

## **Pelatihan *digital content creation* bagi guru SMA melalui pemanfaatan capcut bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1**

**Agustina Heryati<sup>1</sup>, Terttiaavini<sup>2</sup>, Iski Zaliman<sup>3</sup>, Diah Komala Sari<sup>4</sup>, A. Taqwa Mardinata<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

<sup>2</sup>Magister Komputer, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

<sup>3</sup>Teknologi informasi, Fakultas sains dan teknik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia

<sup>4</sup>Biologi, Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

<sup>5</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Teknik, Universitas Bina Insan, Indonesia

Penulis korespondensi : Agustina Heryati

E-mail : agustina.heryati@uigm.ac.id

Diterima: 15 Mei 2026 | Disetujui: 12 Juni 2026 | Online: 20 Juni 2026

© Penulis 2026

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi CapCut. Peserta kegiatan berjumlah 25 orang yang terdiri dari 8 peserta laki-laki dan 17 peserta perempuan. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta pada seluruh aspek penilaian. Nilai pemahaman materi meningkat dari 2,6 menjadi 4,0, keterampilan penggunaan CapCut meningkat dari 2,4 menjadi 3,5, pelaksanaan pelatihan meningkat dari 2,8 menjadi 3,4, manfaat kegiatan meningkat dari 3,5 menjadi 4,2, serta kepuasan peserta meningkat dari 3,0 menjadi 4,8. Secara kualitatif, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu membuat video pembelajaran secara mandiri. Pelatihan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital di sekolah.

**Kata kunci:** *content creation*; aplikasi capcut; media pembelajaran; video interaktif; digital.

### **Abstract**

This community service activity was conducted in the form of digital content creation training using the CapCut application for teachers at SMA Negeri 2 Banyuasin. The activity was motivated by the limited ability of teachers to create creative and interactive digital learning media. The purpose of this community service activity was to improve teachers' understanding and skills in creating digital-based learning videos using the CapCut application. The participants consisted of 25 teachers, including 8 male participants and 17 female participants. The implementation methods included material presentation, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation through pre-tests and post-tests. The results showed an improvement in all assessment aspects. The material understanding score increased from 2.6 to 4.0, CapCut usage skills increased from 2.4 to 3.5, training implementation increased from 2.8 to 3.4, activity benefits increased from 3.5 to 4.2, and participant satisfaction increased from 3.0 to 4.8. Qualitatively, participants showed high enthusiasm and were able to independently create learning videos. This training is expected to support the improvement of digital-based learning quality in schools..

---

**Keywords:** content creation; capcut application; learning media; interactive video; digital learning.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian peserta didik (Sumakul et al., 2024). Salah satu inovasi pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video digital. Penggunaan video digital pembelajaran dinilai efektif karena dapat menyajikan materi secara visual dan audio sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran (Cholik & Umaroh, 2023).

Pemanfaatan video pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara lebih komunikatif dan menarik (Darmayanti & Sueca, 2020). Oleh karena itu, kemampuan guru dalam melakukan digital content creation menjadi sangat penting, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media editing video pembelajaran. Melalui penggunaan CapCut, guru dapat membuat konten pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital (Alfathoni et al., 2025). Media video pembelajaran dianggap efektif karena mampu menyampaikan materi secara visual dan audio sehingga informasi menjadi lebih mudah dipahami.

Perkembangan platform media sosial dan aplikasi editing video juga turut mendorong lahirnya konsep digital content creation dalam dunia pendidikan (Alfathoni et al., 2025). Digital content creation merupakan proses pembuatan konten digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, animasi, maupun media edukasi lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar (Syari et al., 2024). Guru sebagai pendidik tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi, tetapi juga mampu menjadi kreator konten edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital saat ini (Lubis, n.d.).

Salah satu aplikasi pengeditan video yang banyak digunakan saat ini adalah CapCut karena memiliki fitur yang lengkap serta mudah dioperasikan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fasilitas seperti pemotongan video, penambahan teks, efek animasi, transisi, audio, subtitle otomatis, hingga penggunaan template video yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Fajarini et al., 2025). Selain dapat digunakan melalui perangkat telepon pintar maupun komputer, CapCut juga memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dipahami sehingga cocok digunakan oleh guru yang masih memiliki pengalaman terbatas dalam proses editing video (Lukman et al., 2025), salah satunya pada SMA Negeri 2 Banyuasin 1.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Banyuasin, diketahui bahwa sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran digital, khususnya video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media presentasi sederhana sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan (Diba Ayshara & Kamil, 2024). Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi editing video sebagai sarana pembelajaran masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut (Patibang et al., 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital berbasis video melalui pemanfaatan aplikasi CapCut (Fitri & Anas, 2024). Melalui pelatihan yang diberikan, guru diharapkan dapat mengembangkan konten pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ke-21 (Mahrunnisya, 2023). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat literasi digital guru serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Pelatihan digital content creation menggunakan CapCut menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Yahya et al., 2025). Dengan adanya kemampuan membuat video pembelajaran secara mandiri, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, fleksibel, dan mudah dipahami oleh siswa (Agustin et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital di SMA Negeri 2 Banyuasin.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 dilakukan untuk mendukung pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media digital content creation melalui pendekatan partisipatif. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, praktik langsung, evaluasi, serta pendampingan keberlanjutan. Pendekatan tersebut bertujuan agar guru tidak hanya memahami konsep digital content creation secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan praktis dalam membuat media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut (Utami & Desi, 2022). Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan kemampuan digital guru dapat meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, dan interaktif.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi menjadi empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap keberlanjutan. Setiap tahapan disusun secara terarah dan berkesinambungan agar kegiatan dapat berjalan secara optimal serta memberikan manfaat jangka panjang bagi guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Adapun alur tahapan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 dengan sasaran utama para guru SMA dan pegawai sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan konten pembelajaran digital berbasis video melalui pemanfaatan aplikasi CapCut. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif melalui pendekatan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan.

Pada tahap pertama, yaitu tahap persiapan, dilakukan observasi dan identifikasi kebutuhan guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 yakni penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif salah satunya dengan adanya materi dalam bentuk video. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah secara langsung disambut hangat oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 2

Pelatihan digital content creation bagi guru SMA melalui pemanfaatan capcut bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1

Banyuasin 1 Drs. Sunarto. Selanjutnya TIM melakukan penyusunan materi dan modul pelatihan, menyiapkan perangkat pendukung, serta menyusun instrumen evaluasi kegiatan. Tahap ini bertujuan agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan yang menjadi inti kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, Pelaksanaan digital content creation pada Kamis, 14 Januari 2026 dari pukul 10.00-15.00, dengan jumlah peserta berjumlah 25 orang terdiri guru dan pegawai. Demonstrasi penggunaan aplikasi Capcut dalam pembuatan video pembelajaran. Selanjutnya, guru melakukan praktik secara langsung dalam membuat video pembelajaran dengan pendampingan dari tim pengabdian. Kegiatan ini juga disertai sesi diskusi dan tanya jawab untuk membantu peserta memahami proses editing video secara lebih mendalam.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Evaluasi dilakukan dua kali sebelum dilakukan pelatihan aplikasi Capcut (*pre test*) dan setelah dilakukan pelatihan (*post test*) kepada peserta pelatihan yakni guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1 dan pegawai, dengan jumlah peserta 25 orang. Ada beberapa indikator penilaian diantaranya berdasarkan Aspek Pemahaman Materi; Keterampilan Penggunaan Aplikasi Capcut; Aspek Pelaksanaan Pelatihan; Aspek Manfaat Kegiatan; Aspek Kepuasan Peserta.

Tahap terakhir adalah tahap keberlanjutan yang bertujuan untuk memastikan hasil pelatihan dapat terus diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini dilakukan pendampingan lanjutan kepada guru, monitoring penggunaan media pembelajaran digital, pengembangan template video pembelajaran, serta berbagi praktik baik antar guru. Melalui tahap keberlanjutan ini diharapkan kompetensi digital guru dapat terus berkembang secara berkesinambungan sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif.

Melalui metode pelaksanaan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif di SMA Negeri 2 Banyuasin.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Digital Content Creation bagi Guru SMA melalui Pemanfaatan CapCut Bagi Guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1” telah dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video yang kreatif, inovatif, dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap keberlanjutan.

### Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) di telepon oleh pihak sekolah untuk melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengajaran tentang pembelajaran digital yang interaktif salah satunya dengan aplikasi Capcut kepada pihak SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Kemudian Tim UIGM melakukan observasi awal dan koordinasi dengan pihak SMA Negeri 2 Banyuasin 1 terkait kebutuhan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital.



Pelatihan digital content creation bagi guru SMA melalui pemanfaatan capcut bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1



**Gambar 2.** Obsevasi awal dan Koordinasi di SMA Negeri 2 Banyuasin 1

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan media presentasi sederhana. Selain itu, kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video masih terbatas sehingga diperlukan pelatihan terkait digital content creation menggunakan aplikasi CapCut.

Tim pengabdian UIGM kemudian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah yang disambut baik oleh Kepala SMA Negeri 2 Banyuasin 1, Drs. Sunarto. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi pelatihan, modul penggunaan aplikasi CapCut, persiapan perangkat pendukung, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, dan angket respon peserta. Tahap persiapan ini berjalan dengan baik sehingga seluruh kebutuhan kegiatan dapat dipersiapkan secara optimal.

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada Kamis, 14 Januari 2026 pukul 10.00–15.00 WIB dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang yang terdiri dari guru dan pegawai SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai konsep digital content creation, pentingnya media pembelajaran digital, serta pengenalan fitur-fitur dasar aplikasi CapCut.



**Gambar 3.** TIM Pengabdian UIGM dan Penyampaian Materi

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi CapCut mulai dari proses pengambilan media, editing video, penambahan teks, transisi, audio, subtitle, hingga proses ekspor video pembelajaran. Setelah sesi demonstrasi selesai, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan perangkat masing-masing.

Pada sesi praktik, peserta terlihat sangat antusias dalam mencoba berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi CapCut. Guru mulai mampu membuat video pembelajaran sederhana dengan menambahkan gambar, audio, teks, dan efek transisi sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan juga disertai sesi diskusi dan tanya jawab sehingga peserta dapat menyampaikan kendala yang dihadapi selama proses editing video.

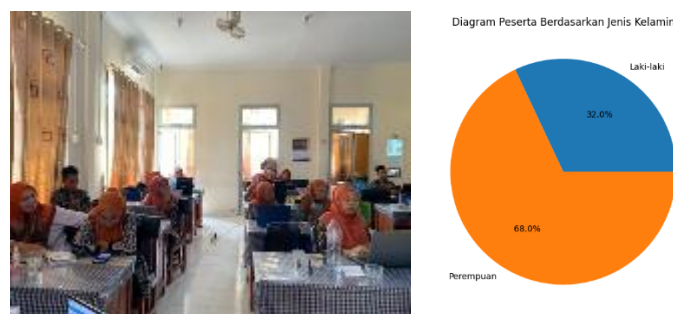


Gambar 4. Pelatihan Pelatihan Digital Content Creation bagi Guru SMA

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi CapCut. Peserta juga mulai memahami pentingnya pemanfaatan media digital dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test kepada 25 peserta, yang terdiri 8 laki-laki dan 17 perempuan.



Gambar 5. Peserta melakukan Pre Test-Post Test

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta masih belum memahami penggunaan aplikasi editing video dan pembuatan media pembelajaran berbasis video. Namun setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai mampu mengoperasikan aplikasi CapCut secara mandiri dan membuat video pembelajaran sederhana. Dalam Penilaian Evaluasi Pre-test dan post test ada 5 komponen penilaian A. Aspek Pemahaman Materi; B. Keterampilan Penggunaan Aplikasi Capcut; C. Aspek Pelaksanaan Pelatihan; D. Aspek Manfaat Kegiatan; E. Aspek Kepuasan Peserta.

Indikator evaluasi penggunaan aplikasi CapCut dalam kegiatan pelatihan ini dibagi ke dalam beberapa aspek penilaian, yaitu aspek pemahaman materi, keterampilan penggunaan aplikasi CapCut, pelaksanaan pelatihan, manfaat kegiatan, dan kepuasan peserta. A. Aspek Pemahaman Materi, evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi pelatihan penggunaan CapCut, kesesuaian materi digital content creation dengan kebutuhan pembelajaran, pemahaman fungsi dasar

aplikasi CapCut, serta pemahaman tahapan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Pada B. Aspek Keterampilan Penggunaan CapCut, evaluasi difokuskan pada kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi CapCut secara mandiri, melakukan proses editing video sederhana, menambahkan teks, audio, dan transisi pada video pembelajaran, melakukan proses ekspor video hasil editing, serta kemampuan membuat video pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi CapCut.

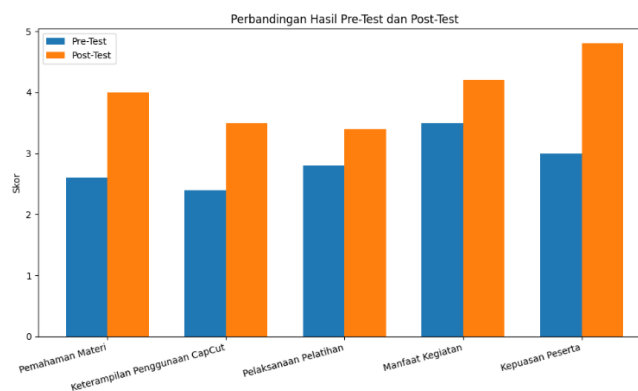
Selanjutnya, pada C. Aspek Pelaksanaan Pelatihan, evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode pelatihan dan praktik langsung dalam membantu peserta memahami materi. Selain itu, penilaian juga dilakukan terhadap pendampingan yang diberikan oleh tim pengabdian selama praktik berlangsung, kecukupan waktu pelaksanaan pelatihan, serta fasilitas dan perangkat yang digunakan selama kegiatan berlangsung.

Pada D. Aspek Manfaat Kegiatan, evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan mampu meningkatkan kompetensi digital guru, mendukung proses pembelajaran di kelas melalui penggunaan CapCut, meningkatkan minat peserta dalam menggunakan media video pembelajaran, serta memberikan manfaat dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Sementara itu, pada E. Aspek kepuasan peserta, evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, serta minat peserta untuk mengikuti pelatihan lanjutan terkait media pembelajaran digital di masa mendatang. Seluruh indikator evaluasi tersebut diukur menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Maka didapatkan

**Tabel 1.** Hasil Perbandingan Pre-test dan Post-test

Aspek	Pre-Test	Post-Test	Kenaikan
Pemahaman Materi	2,6	4,0	+1,4
Keterampilan Penggunaan CapCut	2,4	3,5	+1,1
Pelaksanaan Pelatihan	2,8	3,4	+0,6
Manfaat Kegiatan	3,5	4,2	+0,7
Kepuasan Peserta	3,0	4,8	+1,8



**Gambar 5.** Perbandingan Hasil Pretests dan Post test

Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, pelatihan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek penilaian. Aspek dengan nilai tertinggi terdapat pada kepuasan peserta yang meningkat dari 3,0 menjadi 4,8. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat, materi mudah dipahami, serta metode penyampaian yang digunakan mampu meningkatkan minat dan motivasi guru dalam membuat media pembelajaran digital. Selain itu, aspek pemahaman materi juga mengalami peningkatan cukup

signifikan dari 2,6 menjadi 4,0, yang menunjukkan bahwa peserta mulai memahami konsep dasar digital content creation dan penggunaan aplikasi CapCut dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, aspek dengan nilai post-test terendah terdapat pada pelaksanaan pelatihan dengan skor 3,4 meskipun mengalami peningkatan dari nilai awal 2,8. Hal ini mengindikasikan bahwa masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan waktu pelatihan, kemampuan teknologi peserta yang berbeda-beda, serta kendala perangkat dan koneksi internet. Selain itu, aspek keterampilan penggunaan CapCut juga masih perlu ditingkatkan karena meskipun mengalami kenaikan dari 2,4 menjadi 3,5, sebagian peserta masih membutuhkan pendampingan dalam proses editing video pembelajaran. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah menambah durasi pelatihan, menyediakan modul dan video tutorial sebagai bahan belajar mandiri, meningkatkan pendampingan praktik secara langsung, serta mengadakan pelatihan lanjutan agar kemampuan peserta dalam membuat konten pembelajaran digital dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil angket respon peserta, mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan guru di era digital. Peserta juga merasa bahwa praktik langsung dan pendampingan sangat membantu dalam memahami proses editing video menggunakan CapCut. Selain itu, peserta merasa lebih termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan inovatif.

Secara umum, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan digital *Content Creation* dengan pemanfaatan Capcut bagi guru. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai digital content creation, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dapat diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap keberlanjutan dilakukan sebagai upaya untuk memastikan bahwa hasil pelatihan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut dapat terus diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan lanjutan kepada peserta melalui diskusi dan konsultasi terkait pembuatan video pembelajaran. Selain itu, peserta didorong untuk terus mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Program keberlanjutan juga dilakukan dengan membentuk forum komunikasi atau grup diskusi antar peserta sehingga guru dapat saling berbagi pengalaman, kendala, dan hasil karya video pembelajaran yang telah dibuat. Tim pelaksana memberikan modul dan video tutorial sebagai bahan belajar mandiri agar peserta dapat mengulang kembali materi yang telah diberikan selama pelatihan. Dengan adanya pendampingan dan evaluasi secara berkala, diharapkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya penggunaan aplikasi CapCut, dapat meningkat secara berkelanjutan dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif di sekolah.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut bagi guru di SMA Negeri 2 Banyuasin berhasil mencapai tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan pada seluruh aspek penilaian setelah pelatihan dilaksanakan. Nilai pemahaman materi meningkat dari 2,6 menjadi 4,0, keterampilan penggunaan CapCut meningkat dari 2,4 menjadi 3,5, pelaksanaan pelatihan meningkat dari 2,8 menjadi 3,4, manfaat kegiatan meningkat dari 3,5 menjadi 4,2, serta kepuasan peserta meningkat dari 3,0 menjadi 4,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Tingginya nilai kepuasan peserta juga menunjukkan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pelatihan ini diikuti oleh 25 peserta yang terdiri dari 8 peserta laki-laki dan 17 peserta perempuan. Melalui kegiatan praktik langsung, peserta mampu memahami tahapan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut serta mampu menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri. Secara ilmiah, peningkatan hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan

pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah karena aplikasi tersebut mudah digunakan, fleksibel, dan mendukung kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu pelatihan, kemampuan teknologi peserta yang berbeda-beda, serta kendala perangkat dan jaringan internet yang mempengaruhi proses praktik selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, diperlukan program keberlanjutan berupa pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala agar kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital dapat terus berkembang. Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis video melalui penyediaan fasilitas pendukung, seperti akses internet dan perangkat yang memadai. Selain itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk menambah durasi pelatihan dan memperbanyak sesi praktik agar peserta memiliki waktu yang lebih optimal dalam memahami penggunaan aplikasi CapCut. Pengembangan komunitas belajar digital antar guru juga perlu dilakukan untuk mendukung proses berbagi pengalaman dan hasil karya pembelajaran. Hambatan yang ditemukan selama kegiatan, seperti keterbatasan kemampuan teknologi peserta dan kendala teknis perangkat, dapat menjadi bahan evaluasi dalam penyusunan program pengabdian berikutnya sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Indo Global Mandiri yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pihak SMA Negeri 2 Banyuasin yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama kegiatan pelatihan digital content creation menggunakan aplikasi CapCut berlangsung.

Ucapan terima kasih juga diberikan kepada seluruh guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, serta kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pengabdian ini sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, N. D., Dewi, A., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Alfathoni, M. A. M., Syu'diian, T., Azizah, A., & Purba, R. (2025). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/ljpm.v4i1.26766>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Darmayanti, N. W. ., & Sueca, I. N. (2020). Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sd Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2206>
- Diba Ayshara, F., & Kamil. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066.
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Turmudi, I. (2025). Peningkatan Keterampilan Editing Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi CapCut pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 47–56. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i1.1433>

- Fitri, N., & Anas, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 649–660. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/4412/2231>
- Lubis, Y. W. (n.d.). *Advancing Excellence on Islamic Education GURU PAI SEBAGAI KREATOR KONTEN : ANALISIS PERAN , STRATEGI , DAN TANTANGAN DALAM PENDIDIKAN Advancing Excellence on Islamic Education pengajar tradisional di ruang kelas , tetapi juga sebagai kreator konten yang .* 477–496.
- Lukman, I. R., Muliaman, A., & Fatwa, I. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengolahan Video Pembelajaran melalui Pelatihan Aplikasi CapCut. *PUSAKA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 34–41. <https://doi.org/10.62945/pusaka.v2i2.829>
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>
- Patibang, R. T., Paat, M., Rungkat, J. A., Warouw, Z. W. M., Rampengan, M., & Mokalau, Y. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2981–2988. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.818>
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Syari, F. A., Susangkit, H. L. R., Harahap, N., Aulia, P., & Maharani, K. (2024). Pelaksanaan Kegiatan Digital Content Creator “ English Learning Via Social Media Platforms Instagram Dan Tiktok ” Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Inovatif Dan Fleksibel. *Jurnal Studi Islam, Sosial Daan Pendidikan*, 3(3), 41–48.
- Utami, R., & Desi, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Lingkungan Sekolah Menengah Pertama IT Al Jabar 1. *CORAL (Community Service Journal)*, 122(1), 122–127.
- Yahya, N. A., Isaputra, M. H., & Harianti, Y. D. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Inovasi: Pelatihan Content Creation Dan Strategi Media Sosial Untuk Optimalisasi Branding Destinasi Wisata Lokal Bagi Siswa SMK. *Jurnal Abdi Raya Nusantara*, 1(1), 119–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.70285/v31gf205>