystem, leaving them more dominant as consumers than creative actors. This community service program (PKM) aimed to bridge this gap through interactive content writing training for Budi Agung High School students. The implementation employed a participatory approach combining material presentation, Q&A sessions, and digital-based educational games using the Blooket platform. Conducted on December 9, 2025, the activity involved 19 students. Evaluation through feedback questionnaires with four assessment components Educational, Objective, Accountable, and Transparent showed average ratings above 3.5 on a 4-point scale, with the highest score of 3.63 on Educational, Objective, and Accountable aspects. These findings indicate that the training was well received by participants and perceived as beneficial in enhancing their understanding of content writing, as well as increasing their awareness of opportunities in the digital creative economy.

* Korespondensi Penulis:
E-mail: antoniusfelix90@gmail.com

This activity is expected to be one of the efforts of the Bunda Mulia University Digital Business Study Program in supporting the development of content writing at the secondary education level.

Keywords: *Content Writing, Digital Literacy, Community Service, High School Students, Gamification, Digital Creative Economy*

Pendahuluan

Revolusi digital telah mengubah lanskap komunikasi global secara signifikan. Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat penetrasi media sosial yang tinggi, dengan lebih dari 191 juta pengguna aktif pada tahun 2024 (We Are Social & Meltwater, 2024). Di tengah tingginya konsumsi konten digital tersebut, generasi muda masih didominasi sebagai konsumen, bukan sebagai produsen konten yang aktif dan strategis.

Platform digital seperti media sosial, website, dan aplikasi pesan instan kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem ekonomi kreatif digital yang terus berkembang. Dalam konteks ini, kemampuan menyusun pesan yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik audiens menjadi salah satu kompetensi penting bagi generasi muda (Gielen et al., 2022; Felix & Rembulan, 2023).

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memproduksi konten. Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung keterampilan komunikasi, berpikir kritis, serta kesiapan individu dalam menghadapi tuntutan ekonomi digital (Felix et al., 2023; Felix et al., 2024). Dalam konteks penulisan konten digital, kemampuan content writing menjadi salah satu keterampilan yang semakin relevan. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas konten memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan audiens (*engagement*) serta hasil yang baik dalam komunikasi digital (Felix et al., 2023; Kembau & Winarko, 2025). Oleh karena itu, kemampuan menyusun konten yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan audiens menjadi penting untuk dikembangkan sejak jenjang pendidikan menengah. Namun demikian, dalam praktiknya, keterampilan content writing masih belum banyak terintegrasi dalam pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan kompetensi di era digital dengan pembekalan yang diperoleh siswa di lingkungan pendidikan formal. Kesenjangan ini berpotensi membatasi kemampuan generasi muda dalam berpartisipasi secara aktif dalam ekosistem digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan *content writing* bagi siswa SMA Budi Agung. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai penyusunan konten digital yang diterima oleh para siswa, serta memberikan pengalaman belajar interaktif yang relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal, koordinasi intensif dengan pihak sekolah mitra, serta analisis terhadap kondisi literasi digital siswa SMA secara umum, teridentifikasi tiga permasalahan fundamental yang saling berkaitan dan membentuk sebuah siklus keterbelakangan digital: (1) rendahnya pemahaman siswa SMA tentang dasar-dasar content writing untuk media digital, yang mengakibatkan mereka tidak mampu memproduksi konten yang bernilai dan berdampak; (2) keterbatasan keterampilan menyusun pesan yang engaging dan menarik perhatian audiens di platform digital, sehingga potensi kreativitas mereka tidak dapat terkomunikasikan secara optimal; serta (3) kurangnya literasi digital yang komprehensif yang tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis terhadap konten dan memahami etika komunikasi digital. Ketiga permasalahan ini, jika dibiarkan, bukan hanya merugikan siswa secara individual, tetapi juga memperlebar kesenjangan digital (*digital divide*)

antara generasi muda Indonesia dengan tuntutan industri ekonomi kreatif yang terus berkembang pesat.

Tujuan dan Manfaat

Kegiatan PKM ini memiliki tujuan ganda yang bersifat strategis: secara langsung, meningkatkan pemahaman dan keterampilan content writing siswa SMA Budi Agung melalui pelatihan interaktif; serta memberikan indikasi awal bahwa pendekatan pelatihan interaktif yang digunakan dipersepsikan bermanfaat oleh peserta dan relevan untuk diterapkan pada konteks pendidikan menengah. Manfaat kegiatan ini dirancang secara berlapis: bagi siswa, memberikan bekal keterampilan yang langsung aplikatif untuk karier di era ekonomi kreatif digital; bagi sekolah, menjadi titik awal kolaborasi strategis universitas-sekolah dalam pengembangan kurikulum digital; bagi Program Studi Bisnis Digital UBM, menyediakan bukti empiris (*proof of concept*) bahwa pendekatan pelatihan interaktif berbasis gamifikasi yang dapat diterima siswa untuk diterapkan di jenjang pendidikan menengah; dan bagi komunitas akademik lebih luas, memberikan referensi model PKM yang integratif, terukur, dan berpotensi untuk diskalakan secara nasional.

Metode Penelitian

Desain Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan interaktif yang secara sadar meninggalkan paradigma penyuluhan konvensional yang bersifat satu arah. Filosofi desain kegiatan ini bertolak dari prinsip bahwa pembelajaran keterampilan digital hanya akan dipersepsikan bermanfaat apabila peserta dilibatkan secara aktif sebagai *co-creator* dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi pasif. Kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Desember 2025, pukul 09.00–11.25 WIB, bertempat di SMA Budi Agung. Peserta kegiatan berjumlah 19 siswa SMA Budi Agung yang didampingi oleh guru pendamping. Tim pelaksana terdiri atas tiga dosen Program Studi Bisnis Digital Universitas Bunda Mulia. Agung Stefanus Kembau, Reynard J. Makarawung, dan Antonius Felix serta dua mahasiswa pelaksana, yaitu Alessandra Haryadi dan Ken Budiarjo. Komposisi tim yang menggabungkan dosen dan mahasiswa ini merupakan desain yang disengaja untuk menciptakan dinamika transfer pengetahuan yang lebih relatable bagi peserta SMA.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dirancang dalam enam tahapan yang saling terintegrasi dan membangun secara progresif. Tahap pertama adalah persiapan (08.45–09.00 WIB), meliputi koordinasi tim pelaksana, pengecekan perangkat presentasi, serta *briefing* singkat untuk memastikan kesiapan seluruh anggota tim. Tahap kedua adalah pembukaan dan sambutan (15 menit), berupa pengantar kegiatan oleh Agung Stefanus Kembau yang tidak hanya menjelaskan latar belakang dan tujuan pelatihan, tetapi juga membangun *excitement* peserta dengan memaparkan peluang karier di bidang *content writing* dan ekonomi kreatif digital. Tahap ketiga merupakan inti kegiatan berupa pemaparan materi (60 menit) yang disampaikan oleh Alessandra Haryadi dan Ken Budiarjo dengan pendampingan intensif dari ketiga dosen. Strategi penggunaan mahasiswa sebagai pemateri utama merupakan pendekatan *peer-learning* yang bertujuan meminimalkan jarak psikologis antara pemateri dan peserta SMA. Materi mencakup dasar-dasar *content writing*, pentingnya memahami audiens, teknik *storytelling*, serta strategi menyusun pesan yang *engaging* di media digital. Tahap keempat adalah sesi diskusi dan tanya jawab (Q&A) selama 30 menit sebagai ruang refleksi dan pendalaman. Tahap kelima berupa *games* edukatif menggunakan platform Blooket dalam format kuis interaktif sebagai reinforcement dan evaluasi informal. Tahap terakhir adalah dokumentasi dan penutup, termasuk refleksi singkat oleh Reynard

J. Makarawung yang menghubungkan materi pelatihan dengan visi masa depan peserta di era digital.

Instrumen dan Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan dua instrumen yang saling melengkapi. Instrumen utama berupa kuesioner umpan balik digital yang disebarakan melalui *Google Form* kepada seluruh peserta setelah kegiatan berakhir. Kuesioner yang digunakan merupakan instrumen evaluasi sederhana berbasis persepsi peserta yang dikembangkan secara internal oleh tim PKM, terdiri dari beberapa item pertanyaan tertutup menggunakan skala Likert 1–4. Instrumen ini dirancang untuk mengukur persepsi peserta terhadap aspek edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan dalam pelaksanaan kegiatan. Kuesioner mencakup empat komponen penilaian: Edukatif (kebermanfaatan dan penambahan pengetahuan), Objektif (kesesuaian dengan tujuan kegiatan), Akuntabel (transparansi proses pelaksanaan), dan Transparan (kejelasan informasi yang disampaikan). Masing-masing komponen dinilai menggunakan skala Likert 1–4, di mana skor 1 menunjukkan kategori Kurang Baik dan skor 4 menunjukkan kategori Sangat Baik. Instrumen kedua berupa platform Blooket yang digunakan sebagai evaluasi informal untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi secara real-time melalui kuis interaktif. Dari total 29 peserta yang terdaftar, sebanyak 19 peserta (65,5%) mengikuti kegiatan secara penuh sekaligus mengisi kuesioner umpan balik, sedangkan peserta lainnya tidak memberikan respons pada instrumen evaluasi yang memberikan gambaran awal terkait persepsi peserta terhadap kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi untuk melihat kecenderungan dan konsistensi jawaban peserta. Namun, instrumen kuesioner tersebut belum melalui uji validitas dan reliabilitas secara formal sehingga data yang dihasilkan bersifat indikatif berdasarkan persepsi subjektif peserta.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM "*Content Writing Essentials: Crafting Messages That Capture Attention*" berlangsung melebihi ekspektasi awal tim pelaksana. Sejak sesi pembukaan, terlihat jelas bahwa peserta yang seluruhnya merupakan digital natives memiliki keingintahuan yang besar terhadap topik content writing, namun belum pernah mendapatkan paparan formal mengenai keterampilan ini di lingkungan sekolah mereka. Kondisi ini memperkuat hipotesis awal bahwa terdapat "kekosongan kurikulum" (*curriculum void*) terkait literasi produksi konten digital di jenjang pendidikan menengah.

Pada sesi pemaparan materi, pendekatan *peer-learning* yang menempatkan mahasiswa sebagai pemateri utama dipersepsikan bermanfaat oleh peserta. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari respons spontan, pertanyaan yang bersifat aplikatif, serta diskusi yang berlangsung secara aktif selama presentasi. Materi disampaikan dengan menggunakan studi kasus aktual dari platform media sosial yang familiar bagi peserta, sehingga mereka dapat langsung mengaitkan teori content writing dengan pengalaman digital sehari-hari. Beberapa peserta bahkan secara proaktif menunjukkan contoh konten yang pernah mereka buat di media sosial dan meminta umpan balik dari tim pemateri.

Sesi tanya jawab (Q&A) menjadi momen yang paling mengejutkan bagi tim pelaksana. Peserta tidak hanya mengajukan pertanyaan teknis, tetapi juga menyampaikan aspirasi mereka tentang bagaimana content writing dapat menjadi bekal karier di masa depan mulai dari menjadi *content creator*, *copywriter*, hingga membangun bisnis digital sendiri. Fenomena ini menunjukkan bahwa pelatihan content writing tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan teknis, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta untuk mengeksplorasi konteks penerapannya; ia mampu memberikan wawasan tambahan mengenai peluang karier dan kewirausahaan digital bagi siswa SMA. Sesi games edukatif menggunakan Blooket kemudian mengkonsolidasikan pemahaman peserta dalam suasana kompetitif yang menyenangkan, menciptakan pengalaman belajar yang *memorable dan engaging*.



Gambar 2. Pemaparan Materi Content Writing oleh Mahasiswa Pelaksana

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab dan Interaksi Peserta

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)

Evaluasi Hasil Kegiatan

Berdasarkan hasil survei umpan balik yang dikumpulkan dari 19 responden, diperoleh hasil evaluasi yang secara konsisten menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Umpan Balik Peserta

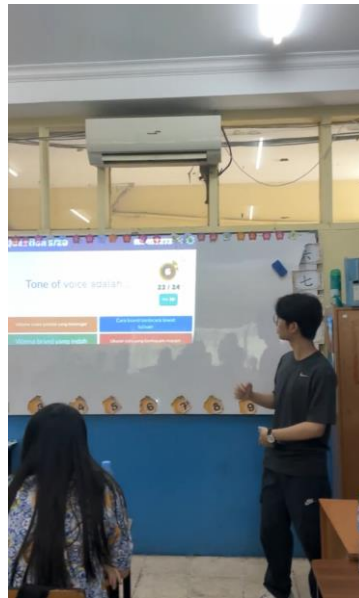
No	Komponen Penilaian	Rata-rata Penilaian	Standar Deviasi (SD)	Kategori
1	<i>Edukatif</i>	3,63	0.4823	Sangat Baik
2	<i>Objektif</i>	3,63	0.4823	Sangat Baik
3	<i>Akuntabel</i>	3,63	0.4823	Sangat Baik
4	<i>Transparan</i>	3,57	0.4938	Sangat Baik

Sumber: Data primer diolah (2025); n = 19 responden

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa seluruh komponen penilaian memiliki nilai rata-rata yang tinggi, yaitu pada rentang 3,57 hingga 3,63 dari skala 4. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif rendah ($<0,5$) pada seluruh komponen menunjukkan bahwa jawaban peserta cenderung konsisten dan tidak menyebar jauh dari nilai rata-rata. Kondisi ini mengindikasikan

adanya keseragaman persepsi di antara peserta terhadap aspek edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan dalam kegiatan. Secara lebih rinci, aspek edukatif, objektif, dan akuntabel memiliki nilai rata-rata yang sama (3,63) dengan standar deviasi identik (0,4823), yang menunjukkan distribusi jawaban yang stabil. Sementara itu, aspek transparan memiliki rata-rata sedikit lebih rendah (3,57) dengan standar deviasi yang sedikit lebih tinggi (0,4938), yang mengindikasikan adanya variasi kecil dalam persepsi peserta, khususnya terkait kejelasan informasi atau pelaksanaan teknis kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dipersepsikan positif oleh peserta dengan tingkat konsistensi penilaian yang baik. Secara naratif, skor 3,63 pada aspek Edukatif, Objektif, dan Akuntabel menggambarkan bahwa pelatihan ini bukan sekadar aktivitas seremonial, melainkan dipersepsikan memberikan manfaat dalam penyampaian materi content writing. Sementara itu, sedikit variasi pada skor Transparan (3,57) memberikan catatan kecil bahwa meskipun proses pelatihan sudah sangat terbuka, aspek manajemen waktu atau detail teknis kuis bisa lebih dipertajam di masa mendatang untuk mencapai konsistensi skor yang sempurna.



Gambar 4. Sesi Games Blooket dengan Peserta

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)

Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh komponen penilaian memperoleh rata-rata skor di atas 3,5 dari skala 4, yang menempatkan kegiatan PKM ini dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai rata-rata yang tinggi pada aspek edukatif (3,63), objektif (3,63), akuntabel (3,63), dan transparan (3,57) mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan diterima dengan baik oleh peserta serta menunjukkan persepsi manfaat terhadap pelaksanaan kegiatan. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif rendah ($<0,5$) menunjukkan bahwa jawaban peserta cenderung konsisten dan terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata. Hal ini mengindikasikan adanya keseragaman persepsi peserta terhadap berbagai aspek kegiatan, meskipun terdapat sedikit variasi pada aspek

transparansi. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dipersepsikan positif dengan tingkat konsistensi penilaian yang baik.

Temuan ini dapat dipahami dalam konteks pendekatan pembelajaran interaktif yang menekankan keterlibatan peserta secara aktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran memiliki korelasi positif yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan (*engagement*) peserta didik, pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta peningkatan motivasi akademik (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024). Dalam konteks ini, kombinasi antara presentasi interaktif, diskusi dua arah, dan aktivitas berbasis permainan berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan menarik bagi siswa.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung interaksi peserta secara langsung. Lebih lanjut, hal ini sejalan dengan penelitian terkini dalam bidang literasi digital yang menyoroti pentingnya kemampuan literasi digital kritis (*critical digital literacy*); di mana generasi muda tidak lagi hanya difokuskan sebagai konsumen media yang pasif, melainkan harus dibekali kemampuan untuk mengevaluasi, berpartisipasi, dan memproduksi konten digital mereka sendiri secara proaktif (Shao et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital mencakup spektrum yang luas, mulai dari sekadar akses teknologi hingga penciptaan konten yang bermakna dan relevan di dunia maya.

Oleh karena itu, kegiatan pelatihan seperti ini dapat dipandang sebagai upaya awal dalam mendukung pengembangan keterampilan content writing di tingkat pendidikan menengah. Meskipun demikian, temuan yang diperoleh dalam kegiatan ini lebih mencerminkan persepsi peserta terhadap manfaat pelatihan, sehingga diperlukan pengembangan desain evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak pembelajaran secara objektif di masa mendatang.

Secara lebih luas, kegiatan PKM ini menghasilkan beberapa penggambaran awal yang signifikan bagi pengembangan program pengabdian masyarakat dosen Bisnis Digital Universitas Bunda Mulia ke depan. Pertama, kegiatan ini memberikan indikasi awal bahwa kegiatan ini menunjukkan bahwa model PKM berbasis pelatihan keterampilan digital dengan pendekatan interaktif dan gamifikasi dipersepsikan positif dan diterima dengan baik oleh siswa SMA. Temuan ini mencerminkan adanya tingkat penerimaan yang baik, meskipun belum dapat digunakan untuk menyimpulkan hasil secara objektif. Kedua, antusiasme peserta yang melampaui ekspektasi menunjukkan adanya permintaan pasar (*market demand*) yang sangat besar untuk pelatihan keterampilan digital di jenjang pendidikan menengah, yang menunjukkan adanya peluang pengembangan kegiatan PKM serupa di jenjang pendidikan menengah. Ketiga, keberhasilan pendekatan *peer-learning* di mana mahasiswa berperan sebagai pemateri utama di bawah supervisi dosen menunjukkan potensi sebagai strategi pembelajaran yang relatable bagi peserta.

Keterbatasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil. Pertama, jumlah responden relatif terbatas, yaitu 19 siswa dari satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas masih terbatas. Kedua, evaluasi kegiatan hanya didasarkan pada persepsi peserta melalui kuesioner umpan balik, sehingga terdapat potensi bias *self-report* dalam pengisian jawaban. Ketiga, kegiatan ini tidak menggunakan desain pengukuran pra dan pasca (*pre-test* dan *post-test*), sehingga perubahan pemahaman dan keterampilan peserta tidak dapat diukur secara objektif. Selain itu, instrumen kuesioner yang digunakan dalam kegiatan ini dikembangkan secara internal oleh tim pelaksana dan belum melalui proses uji validitas dan reliabilitas secara formal. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh perlu diinterpretasikan secara hati-hati sebagai gambaran awal berbasis persepsi peserta.



Gambar 5. Dokumentasi Bersama Peserta dan Tim PKM

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)



Gambar 6. Suasana Kegiatan Pelatihan Secara Keseluruhan

Sumber: Dokumentasi tim PKM (2025)

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan content writing bagi siswa SMA Budi Agung menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan, dengan hasil evaluasi berada pada kategori “Sangat Baik”. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang mengkombinasikan pemaparan materi interaktif, diskusi, dan gamifikasi dipersepsikan bermanfaat dalam membantu peserta memahami dasar-dasar content writing.

Selain itu, kegiatan ini memberikan gambaran awal mengenai minat siswa terhadap keterampilan produksi konten digital yang relevan dengan penggunaan media digital sehari-hari. Namun, hasil yang diperoleh bersifat deskriptif berbasis persepsi peserta, sehingga tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan dampak pembelajaran secara objektif.

Sebagai implikasi praktis, kegiatan PKM serupa disarankan untuk dilengkapi dengan desain evaluasi yang lebih komprehensif, seperti penggunaan *pre-test* dan *post-test*, penyusunan

modul pelatihan berjenjang, serta pelaksanaan *follow-up assessment* untuk melihat perkembangan pemahaman peserta setelah kegiatan berlangsung.

Daftar Pustaka

- Felix, A., & Rembulan, G. D. (2023). Analysis of key factors for improved customer experience, engagement, and loyalty in the e-commerce industry in Indonesia. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, 5(2sp), 196–208.
- Felix, A., Briyanti, D. O., Young, F. M., Livaro, I., & Wijaya, W. (2023). Strategi identitas digital: Analisis personal branding di platform TikTok. *Jurnal Digital Media dan Relationship*, 5(2), 92–100.
- Felix, A., Yurisca, D., Kembau, A. S., Sutrisno, J., & Maitri, F. (2024). Pemanfaatan TikTok dalam strategi pemasaran: Studi kasus Naughty Indonesia dan pelatihan tim pemasaran digital. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(1), 707–716.
- Felix, A., Bernanda, D. Y., Kembau, A. S., Makarawung, R. J. N., Sutrisno, J., & Berliano, B. (2025, August). Factors influencing e-commerce skincare purchase decisions through consumer behavior models. In *2025 4th International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIIT)* (pp. 1–6). IEEE.
- Gielen, M., De Wever, B., & Valcke, M. (2022). Developing digital literacy in secondary education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3083–3105.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639.
- Kembau, A. S., & Winarko, H. B. (2025). Understanding the virality of educational content: A case study of Ruangguru's Clash of Champions in Indonesia's digital landscape. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 5(2).
- Shao, Z., Liu, X., & Cheng, Y. (2024). Enhancing Critical Digital Literacy of Preservice Preschool Teachers through Service Learning: The Moderator of Online Social Capital. *Sustainability*, 16(6), 2253.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2022). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100206.
- We Are Social & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social.