

Pembelajaran Kreatif Siswa SMA Sint Louis Semarang Melalui Pelatihan Konten Capcut

¹⁾Ayang Fitriant, ²⁾Yuliyanto Budi Setiawan, ³⁾Sinta Pramucitra, ⁴⁾Yoma Bagus P, ⁵⁾Rahmawati, ⁶⁾Ajeng Ramadhani

^{1,2,3,4,5,6)}Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, Semarang, Indonesia
Email Corresponding: ayangfitrianti@usm.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pembelajaran Pelatihan Siswa Kreatif Konten Capcut	Pada era digital, kemampuan membuat konten kreatif menjadi keterampilan penting, terutama bagi generasi muda. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pelatihan konten Capcut dalam meningkatkan pembelajaran kreatif siswa SMA St. Louis Semarang. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 40 siswa kelas XI yang mengikuti serangkaian pelatihan pembuatan video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menstimulasi kreativitas siswa dalam aspek storytelling, penggunaan efek visual, dan narasi, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis. Pelatihan ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa karena metodenya yang relevan dan menyenangkan. Kesimpulannya, pelatihan konten Capcut merupakan media yang inovatif dan efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digital siswa, memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan kegiatan serupa ke dalam kurikulum sekolah.
ABSTRACT	
Keywords: Study Training Students Creative Capcut content	In the digital era, the ability to create creative content has become an important skill, especially for the younger generation. This study aims to assess the effectiveness of Capcut content training in improving creative learning for students at St. Louis High School in Semarang. Using a descriptive qualitative approach, this study involved 40 eleventh-grade students who participated in a series of video-making trainings. The results showed that this training successfully stimulated students' creativity in aspects of storytelling, the use of visual effects, and narrative, as well as developing collaboration and critical thinking skills. This training was also proven to increase students' learning motivation due to its relevant and fun method. In conclusion, Capcut content training is an innovative and effective medium for fostering students' creativity and digital skills, providing recommendations for integrating similar activities into the school curriculum.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan industri kreatif. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan dalam mengedit foto dan video. Dalam industri kreatif, keterampilan ini tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi telah menjadi kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat bersaing di dunia kerja. Seiring dengan meningkatnya akses informasi, berbagai metode pembelajaran teknik editing kini tersedia secara luas dan mudah diakses melalui media sosial. Konten-konten edukatif dalam bentuk tutorial, tips, dan praktik langsung tersebar di platform seperti YouTube, Instagram, hingga TikTok. Selain itu, ketersediaan berbagai perangkat lunak pengeditan yang semakin intuitif dan efisien turut mendukung proses pembelajaran ini secara lebih fleksibel (Purwanto 2011).

4868

Teknologi digital juga telah mengubah cara individu berinteraksi, belajar, dan berbagi informasi. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menuntut adanya adaptasi dalam pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu media yang kini terbukti efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah konten video. Video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara audio-visual yang menarik, menjadikannya sebagai media yang sangat disukai oleh generasi muda. Platform seperti YouTube dan TikTok menunjukkan bagaimana kekuatan konten visual dapat menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan audiens. Oleh karena itu, membekali siswa dengan kemampuan untuk membuat konten video yang kreatif, edukatif, dan bermakna bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan yang perlu dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran abad ke-21 (Ginting, Nuraina, and Salsabila 2025).

Namun, di balik berbagai manfaat dari kemajuan teknologi tersebut, terdapat pula tantangan dan dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Penggunaan media digital secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan tidur, menurunkan kualitas interaksi sosial, dan bahkan mengurangi motivasi belajar siswa (Poetro and Mulyono 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih produktif dan bermanfaat. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memperkenalkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk aktif belajar melalui pengalaman langsung, menyelesaikan proyek nyata yang melibatkan berbagai keterampilan, termasuk berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Prasetya, Utama, and Mastur 2024).

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan teknologi, pembuatan konten video pembelajaran menjadi salah satu bentuk kegiatan yang sangat relevan dan menarik. Penggunaan aplikasi pengeditan video seperti *CapCut* menjadi solusi yang tepat karena menyediakan fitur yang mudah digunakan bahkan untuk pemula. Melalui kegiatan ini, siswa terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembuatan video, mulai dari riset topik, penulisan skrip, pengambilan gambar, hingga proses editing akhir. Aktivitas tersebut tidak hanya mengasah keterampilan teknis dalam pengeditan video, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja tim, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, proses ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan ide-ide mereka melalui media digital (Prasetya et al. 2025).

II. MASALAH

Permasalahan mitra yang kami hadapi saat ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa SMA Sint Louis dapat mempelajari kemampuan editing foto dan video dalam industri kreatif era digital ini. Hal ini dikarenakan masih banyaknya siswa yang bingung dalam memilih karir masa depannya.

Kegiatan ini ditujukan bagi peserta didik SMA Sint Louis yang memiliki minat di bidang kreatif, khususnya dalam editing foto dan video. Program ini dirancang untuk pemula yang ingin mempelajari teknik dasar editing sebagai sarana meningkatkan kreativitas. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wadah bagi calon profesional yang tertarik mengeksplorasi industri kreatif serta bagi pengguna smartphone yang ingin mengedit dengan lebih praktis dan efisien menggunakan aplikasi berbasis mobile.

Berikut adalah peta lokasi dan foto kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang telah tim pengabdian laksanakan :



Gambar 1. Peta lokasi kegiatan
Sumber : Google Map



Gambar 2. foto Bersama tim pengabdian dan siswa/siswi SMA Sint Louis Semarang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III. METODE

Metode merupakan serangkaian cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan (Istiqomah et al. 2024). Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian terlebih dahulu Menyusun perencanaan yang mencakup alur kegiatan. Alur kegiatan dalam pengabdian ini terdiri dari dua bagian yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survei dan studi kasus terhadap para siswa kelas yang ada di SMA Sint Louis Semarang. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi pokok permasalahan yang dihadapi siswa, selanjutnya tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan materi inti, jadwal kegiatan, serta sarana dan prasarana yang diperlukan selama pelatihan.

Kemudian pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian menyiapkan modul pelatihan, sebelum materi siswa diberikan pre-test terkait materi yang akan diajarkan. Selanjutnya materi pelatihan dalam bentuk presentasi PowerPoint, dan praktik pembuatan video menggunakan aplikasi CapCut. Kemudian di akhir kegiatan peserta diberikan post-test, untuk mengetahui tingkat literasi atau pemahaman peserta sebelum dan sesudah materi diberikan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025, diikuti oleh 40 peserta kelas 10 SMA Sint Louis Semarang, mengenai meningkatkan kemampuan editing menggunakan aplikasi berbasis Smartphone. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode partisipatif dengan langkah sebagai berikut :

Pre Test

Sebelum kegiatan dimulai peserta dipersilahkan untuk mengisi *pretest* berupa pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan mengenai cara mengedit foto dan video di smartphone untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa siswi SMA Sint Louis.

Penyiapan Materi

Pada tahap ini akan di sampaikan beberapa materi yang disampaikan oleh tim, yaitu Edukasi pengenalan aplikasi Capcut; Pemanfaatan aplikasi Capcut untuk editing foto dan video; dan Memaparkan mengenai sasaran editing yang diperlukan sesuai dengan pasar perkembangan zaman.

Diskusi

Pada tahap ini akan diberikan kesempatan tanya jawab antara tim sebagai penyampai materi dan peserta. Dalam hal ini tim akan memfasilitasi peserta untuk menyampaikan pendapatnya terkait dengan materi yang di sampaikan.

Post Test

Peserta akan ditugaskan untuk mengisi *posttest*, berupa pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada kuisioner yang akan dibagikan setelah materi di sampaikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat

literasi atau pemahaman peserta sebelum dan sesudah materi diberikan. Adapun kuisioner yang digunakan dalam pre test dan *post test* sebagai bahan evaluasi dalam pelatihan ini.

Untuk mengukur tingkat pemahaman dan peningkatan keterampilan peserta, dilakukan evaluasi menggunakan pre-test dan post-test.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal pelatihan, pre-test diberikan kepada 40 siswa peserta untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mereka mengenai konsep komunikasi digital dan pengetahuan dasar tentang aplikasi CapCut. Hasil pre-test menunjukkan variasi pemahaman yang cukup beragam di antara peserta (Prasetya et al. 2025). Sebagian besar siswa memiliki pemahaman umum tentang media sosial dan penggunaan ponsel, namun pengetahuan spesifik mengenai proses komunikasi dua arah, etika penggunaan media sosial, serta langkah-langkah editing video di CapCut masih terbatas. Rata-rata nilai pre-test berada pada rentang yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum sepenuhnya menguasai materi yang akan disampaikan, sebagaimana digambarkan pada grafik berikut ini :



Gambar 3. Grafik jawaban *pre-test*
Sumber : Data Excel

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, *post-test* diberikan kepada 40 siswa peserta dengan pertanyaan yang sama seperti *pre-test*. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Dari total 40 peserta, 95% dari jawaban peserta adalah benar. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa berhasil memahami materi yang disampaikan dan menguasai keterampilan yang dilatihkan, berikut ini grafik dari hasil *post-test*.



Gambar 4. Grafik jawaban *post-test*
Sumber : Data Excel

Setelah mengetahui adanya perubahan hasil yang didapat lebih tinggi dari pada *post-test*, ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik langsung sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama sesi praktik juga berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil yang optimal ini. Materi yang disampaikan relevan dengan minat dan kebutuhan siswa di era digital, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dan mengaplikasikan ilmu yang didapat (Riko, Lestari, and Lestari 2020).

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya untuk membekali siswa SMA Sint Louis dengan pengetahuan dasar tentang komunikasi digital dan keterampilan praktis dalam membuat konten video menggunakan aplikasi CapCut. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat untuk tujuan pendidikan, tetapi

juga sebagai bekal untuk berkreasi secara positif di platform digital dan bahkan membuka peluang di masa depan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Pembuatan Konten Dengan Aplikasi Capcut Bagi Siswa Sma Sintlouis", dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa SMA Sintlouis mengenai konsep komunikasi digital dan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi CapCut untuk penyuntingan video. Hal ini terbukti dari peningkatan drastis hasil post-test yang mencapai 95% jawaban benar, jauh melampaui tingkat pemahaman awal pada pre-test. Metode pelatihan yang mengombinasikan ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri terbukti sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk tidak hanya memahami teori tetapi juga langsung mengaplikasikannya (Istiqomah et al. 2024).

Materi pelatihan yang mencakup dasar komunikasi digital dan penggunaan CapCut sangat relevan dengan minat dan kebutuhan siswa di era digital, sehingga memicu antusiasme dan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, mengubah mereka dari sekadar konsumen menjadi produsen konten yang lebih terampil dan berpotensi positif di lingkungan digital (Wahyuni and Sholekah 2019).

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam membekali siswa SMA Sintlouis dengan kompetensi esensial dalam pembuatan konten video digital, yang akan sangat bermanfaat bagi pengembangan diri mereka di masa kini maupun di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada bapak Dr. Supari, ST, MT selaku Rektor Universitas Semarang yang telah sudi memberikan ijin kepada peneliti dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini, ibu Prof. Dr. Ir. Mudjiastuti Handajani, M.T. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang yang telah sudi memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini, ibu Prind Triajeng P, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini. Serta Ibu Herybertus Priya Sulistya, S.Si. selaku Kepala Sekolah SMA Sint Louis Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada tim pelaksana kegiatan sehingga dapat terlaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, T. W., Nuraina, and Z. Salsabila. 2025. *Memperkuat Kreativitas Generasi Muda "Capcut: Inovasi Media Visual Kreatif*. Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Istiqomah, T. D., M. A. Effindi, F. M. Anwar, R. A. Suhartanti, R. A. Zakariya, D. Irawati, and R. Jannah. 2024. *PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA*. Jurnal Pengabdian Masyarakat.
- Pietro, B. S., and S. Mulyono. 2024. *Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan CapCut*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara.
- Prasetya, A. D., A. H. Utama, and M. Mastur. 2024. *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Penyajian Konten Pembelajaran Digital: Kajian Literatur*. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran.
- Prasetya, D. B., Y. L. Rohman, A. S. Setiawati, and Y. Nugroho. 2025. *Penguatan Kreativitas dan Kompetensi Digital Siswa melalui Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran dengan CapCut di SMA Negeri 1 Ungaran*. Jurnal Pengabdian Nasional.
- Purwanto, A. 2011. "Teknik Editing Video Dengan Multi Kamera."
- Riko, R., F. A. Lestari, and I. D. Lestari. 2020. *PENGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. Jurnal of Character Education Society.
- Wahyuni, S., and D. D. Sholekah. 2019. *Pemanfaatan Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Mojo Kediri*. Jurnal Studi Pendidikan Islam Indonesia.