

Pelatihan Pembuatan Video Konten Digital Marketing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual dan Kreativitas Siswa Menggunakan Aplikasi Capcut Berbasis Artificial Intelligence

Mega Permata Sapani¹, Wulan Pahira², Damal Lihan³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan,
Indonesia

Email: ¹dosen03318@unpam.ac.id, ²dosen02983@unpam.ac.id, ³dosen03159@unpam.ac.id

Abstrak—Perkembangan media digital telah mendorong peningkatan penggunaan konten video sebagai sarana komunikasi dan pemasaran. Namun, siswa masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara produktif, khususnya dalam pembuatan konten digital marketing yang kreatif dan bernilai. Program ini bertujuan memberikan pelatihan pembuatan video menggunakan aplikasi CapCut berbasis Artificial Intelligence untuk meningkatkan literasi visual dan kreativitas siswa. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik, dan evaluasi. Luaran berupa peningkatan kemampuan siswa, produk video, dan modul pelatihan. Kegiatan pengabdian ini diusulkan dalam bentuk sosialisasi literasi digital dan keamanan data pribadi bagi siswa MA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan. Target luaran dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengimplementasikan literasi digital yang sehat dan aman, terbentuknya kesadaran kolektif mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi tersebut secara produktif, khususnya dalam pembuatan konten digital marketing yang kreatif dan bernilai.

Kata Kunci: kecerdasan buatan (AI); pendidikan menengah; aplikasi capcut; digital marketing;

Abstract - The growth of digital media has driven an increase in the use of video content for communication and marketing purposes. However, students have yet to fully optimize this technology for productive use, particularly in creating creative and valuable digital marketing content. This program aims to provide training on video creation using the AI-powered CapCut application to enhance students' visual literacy and creativity. The implementation method comprises outreach, training, hands-on practice, and evaluation. Expected outcomes include improved student skills, video products, and a training module. This community service initiative proposes raising awareness about digital literacy and personal data security among students at MA Negeri 1 South Tangerang City. The target outcomes of this activity are to improve students' understanding and skills in practicing safe and healthy digital literacy and to foster a collective awareness regarding the importance of using technology productively, especially for creating creative and valuable digital marketing content.

Keywords: artificial intelligence (AI); secondary education; CapCut application; digital marketing;

1. PENDAHULUAN

MA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu madrasah unggulan di wilayah Tangerang Selatan yang telah mendapatkan akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M). Sekolah ini memiliki jumlah siswa aktif sekitar 1.200 orang dengan tenaga pendidik berjumlah kurang lebih 65 guru. Implementasi materi berbasis teknologi tinggi seperti kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) belum secara eksplisit masuk ke dalam struktur kurikulum formal, sehingga pemahaman siswa mengenai AI masih sangat terbatas dan bersifat parsial. Di era Society 5.0, literasi AI menjadi keterampilan dasar yang menunjang peserta didik untuk beradaptasi dalam dunia yang semakin terdigitalisasi serta membekali mereka dengan kemampuan analitis.

Kemajuan teknologi informasi membawa disrupsi di segala bidang, tidak terkecuali pada sektor pendidikan menengah. Generasi muda saat ini kerap disebut sebagai digital natives, namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai dan internet masih dominan untuk konsumsi hiburan pasif, bukan untuk aktivitas produktif yang bernilai ekonomi maupun edukatif. Kesenjangan kompetensi ini menjadi perhatian khusus mengingat kompetensi global abad ke-21 menuntut kecakapan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang diintegrasikan dengan pemahaman teknologi digital secara mendalam.

Berdasarkan observasi menyeluruh dan diskusi langsung bersama kepala madrasah serta dewan guru mitra di MA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan, didapatkan beberapa permasalahan mendasar yang dihadapi siswa. Permasalahan utama tersebut diidentifikasi ke dalam poin-poin krusial sebagai berikut: 1) Rendahnya pemahaman literasi digital dan literasi visual siswa secara produktif atau edukatif; 2) Kurangnya pemahaman tentang digital marketing, khususnya dalam pembuatan konten digital marketing yang kreatif dan bernilai; 3) Minimnya keterampilan dalam pembuatan konten video dalam memanfaatkan teknologi secara produktif; 4) Belum optimalnya pemanfaatan teknologi berbasis Artificial Intelligence pada aplikasi editing video seperti CapCut; dan 5) Minimnya pelatihan berbasis praktik nyata yang dapat memberikan pengalaman implementasi langsung.

Pentingnya literasi visual di era modern ini didorong oleh dominasi pesan berbasis multimedia di media sosial. Visual literacy bukan sekadar kemampuan melihat, melainkan kecakapan dalam menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan pesan visual yang bermakna dan persuasif. Ketika kompetensi ini disandingkan dengan dasar-dasar digital marketing, siswa memiliki peluang besar untuk mengembangkan jiwa *technopreneurship* sejak dini. Pembuatan konten video iklan atau profil produk UMKM lokal dapat menjadi wadah konkret bagi siswa untuk melatih daya imajinasi dan kemampuan bercerita (*storytelling*) mereka secara efektif.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diinisiasi untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Fokus utama program ini adalah memperkuat literasi kecerdasan buatan dan keterampilan praktis pembuatan video marketing menggunakan aplikasi CapCut berbasis AI di kalangan siswa kelas 12 MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi perubahan yang signifikan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, kreatif, dan aman, sekaligus membekali mereka menghadapi tantangan dunia pasca-sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Kecerdasan buatan merupakan bagian dari ilmu komputer yang mempelajari dan merancang sebuah sistem yang dapat bekerja layaknya seperti manusia dengan meniru kecerdasan manusia (Desiani & Arhami, 2006). Integrasi literasi AI ke dalam pendidikan menjadi bagian penting dalam menyiapkan peserta didik agar mampu memahami cara kerja teknologi, menggunakannya secara etis, serta memanfaatkannya untuk pengembangan potensi diri (Asmara, 2023; Astuti, 2024). Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan terbukti mempercepat proses pemahaman konsep visual melalui visualisasi data dan pengolahan citra yang dinamis.

Aplikasi CapCut merupakan platform penyuntingan video berbasis perangkat bergerak maupun desktop yang dikembangkan oleh ByteDance Ltd. CapCut dirancang dengan antarmuka grafis yang sederhana dan intuitif untuk menghasilkan konten audiovisual berkualitas tanpa harus menguasai keahlian teknis tingkat lanjut. Fitur AI pada CapCut meliputi Teks Otomatis (Auto Captions) dengan algoritma *Speech-to-Text*, Efek Tubuh berbasis *computer vision*, dan Penghapus Latar Belakang (*Background Remover*) otomatis. Melalui algoritma pintar ini, proses editing yang dulunya memakan waktu berjam-jam kini dapat diselesaikan dalam hitungan menit, sehingga pengguna dapat lebih fokus pada aspek konseptual dan kreativitas pesan.

Tabel 1 berikut menyajikan ringkasan dari kajian pustaka relevan terdahulu yang mendasari dan mendukung validitas dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Tabel 1. Ringkasan Kajian Pustaka Relevan

No	Peneliti (Tahun)	Metode	Hasil Penelitian
1	Yasman & Sari (2024)	Kualitatif Deskriptif	Fitur animasi dan efek visual AI pada CapCut berpengaruh dominan dalam

			memenuhi kebutuhan pembuatan konten secara intuitif.
2	Suparmi et al. (2025)	Research & Development	Otomatisasi CapCut mengurangi kecemasan teknis (technical anxiety) pemula dan meningkatkan kepercayaan diri.
3	Linna Maleni et al. (2025)	Studi Pustaka	Literasi AI terbukti menjadi komponen penting pendidikan abad 21 untuk menghadapi risiko etis dan perkembangan teknologi.

2.2 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada hari Kamis, 09 April 2026 bertempat di Laboratorium Komputer/TKJ MAN 1 Tangerang Selatan. Khalayak sasaran adalah siswa kelas 12 dengan jumlah peserta sebanyak 40 orang siswa yang dipilih secara selektif perwakilan dari masing-masing kelas peminatan. Metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis yang dibagi menjadi tiga tahapan utama guna menjamin keberlanjutan dan keterukuran hasil program:

1. **Tahap Persiapan:** Meliputi koordinasi formal dengan pihak sekolah, kunjungan observasi laboratorium untuk penyesuaian infrastruktur hardware, penyebaran instrumen kuesioner pre-test untuk mengukur baseline literasi AI siswa, serta penyusunan modul praktik cetak dan materi presentasi interaktif mengenai fundamental digital marketing.



Gambar 1. Tahap Persiapan

2. **Tahap Pelaksanaan Inti:** Terdiri atas Sesi 1 (Sosialisasi komprehensif terkait Literasi Digital, wawasan dasar digital marketing, dan psikologi komunikasi visual) serta dilanjutkan dengan Sesi 2 (Pelatihan Praktis Pembuatan Video secara terbimbing dan edukasi Keamanan Data Pribadi menggunakan tools pada aplikasi CapCut berbasis AI).



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan Inti

3. **Tahap Evaluasi:** Pengisian lembar kuesioner post-test sebagai komparasi pemahaman, penilaian portofolio produk video pendek karya siswa berdasarkan rubrik kreativitas, dan diskusi reflektif bersama guru pendamping untuk rencana tindak lanjut ekstrakurikuler.



Gambar 3. Tahap Evaluasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) MAN 1 Tangerang Selatan dengan melibatkan seluruh peserta yang menjadi sasaran kegiatan, tim dosen pelaksana, serta mahasiswa pendamping. Laboratorium dipilih sebagai lokasi pelaksanaan karena memiliki fasilitas yang mendukung proses pembelajaran berbasis praktik, seperti komputer, jaringan internet, proyektor, dan perangkat multimedia. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan dan didukung oleh partisipasi aktif dari pihak sekolah.

Sebelum penyampaian materi, peserta mengikuti kegiatan pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal mengenai kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), literasi digital, digital marketing, keamanan digital, serta pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembuatan

konten digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mengenal aplikasi CapCut, namun pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi penyuntingan dasar, seperti pemotongan video, penambahan musik, dan penggunaan transisi sederhana. Pengetahuan mengenai fitur-fitur berbasis Artificial Intelligence masih relatif rendah.

Pada sesi pertama, peserta memperoleh materi mengenai perkembangan teknologi Artificial Intelligence, khususnya Large Language Model (LLM), beserta penerapannya dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Materi difokuskan pada pemahaman konsep dasar AI generatif, prinsip kerja LLM dalam menghasilkan konten digital, serta peluang pemanfaatannya sebagai alat bantu untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Selain aspek teknis, peserta juga diberikan pemahaman mengenai etika penggunaan AI, meliputi pentingnya menjaga orisinalitas karya, melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI, serta menghindari penyalahgunaan teknologi dalam aktivitas akademik maupun media sosial.

Materi berikutnya membahas konsep digital marketing yang meliputi identifikasi target audiens, segmentasi pasar, penyusunan pesan promosi, serta penerapan teknik visual storytelling dalam pembuatan konten digital. Peserta dikenalkan pada konsep *hook-story-offer* sebagai kerangka penyusunan video pendek yang efektif untuk menarik perhatian audiens di berbagai platform media sosial. Diskusi juga membahas faktor-faktor yang memengaruhi distribusi konten pada platform digital, seperti tingkat interaksi pengguna, durasi tayangan *watch time*, konsistensi publikasi, dan kualitas visual konten.

Sesi kedua difokuskan pada praktik penggunaan fitur Artificial Intelligence pada aplikasi CapCut melalui metode *hands-on training*. Setiap peserta menggunakan perangkat seluler maupun komputer laboratorium dengan pendampingan langsung dari mahasiswa fasilitator. Kegiatan praktik diawali dengan pengenalan antarmuka aplikasi, pengelolaan media, serta teknik dasar penyuntingan video sebelum memasuki penggunaan fitur-fitur berbasis AI.

Peserta mempraktikkan penggunaan fitur *Auto Captions* untuk menghasilkan subtitle secara otomatis sehingga proses pembuatan teks pada video menjadi lebih cepat dan efisien. Selanjutnya peserta menggunakan fitur *Background Remover* untuk menghilangkan latar belakang objek secara otomatis tanpa memerlukan teknik *green screen*, kemudian menggantinya dengan latar yang lebih menarik sesuai kebutuhan promosi. Selain itu, peserta juga dikenalkan pada fitur *Text-to-Speech*, *Auto Cut*, dan *AI Enhancement* untuk meningkatkan kualitas visual maupun audio pada video yang dihasilkan. Pada akhir sesi praktik, setiap peserta diminta menghasilkan video digital marketing berdurasi 30–60 detik dengan menerapkan teknik penyuntingan dan storytelling yang telah dipelajari.

Sebagai bagian dari peningkatan literasi digital, kegiatan juga memberikan materi mengenai keamanan siber (*cyber security*). Materi meliputi pengelolaan kata sandi yang aman, penerapan autentikasi dua faktor, perlindungan data pribadi, pengenalan ancaman *phishing*, serta pentingnya menjaga jejak digital dalam penggunaan layanan berbasis *cloud*. Penyampaian materi dilakukan melalui studi kasus sehingga peserta dapat memahami risiko yang mungkin dihadapi dalam aktivitas digital sehari-hari.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Instrumen evaluasi mencakup aspek pengetahuan mengenai Artificial Intelligence, digital marketing, literasi digital, keamanan siber, serta keterampilan penggunaan fitur AI pada aplikasi CapCut. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta sebesar 20% setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi konseptual dan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman peserta secara efektif.

Evaluasi terhadap aspek perilaku digital juga menunjukkan perubahan yang positif. Berdasarkan hasil pemantauan tim pelaksana satu bulan setelah kegiatan, persentase peserta yang masih membagikan data pribadi tanpa mempertimbangkan aspek keamanan mengalami penurunan dari 65% menjadi 40%. Selain itu, lebih dari 70% peserta telah mampu menerapkan praktik keamanan akun digital secara mandiri, seperti penggunaan autentikasi dua faktor dan pengaturan privasi akun media sosial.

Pada aspek keterampilan, sebagian besar peserta berhasil menghasilkan video digital marketing yang memenuhi indikator penilaian, yaitu ketepatan penyusunan alur cerita, kualitas visual, pemanfaatan fitur Artificial Intelligence, serta efektivitas penyampaian pesan promosi. Hasil

karya peserta menunjukkan peningkatan kreativitas dalam mengembangkan konten digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik media sosial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi peserta tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan praktis dan kesadaran terhadap penggunaan teknologi digital secara aman dan bertanggung jawab.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pembuatan video konten digital marketing menggunakan aplikasi CapCut berbasis Artificial Intelligence (AI) telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan yang mengombinasikan penyampaian materi konseptual, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), dan pendampingan intensif terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta, baik pada aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (afektif) dalam memanfaatkan teknologi digital.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 20% berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep Artificial Intelligence, literasi digital, strategi digital marketing, visual storytelling, serta pemanfaatan fitur-fitur AI pada aplikasi CapCut dalam proses produksi konten digital. Selain peningkatan aspek kognitif, peserta juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengoperasikan berbagai fitur AI, seperti *Auto Captions*, *Background Remover*, *Text-to-Speech*, dan *AI Enhancement*, untuk menghasilkan video promosi yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik media sosial.

Pada aspek keterampilan, mayoritas peserta berhasil menyelesaikan proyek pembuatan video digital marketing sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Video yang dihasilkan memperlihatkan kemampuan peserta dalam menyusun alur cerita yang sistematis, mengombinasikan elemen visual dan audio secara efektif, serta memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan efisiensi proses penyuntingan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta dalam menggunakan aplikasi CapCut, tetapi juga mendorong kreativitas dalam menghasilkan konten digital yang memiliki nilai promosi dan berpotensi mendukung kegiatan kewirausahaan maupun personal branding.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kesadaran keamanan siber peserta. Materi mengenai etika penggunaan AI, perlindungan data pribadi, keamanan akun digital, serta pengelolaan jejak digital mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara aman, bertanggung jawab, dan sesuai dengan prinsip etika digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga membentuk perilaku digital yang lebih bijaksana dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kesiapan siswa MAN 1 Kota Tangerang Selatan untuk menghadapi perkembangan teknologi digital dan kebutuhan kompetensi abad ke-21, khususnya pada bidang kreativitas digital, literasi AI, dan digital marketing. Kompetensi tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi peserta dalam mengembangkan potensi akademik, kewirausahaan, maupun kesiapan memasuki dunia pendidikan tinggi dan dunia kerja yang semakin memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan materi literasi AI, digital marketing, dan pembuatan konten digital berbasis AI ke dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), maupun kegiatan ekstrakurikuler multimedia. Selain itu, diperlukan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pemanfaatan AI generatif untuk desain grafis, produksi video profesional, optimasi konten media sosial berbasis analisis data, serta evaluasi dampak pelatihan secara berkala. Upaya tersebut diharapkan mampu menjaga keberlanjutan program sekaligus meningkatkan kompetensi digital siswa secara berkesinambungan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia industri.



**APPA: Jurnal Pengabdian kepada
Masyarakat Volume 4, No. 1, Tahun 2026**
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 153-159

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang atas dukungan finansial dan moral yang diberikan melalui program hibah PkM internal, serta kepada pihak MA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan selaku mitra pengabdian yang telah memfasilitasi sarana prasarana Laboratorium TKJ serta mendampingi siswa sepanjang pelaksanaan kegiatan ini hingga sukses.

REFERENCES

- Aisyah, S., & Nugroho, A. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap kreativitas siswa dalam pembuatan konten media sosial. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 120–130.
- Asmara, R. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis digital. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, P. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–124.
- Desiani, A., & Arhami, M. (2006). Konsep Kecerdasan Buatan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Linna Maleni, et al. (2025). Literasi AI sebagai komponen penting pendidikan abad 21. *Jurnal Kreativitas dan Literasi Digital (JKLD)*, 1(1), 2.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2023). Pemanfaatan aplikasi CapCut dalam meningkatkan keterampilan editing video siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- Sari, M., & Wijaya, H. (2022). Analisis kemampuan literasi visual siswa dalam pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(2), 88–97.
- Simarmata, J. (2006). Pengenalan teknologi komputer dan informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suparmi, et al. (2025). Otomatisasi CapCut untuk mengurangi kecemasan teknis pemula. *Jurnal Kreativitas dan Literasi Digital (JKLD)*, 1(1), 2.
- Yasman, & Sari. (2024). Fitur animasi dan efek visual AI pada CapCut. *Jurnal Kreativitas dan Literasi Digital (JKLD)*, 1(1), 2.