



Penguatan Skill Editing Video Siswa Pondok Pesantren Al-Watonyah Pusat Putri sebagai Upaya Pengembangan Diri di Era Digital

Enhancing Video Editing Skill Al-Wathoniyah Central Islamic Boarding School as a Self-Development Initiative in the Digital Era

Mentari Anugrah Imsa^{1*}, Qoryna Noer Seyma El Farabi², Asep Soegiarto³, Anggun Nadia Fatimah⁴

¹⁻⁴Program Studi Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: mentari.anugrah@unj.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 23 Mei 2026;

Revisi: 24 Juni 2026;

Diterima: 25 Juli 2026;

Terbit: 26 Agustus 2026.

Keywords: Community Service; Digital Competency; Digital Technology; Training; Video Editing.

Abstract. *This community service program aimed to equip students at Al-Watonyah Central Girls' Islamic Boarding School with video editing skills as an effort to address the rapid development of digital technology and promote digital competency improvement among young generations. The training activities were conducted through a combination of seminars, workshops, hands-on practices, and intensive mentoring provided by the community service team. The program was implemented on June 10, 2026, involving 15 participants consisting of students and teachers. Throughout the program, participants demonstrated high enthusiasm in participating in each training stage, including understanding basic video concepts, learning video editing software, and practicing the creation and editing of digital content. Active participation was also reflected through discussions, independent practices, and positive responses delivered by two participant representatives during the testimonial session. Evaluation results based on comparisons between pre-test and post-test scores indicated an improvement in participants' knowledge and understanding of video editing techniques. This activity contributed positively to enhancing participants' creativity, productivity, and readiness to utilize digital technology for learning purposes and skill development in the era of digital transformation.*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membekali siswa Pondok Pesantren Putri Al-Watonyah Tengah dengan keterampilan editing video sebagai upaya menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat serta mendorong peningkatan kompetensi digital di kalangan generasi muda. Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui kombinasi metode seminar, lokakarya, praktik langsung, dan pendampingan intensif oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Program ini dilaksanakan pada 10 Juni 2026 dengan melibatkan 15 peserta yang terdiri atas siswa dan guru. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan, mulai dari pemahaman konsep dasar video, pengenalan perangkat lunak editing, hingga praktik pembuatan dan penyuntingan konten digital. Keterlibatan aktif peserta juga terlihat melalui diskusi, praktik mandiri, serta tanggapan positif dari dua perwakilan peserta dalam sesi testimoni. Hasil evaluasi melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai teknik editing video. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan kesiapan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan pembelajaran maupun pengembangan keterampilan di era transformasi digital.

Kata Kunci: Kompetensi Digital; Pelatihan; Pengabdian kepada Masyarakat; Penyuntingan Video; Teknologi Digital.

1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini sangat mudah dalam mendapatkan informasi. Perkembangan internet memudahkan penggunanya untuk membagikan dan memperoleh informasi secara detail dan mendalam (Kaplan & Haenlein, 2010). Informasi dapat diakses dari berbagai sumber di internet, baik melalui aplikasi berbasis website maupun media sosial. Selain itu, informasi juga disampaikan dalam beragam bentuk, mulai dari media visual, media audio, hingga media audio visual. Media visual banyak ditemukan dalam bentuk poster dan gambar pada berbagai platform digital. Media audio juga semakin diminati, salah satunya melalui podcast. Sementara itu, media audio visual berupa video menjadi format konten yang sangat diminati oleh pengguna internet. Bahkan, beberapa platform digital menjadikan video sebagai format utama, seperti YouTube dan TikTok, serta fitur Reels pada Instagram yang secara khusus dikembangkan untuk konten video (Cisco, 2023).

Dari berbagai bentuk media yang berkembang di internet dan media sosial, media audio visual dinilai sebagai media yang paling efektif dalam menyampaikan pesan (Mayer, 2009). Penelitian menunjukkan bahwa konten audio visual lebih mudah dipahami karena menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat meningkatkan daya serap serta ketertarikan audiens (Guo et al., 2014). Seiring dengan meningkatnya minat terhadap konten video, berbagai pihak mulai menyadari potensi media audio visual sebagai sarana komunikasi yang efektif. Video tidak lagi digunakan semata-mata untuk hiburan, tetapi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, dakwah, pemasaran, kehumasan, hingga pengembangan organisasi dan institusi.

Kondisi tersebut mendorong meningkatnya kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan produksi dan pengolahan video, khususnya keterampilan editing video yang mampu menyajikan informasi secara menarik, informatif, dan sesuai dengan karakter audiens. Keterampilan ini dapat diasah sejak jenjang pendidikan menengah, baik SMP maupun SMA, sebagai bagian dari penguatan literasi digital dan pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menyasar salah satu sekolah berbasis pesantren dengan fokus pada siswa yang tergabung dalam OSIS. OSIS dipandang memiliki peran strategis dalam pengelolaan informasi, dokumentasi kegiatan, serta penyampaian pesan institusi kepada publik melalui media digital. Penguatan keterampilan editing video bagi pengurus OSIS diharapkan mampu mendukung efektivitas komunikasi sekolah sekaligus membekali siswa dengan kompetensi yang relevan di era digital.

Sehingga tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah mengajarkan kemampuan editing video dengan Teknik dasar yang terus bisa dikembangkan kedepannya. Kemampuan ini dapat digunakan oleh pengurus OSIS untuk terus menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan dapat mendukung program-program dari sekolah. Tujuan pengabdian ini sejalan dengan tujuan Sustainable Development Goals atau SDGs nomor empat yaitu pendidikan yang berkualitas.

2. METODE

Untuk melaksanakan solusi-solusi yang ditawarkan, maka penulis akan menggunakan beberapa metode dalam melaksanakan dan menyampaikan materi pada masing-masing solusi, yang dijelaskan sebagai berikut:

Sosialisasi

Sosialisasi dapat diartikan sebagai proses penanaman atau transfer kebiasaan, nilai, dan aturan dari satu kelompok ke kelompok lain (Dirjosisworo, 1982). Pada proses sosialisasi terdapat pengaruh individu ke individu lain dan proses tersebut berlangsung sepanjang hidup manusia. Sosialisasi memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian yang akan terbentuk ketika mempelajari pola-pola kebudayaan seperti nilai-nilai, norma-norma, beserta sanksi-sanksi yang akan diterima bila terjadi penyimpangan. Berdasarkan tujuan dari pengabdian masyarakat maka metode sosialisasi dianggap tepat untuk menyampaikan pengetahuan dasar mengenai Teknik editing video siswa Al-Wathoniyah Pusat Putri

Workshop

Workshop diartikan sebagai suatu pertemuan ilmiah dalam bidang sejenis (pendidikan) untuk menghasilkan karya nyata (Sudanta, 2015). Kemudian workshop atau dalam bahasa Indonesia sebagai pelatihan secara umum diartikan sebagai proses pemerolehan keterampilan dan pengetahuan yang terjadi di luar sistem persekolahan yang sifatnya lebih heterogen dan kurang terbakukan dan tidak berkaitan dengan lainnya, karena memiliki tujuan yang berbeda (Sudanta, 2015). Tujuan dari workshop adalah untuk memperoleh tingkat kemampuan yang diperlukan dalam pekerjaan dengan cepat dan ekonomi dan mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada sehingga pada tugas yang sekarang dapat ditingkatkan dan dapat mempersiapkan untuk menerima tanggung jawab yang lebih besar di masa yang akan datang. Karena pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kemampuan mengedit video, maka metode workshop dianggap tepat untuk menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pengabdian.

Metode workshop ini akan digunakan untuk solusi pemberian materi cara-cara dasar dalam mengedit video pendek maupun panjang. Materi yang akan dibahas mulai dari proses unggah video mentah, kemudian memilah footage yang tidak digunakan, kemudian membuang (cut) bagian tidak penting dalam footage, memberikan filter transisi, memberikan backsound atau voiceover, memberikan teks dan sticker serta meng-export video final. Waktu yang akan digunakan untuk workshop ini adalah 1 x 50 menit.

Pendampingan dan Praktik langsung

Selain menggunakan metode workshop, maka akan dilanjutkan dengan praktik langsung atau praktikum. Praktikum adalah kegiatan yang bertujuan untuk membekali individu agar lebih dapat memahami materi yang diberikan dan praktik (Nisa, 2017). Melalui kegiatan praktik langsung banyak hal yang dapat diperoleh oleh individu diantaranya: 1) melatih keterampilan; 2) memberi kesempatan kepada individu untuk menerapkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki secara nyata dalam praktik. Metode ini dianggap tepat untuk digunakan pada solusi nomor 3 yaitu pemberian bekal kemampuan dasar edit video. Setelah proses workshop selesai, maka audiens tujuan akan diajak bersama untuk mengedit langsung dengan aplikasi Capcut yang telah diunggah pada device smartphone masing-masing. Proses ini akan terus didampingi hingga audiens dapat menghasilkan video sesuai yang diinginkannya. Proses praktek dan pendampingan ini akan dilaksanakan kurang lebih 2 x 50 menit atau 1 jam 30 menit.

Untuk melaksanakan keseluruhan metode yang sudah dijelaskan tentunya ada proses atau tahapan yang perlu dilalui, yaitu:

Tahap Pra-kegiatan

Pada tahap ini penulis akan mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan untuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Penulis akan berkordinasi kepada pihak mitra untuk mempersiapkan kegiatan nanti. Kemudian penulis akan melakukan riset mengenai materi yang akan diberikan dan juga membuat bahan-bahan presentasi dalam workshop dan pendampingan praktik.

Tahap Kegiatan

Pada tahapan ini penulis sudah berada di lokasi dengan membawa segala persiapan yang telah dibuat. Kemudian kegiatan akan diawali dengan memberikan workshop, dilanjutkan dengan praktik dan pendampingan. Peserta akan diberikan tugas untuk mengedit satu video. Kemudian hasil terbaik akan diberikan hadiah sebagai bentuk motivasi peserta didik.

Tahap Pasca-Kegiatan

Pada tahap pasca kegiatan workshop dan pendampingan maka penulis sudah bisa menulis laporan dan mempersiapkan luaran untuk pengabdian kepada masyarakat.

Pada kegiatan pengabdian ini mitra akan berpartisipasi dalam menyediakan partisipan dalam workshop dan praktik secara langsung mengedit video. Mitra akan memilih partisipan yang mengikuti pengabdian ini sesuai dengan kebutuhan sekolah seperti yang telah didiskusikan sebelumnya. Kemudian mitra juga akan membantu menyiapkan tempat yang memadai dan peralatan pendukung yang tersedia seperti proyektor.

3. HASIL

Pengabdian ini dilaksanakan pada 10 Juni 2026 bertempat di SMK Al-Wathoniyah Pusat, Jakarta Timur. Pelaksanaan pengabdian dimulai dari tahap pra-kegiatan, dimana penulis mempersiapkan materi yang akan disampaikan, pre-test dan post-test yang akan diisi peserta, dan juga hadiah untuk kegiatan praktik. Materi tersebut kemudian disampaikan pada kegiatan dengan dua metode yaitu sosialisasi serta pendampingan dan praktik langsung. Peserta terdiri dari x siswa kelas 11 dan juga 4 orang guru. Hasil pengabdian dari setiap metode dijelaskan sebagai berikut:

Sosialisasi

Sosialisasi materi editing video diberikan selama 15 menit dengan oleh penulis. Materi disampaikan dengan menggunakan bantuan Power Point. Materi dengan judul “Dasar-dasar Editing Video Kreatif untuk Pengembangan Diri di Era Digital” terdiri dari beberapa bagian. Pertama, penulis menjelaskan alasan pentingnya mengapa menggunakan video dari berbagai bentuk konten yang ada. Alasan tersebut karena hampir seluruh platform digital terutama media sosial menggunakan video sebagai media komunikasi utama. Manfaat dari skill editing ini antara lain mengembangkan kreativitas, menyampaikan ide dan pesan secara menarik, membangun personal branding, mendukung kegiatan pendidikan dan dakwah digital bagi pesantren, serta membuang peluang usaha dan pekerjaan bidang kreatif.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Pada pemaparan materi, penulis juga menjabarkan berapa durasi ideal video pada masing-masing platform media sosial. Antara lain Tiktok, Instagram reels, Facebook video, dan Youtube Short dengan durasi video ideal 15 hingga 60 detik. Dalam pembuatan video, tips yang diberikan oleh penulis yaitu semakin pendek dan padat video yang dibuat semakin baik video yang dibuat. Video sebaiknya fokus pada satu pesan utama dan tidak memiliki beberapa pesan yang tumpang tindih. Sehingga dari tips ini, penulis memberikan rumus pembuatan video konten yang terdiri dari hook pada 3 detik pertama dilanjutkan isi video dengan durasi 20 hingga 40 detik dan ditutup dengan *Call to Action* (CTA) berdurasi 5 hingga 10 detik.

Hook Adalah bagian pembuka video yang bertujuan menarik perhatian penonton dalam 3 detik pertama. Hook menjadi penting untuk mempertahankan minat audiens melanjutkan menonton video hingga akhir. Jika hook gagal maka penonton akan melewati video. Contoh hook yang bisa digunakan Adalah dengan mengajukan pertanyaan seputar topik dari konten. Kemudian bisa dengan memaparkan fakta mengejutkan dengan data tertentu. Hook juga bisa menggunakan demonstrasi langsung dan memperlihatkan hasil akhir sebelum menjelaskan prosesnya.

Pada akhir materi, penulis menjelaskan Teknik dasar editing video yang bisa digunakan diaplikasi editing seperti Capcut, Canva, atau Inshot. Teknik dasar yang dijelaskan berkaitan dengan cut, trim, tambah teks, tambah voice over/music, tambah transisi, tambah subtitle, hingga speed adjustment. Terakhir materi yang diberikan berkaitan dengan alur membuat konten video dimulai dari menentukan ide, membuat naskah sederhana, merekam video, mengedit video kemudian *export* video dan mengunggahnya pada *social media*.

Workshop

Setelah penulis memaparkan materi dalam sosialisasi, kemudian penulis mengajak peserta untuk membuka aplikasi editing pada device masing-masing. Penulis kemudian menunjukkan langkah demi langkah dalam mengedit video dasar seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Aplikasi yang digunakan Adalah Capcut. Penulis mulai mengarahkan peserta untuk memilih footage yang ada pada galeri masing-masing, kemudian mulai trim bagian yang tidak diperlukan dan cut bagian yang tidak relevan, kemudian memasang transisi, memasang lagu atau background, menambahkan teks dan terakhir *export* video. Pada akhir workshop penulis memberikan instruksi untuk kegiatan praktik langsung pembuatan video. Peserta dibagi ke dalam tiga kelompok yang masing-masing berisikan 4 anggota untuk membuat satu konten video berdurasi 60 detik yang menjelaskan mengenai sekolahnya.



Gambar 2. Proses Workshop Menggunakan Aplikasi Editing Video Capcut.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Pendampingan dan Praktik Langsung

Peserta kemudian dengan kelompoknya berdiskusi menentukan topik yang akan dipilih terkait video promosi sekolahnya. Kemudian peserta diberi waktu 15 menit untuk berkeliling sekolah dan merekam video yang diperlukan dan kembali ke lokasi pelaksanaan pengabdian di ruang kelas untuk mengedit video yang sudah didapatkan selama 15 menit. Selama proses pengambilan gambar tim peserta didampingi oleh satu mahasiswa dari tim pengabdian. Selama proses pengambilan gambar, peserta terlihat antusias dan bersungguh-sungguh dalam mempraktikkan langsung pengambilan video. Kemudian ketika kembali ke ruang kelas, peserta juga terlihat sangat serius dalam mengedit video. Para anggota di tim turut berkontribusi dalam proses pengeditan yang dilakukan disalah satu smartphone dari anggota timnya.



Gambar 3. Peserta Turun Praktik Mengambil Gambar Video.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Setelah peserta selesai dalam proses pembuatan, video hasil karya peserta kemudian diberikan kepada tim pengabdian untuk dinilai dan dipilih menjadi satu video terbaik. Proses penilaian dilihat dari Teknik pengambilan gambar yang digunakan, Teknik editing video yang dilakukan, serta kreativitas. Dari ketiga video yang dihasilkan, penulis dan tim pengabdian memilih salah satu video yang dinilai memenuhi ketiga aspek penilaian. Kelompok dengan video terbaik diberikan cendra mata sebagai bentuk apresiasi atas karya yang diberikan.



Gambar 4. Proses Pendampingan Editing Video.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.



Gambar 5. Keseluruhan Peserta.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Evaluasi

Pada proses pengabdian ini juga dilakukan evaluasi untuk mengukur bagaimana ketercapaian materi dan kegiatan yang diberikan. Evaluasi dilakukan untuk menjawab pertanyaan “Apakah kegiatan ini memberikan pengetahuan baru dan manfaat bagi peserta?”. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang terdiri dari 10 soal yang sama. Pre-test dilakukan sebelum kegiatan dimulai dan post-test dilakukan setelah kegiatan selesai. Hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut ini yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata. Sebelum diberikan materi dan penugasan praktik langsung dari 14 peserta yang mengikuti pre-test rata-rata skor didapatkan 5.85. Sedangkan setelah diberikan materi dan mengikuti praktik langsung, dari 14 peserta yang mengikuti post-test didapatkan rata-rata skor sebesar 8.85.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Pengabdian.

	Skor Pre-test	Skor Post-test
Peserta 1	6	9
Peserta 2	4	9
Peserta 3	7	9
Peserta 4	4	9
Peserta 5	7	9

Peserta 6	3	9
Peserta 7	9	8
Peserta 8	9	9
Peserta 9	7	9
Peserta 10	4	8
Peserta 11	7	10
Peserta 12	5	8
Peserta 13	5	9
Peserta 14	5	9
Peserta 15	Tidak tuntas mengisi	Tidak tuntas mengisi
Rata-rata	5.85	8.85

Sumber: Olahan peneliti, 2026.

4. DISKUSI

Hasil pre-test menunjukkan masih rendahnya literasi Teknik editing pada siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Syabaruddin & Imamudin (2022) yang mengungkapkan bahwa literasi digital pada kalangan pelajar dan mahasiswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang, terutama pada aspek teknis seperti pengoperasian aplikasi editing video. Kondisi ini menegaskan bahwa keterampilan teknis produksi konten digital belum menjadi kompetensi yang merata dimiliki oleh siswa, meskipun mereka merupakan pengguna aktif media sosial sehari-hari. Dengan pemberian pelatihan berbasis praktik ternyata dapat meningkatkan pengetahuan editing video pada peserta. Farida (2024) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam pembuatan konten digital secara nyata mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam memproduksi video kreatif yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Hasil ini memperkuat relevansi pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini, yakni kombinasi sosialisasi teoritis dengan pendampingan praktik langsung, dibandingkan hanya memberikan materi secara satu arah.

Kemudian pada pengabdian ini disampaikan mengenai struktur konten video pendek pada social media. Salah satu materi penting yang disampaikan dalam sosialisasi ini adalah rumus penyusunan video pendek yang terdiri atas hook, isi, dan *call to action* (CTA). Penekanan pada elemen hook di tiga detik pertama sejalan dengan kajian Apasrawirote et al. (2022) yang menyatakan bahwa video pendek harus mampu menarik perhatian audiens di awal tayangan karena algoritma maupun perilaku penonton pada platform seperti TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts sangat dipengaruhi oleh tingkat retensi pada detik-detik awal.

Hal ini juga diperkuat oleh Dong et al. (2023) yang menemukan bahwa efektivitas video pendek dalam mendorong keterlibatan audiens sangat ditentukan oleh bagaimana pesan utama disampaikan secara ringkas dan langsung, tanpa pesan yang tumpang tindih. Prinsip ini relevan dengan tips yang diberikan kepada peserta pengabdian bahwa video yang baik sebaiknya fokus pada satu pesan utama dengan durasi yang padat. Konsistensi antara materi yang disampaikan dengan temuan pada literatur akademik ini menunjukkan bahwa materi pelatihan yang diberikan telah mengikuti kaidah produksi konten video pendek yang berlaku secara umum di ranah pemasaran digital dan komunikasi.

Materi pengabdian ini turut menekankan manfaat keterampilan editing video dalam konteks pengembangan personal branding siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa individu yang aktif membangun personal branding melalui konten digital di media sosial memiliki peluang yang lebih besar dalam pengembangan karier maupun kesempatan magang dan kerja dibandingkan mereka yang pasif. Sabri et al. (2025) dalam kegiatan edukasi konten kreator remaja turut menegaskan bahwa penguatan keterampilan produksi konten kreatif sejak usia sekolah menengah dapat membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan tuntutan industri kreatif di masa depan. Dengan demikian, keterampilan editing video yang diberikan pada pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada kebutuhan teknis semata, tetapi juga berkontribusi pada pembekalan siswa untuk membangun citra diri secara positif di ruang digital, sekaligus membuka wawasan mengenai peluang kerja dan usaha di bidang kreatif.

Tahap pendampingan dan praktik langsung, di mana peserta membuat video promosi sekolah secara berkelompok, mencerminkan penerapan prinsip pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Farida (2024) menegaskan bahwa pendekatan ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah karena peserta dilibatkan secara aktif dalam keseluruhan proses produksi, mulai dari perencanaan ide, pengambilan gambar, hingga proses editing. Antusiasme peserta yang teramati selama proses pengambilan gambar dan proses editing pada pengabdian ini turut menguatkan argumen bahwa keterlibatan langsung dalam proyek nyata mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pasif.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMK Al-Wathonyah Pusat, Jakarta Timur, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa serta guru dalam bidang editing video sebagai bekal pengembangan diri di era digital. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi materi dasar editing video, workshop

penggunaan aplikasi CapCut, serta pendampingan dan praktik langsung pembuatan video promosi sekolah secara berkelompok.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan peserta, yang tercermin dari kenaikan rata-rata skor pre-test sebesar 5,85 menjadi 8,85 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode sosialisasi teoritis dengan praktik langsung berbasis kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dasar editing video, mulai dari teknik dasar seperti cut, trim, dan penambahan transisi, hingga strategi penyusunan konten video pendek yang efektif melalui elemen hook, isi, dan *call to action* (CTA). Hasil ini turut diperkuat oleh temuan wawancara yang menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengetahuan baru mengenai pentingnya multimedia dan videografi bagi pengembangan diri mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu membekali siswa dan guru SMK Al-Wathoniyah Pusat dengan pengetahuan dan keterampilan dasar editing video yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan komunikasi digital saat ini. Selain manfaat teknis, kegiatan ini juga membuka wawasan peserta mengenai potensi pengembangan personal branding serta peluang usaha dan pekerjaan di bidang kreatif melalui platform media sosial.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan keterampilan produksi konten digital ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau program pengembangan diri secara berkelanjutan, mengingat keterbatasan waktu pelatihan (durasi singkat) belum cukup untuk mendalami seluruh aspek teknis editing video secara komprehensif. Kegiatan pengabdian lanjutan juga dapat difokuskan pada pengembangan keterampilan lanjutan, seperti color grading, storytelling visual, atau strategi distribusi konten di berbagai platform media sosial.

DAFTAR REFERENSI

- Apasrawirote, D., Yawised, K., Chatrangsang, M., & Muneesawang, P. (2022). Short-form video content (SVC) engagement and marketing capabilities. *Asian Journal of Business and Accounting*, 15(2). <https://doi.org/10.22452/ajba.vol15no2.8>
- Dong, X., Liu, H., Xi, N., Liao, J., & Yang, Z. (2023). Short video marketing: What, when and how short-branded videos facilitate consumer engagement. *Internet Research*. <https://doi.org/10.1108/INTR-02-2022-0121>
- Farida. (2024). Peningkatan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan video kreatif. *Jurnal Entitas Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.64465/jepm.v1i2.59>

- Maulana, A., & Mutawalli, L. (2025). Pelatihan editing video menggunakan CapCut di SMA Plus Nurul Mubin. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 2(2), 127–140. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i2.1413>
- Rahmawati, S., Hidayat, A., & Nur, F. (2023). Strategi mahasiswa dalam membangun personal branding akademik di era digital. *Jurnal Komunikasi dan Literasi Digital*, 5(2).
- Sabri, I., Valentina, A., Suryandoko, W., & Abdillah, A. (2025). Mendidik konten kreator masa depan: Edukasi siswa remaja untuk memproduksi konten kreatif di era media sosial. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 246–256. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893>
- Syabaruddin, & Imamudin. (2022). Peningkatan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan video kreatif. *Jurnal Entitas Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Wakhidah, N., & Handayani, S. (2022). Pelatihan aplikasi CapCut bagi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang untuk meningkatkan keterampilan editing video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.