



PELATIHAN PEMBUATAN PRODUK DIGITAL (VIDEO KREATIF) DENGAN PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO

**Gagak Suprianto¹, Larasati Ayu Sekarsari^{2*}, Hariadi Yutanto¹, Sinarring Azi Laga¹,
Nanang Setiyoko³**

¹Program Studi Sarjana Informatika, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Surabaya, Indonesia

²Program Studi Sarjana Manajemen, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Surabaya, Indonesia

³Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Surabaya, Indonesia

*Email: larasati.ayu@perbanas.ac.id

Informasi Artikel

Abstrak

Kata kunci:

(kecerdasan buatan,
produk digital, video
digital)

Diterima: 2025-02-21

Disetujui: 2025-05-06

Dipublikasikan: 2025-
07-07

Transformasi digital telah menjadi suatu keniscayaan di era modern yang mendorong setiap individu untuk beradaptasi secara aktif terhadap perkembangan teknologi, termasuk dalam hal pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Teknologi kecerdasan buatan menyediakan berbagai media, metode, dan solusi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan produk digital yang inovatif, efektif, dan menarik. Salah satu penerapannya adalah dalam produksi konten video digital yang lebih kreatif dan efisien. Di tingkat sekolah menengah atas misalnya, pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan video dapat mendorong siswa untuk menciptakan karya yang menarik secara visual dan memiliki nilai jual, ini juga relevan dengan kebutuhan zaman digital. Aktivitas pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, khususnya dalam pembuatan produk digital video berbasis kecerdasan buatan. Hasil pengamatan awal diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa masih mengalami keterbatasan dalam hal pengetahuan dan keterampilan menerapkan kecerdasan buatan dalam menciptakan konten digital. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan (survei dan observasi), tahap pelaksanaan (pelatihan dan praktik langsung) serta tahap evaluasi. Hasil penilaian peserta terhadap kualitas pelatihan dalam hal ini narasumber, menunjukkan rerata nilai sebesar 3,76. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan sangat bermanfaat dalam memberikan pengalaman langsung serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan oleh peserta untuk berbagai keperluan akademik dan non-akademik berbasis digital.

Abstract

Digital transformation has become an inevitability in the modern era, compelling every individual to actively adapt to technological advancements, including the use of artificial intelligence (AI). AI technology offers various media, methods, and solutions that can be utilized to develop innovative, effective, and engaging digital products. One of its applications is in the production of digital video content that is more creative and efficient. At the senior high school level, for instance, the use of artificial intelligence in video production can encourage students to create visually appealing and marketable works, which is also relevant to the demands of the digital age. A community service activity was conducted at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo with the primary goal of enhancing students' digital skills, particularly in creating AI-based digital video products. Initial observations revealed that the majority of students still face limitations in terms of knowledge and skills in applying AI to create digital content. This activity was carried out in three main stages: the preparation stage (survey and observation), the implementation stage (training and hands-on practice), and the evaluation stage. The participants' assessment of the training quality, specifically regarding the speaker, showed an average score of 3.76. This indicates that the training activity was highly beneficial in providing direct experience and practical skills that can be applied by the participants for various academic and non-academic digital purposes.

PENDAHULUAN

Zaman digital ditandai oleh kemajuan yang sangat cepat melalui kemajuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang telah merevolusi dunia pendidikan secara internasional (Bahani1 & Kholid, 2024). Transformasi digital menjadi suatu keniscayaan yang menuntut setiap individu untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Teknologi kecerdasan buatan menyediakan beragam perangkat dan metode yang mampu dimanfaatkan untuk menghasilkan video yang lebih inovatif, efektif, dan memikat (Risyani dkk., 2024). Saat ini, teknologi *artificial intelligence* telah diterapkan di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam sektor ini, AI dimanfaatkan pada aspek-aspek seperti mentor visual, konten cerdas, dan penerjemah presentasi (Manongga dkk., 2022). Dalam konteks pendidikan, penerapan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa. Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan video digital, misalnya, memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya konten yang lebih menarik, efisien, dan inovatif. Selain itu, keterampilan dalam membuat produk digital berbasis kecerdasan buatan menjadi nilai tambah bagi siswa dalam merespons tantangan pasar kerja yang semakin kompetitif. Sebagai generasi yang berkembang di era teknologi, siswa dituntut untuk mampu menggunakan berbagai *platform daring* guna menampilkan keahlian serta potensi yang mereka miliki (Gaguk Suprianto dkk., 2025). Dalam era digital saat ini, penggunaan video dalam pendidikan juga semakin penting, di mana video tidak terbatas pada fungsi sebagai alat pembelajaran, melainkan juga menjadi media untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa (Noetel dkk., 2021). Video mampu

menyampaikan pesan dengan cara yang singkat namun efektif, yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan pengguna (Noetel dkk., 2021). Alat berbasis kecerdasan buatan kini memungkinkan produksi video yang sebelumnya memerlukan keterampilan tinggi menjadi lebih sederhana dan efisien. Fitur seperti pengeditan otomatis dan konversi teks ke video memungkinkan individu dan organisasi untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi tanpa memerlukan sumber daya yang besar (Sapci & Sapci, 2020). Oleh karena itu, kecerdasan buatan tidak sekadar mempercepat proses pengembangan konten, namun juga memungkinkan kreator untuk fokus pada aspek kreatif dan strategis dari pemasaran digital (Ali dkk., 2021).

SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo adalah salah satu lembaga pendidikan yang menunjukkan dedikasi tinggi dalam mengembangkan potensi peserta didik di bidang teknologi dan kreativitas digital. Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, teridentifikasi bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki pemahaman dan menguasai pengetahuan serta keterampilan dalam pemanfaatan kecerdasan buatan untuk pembuatan produk digital, khususnya konten video. Keterbatasan pemahaman tentang teknologi kecerdasan buatan ini menjadi kendala dalam pengembangan kemampuan siswa di bidang teknologi kreatif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan yang bersifat praktis dalam pembuatan video berbasis kecerdasan buatan.

Solusi yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan dalam program pengabdian masyarakat adalah dengan mengadakan pelatihan pembuatan produk digital dengan pemanfaatan kecerdasan buatan bagi siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Melalui program pelatihan ini, siswa tidak hanya dapat menghasilkan produk digital berupa video berkualitas, tetapi juga memahami cara memanfaatkan alat berbasis AI untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja mereka (Jia & Huang, 2023). Siswa yang terlatih dalam pembuatan video berbasis AI akan memiliki kemampuan bersaing yang lebih unggul di dunia kerja yang semakin mengutamakan kemampuan adaptasi terhadap teknologi (Jia & Huang, 2023). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan sekedar membekali peserta didik untuk menghadapi perubahan di masa mendatang, namun juga membangkitkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mereka dalam menghadapi dunia kerja yang terus berubah (Jia & Huang, 2023).

METODE

Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian dari UHW Perbanas bersama SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo, yang terdiri atas kepala sekolah beserta jajarannya dan siswa kelas XI. Adapun tahapan kegiatan meliputi proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

a. Tahap Persiapan

Tahap awal dalam kegiatan ini adalah persiapan, yang diawali dengan pelaksanaan survei dan observasi di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil temuan tersebut, solusi dirancang agar tepat sasaran sesuai dengan kondisi disekolah. Langkah awal dalam kegiatan ini meliputi penyusunan rencana teknis, pembagian tugas antar anggota tim pengabdian, pembuatan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra, serta pengurusan izin kepada pihak sekolah.

b. Tahap Pelaksanaan

Langkah ini melibatkan kegiatan utama, seperti pengembangan, penyusunan modul, hingga pelaksanaan pelatihan (Sutarso dkk., 2023). Menyesuaikan dengan permasalahan yang dialami oleh mitra, tim merancang modul pelatihan terkait pembuatan produk digital berupa video berbasis kecerdasan buatan. Modul ini disusun sebagai panduan bagi peserta pelatihan.

Aktivitas pelatihan dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2024 yang berlangsung dari jam 08.00 sampai 12.00 WIB yang bertempat di SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian yang beranggotakan lima dosen dan dua mahasiswa dengan melakukan tugas masing-masing yang telah ditentukan. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan adalah siswa kelas XI yang berjumlah sebanyak 34 siswa.

Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi yang dimulai dengan pelatihan pembuatan *story board* ide konten. Sesi kedua berupa pelatihan pembuatan video konten dengan tools *Artificial Intellegence* yang dibimbing oleh tim pengabdian masyarakat. Untuk sesi ketiga, tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan edit video untuk menyempurnakan produk digital.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ketiga, tim melakukan evaluasi melalui pemberian peluang kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan dari materi yang dipaparkan oleh narasumber. Diakhir, peserta diminta memberikan umpan balik melalui formulir evaluasi narasumber. Umpan balik ini dijadikan sebagai pedoman dan bahan analisis terhadap tanggapan peserta terkait program pengabdian masyarakat (Sari, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dimulai dengan pelaksanaan survei dan observasi di SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo untuk menggali informasi dan permasalahan yang terdapat di mitra. Tahapan ini melibatkan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah sebagai sumber informasi. Dari hasil kegiatan tersebut didapatkan hasil bahwa belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan kecerdasan buatan untuk pembuatan produk digital, khususnya konten video. Keterbatasan pemahaman tentang teknologi kecerdasan buatan ini menjadi kendala dalam pengembangan kemampuan siswa di bidang teknologi kreatif. Sehingga siswa harus diberikan keterampilan praktis dalam pembuatan video berbasis kecerdasan buatan.



Gambar 2. Kegiatan Observasi di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam dua tahap utama. Tahap pertama adalah pelatihan yang disampaikan oleh narasumber kepada peserta. Pada tahap ini, narasumber bertugas memberikan materi atau keterampilan yang relevan yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Materi yang disampaikan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta. Tahap kedua adalah evaluasi kegiatan, yang bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan pelatihan serta mengukur pemahaman dan respon peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini dapat berupa pengisian kuesioner, wawancara, atau diskusi untuk mendapatkan masukan dari peserta terkait jalannya kegiatan.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan sesi pembukaan yang ditandai dengan sambutan dari pihak sekolah, yang biasanya diwakili oleh kepala sekolah atau perwakilannya. Sambutan ini berisi ucapan selamat datang, apresiasi atas terselenggaranya kegiatan, serta harapan agar pelatihan memberikan manfaat bagi peserta. Selain itu, sambutan juga disampaikan oleh ketua tim pengabdian masyarakat sebagai perwakilan dari penyelenggara. Ketua tim menyampaikan tujuan kegiatan, tahapan pelaksanaan, serta harapan agar peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.



Gambar 3. Sambutan Kegiatan Pelatihan

Materi pelatihan disampaikan dengan bimbingan langsung oleh dosen dan mahasiswa, yang dipadukan dengan kegiatan praktik untuk memperkuat pemahaman peserta. Materi pertama yang diajarkan adalah pelatihan terkait pembuatan storyboard sebagai langkah awal merancang ide konten. Dalam sesi ini, peserta diberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan alat bantu seperti ChatGPT untuk menggali dan mengembangkan ide konten yang kreatif dan menarik, menggunakan beberapa teknik khusus yang diajarkan selama pelatihan. Peserta dibekali materi mengenai pembuatan skrip video, optimalisasi konten agar lebih efektif, serta penyuntingan naskah agar konten yang dihasilkan lebih berkualitas. Untuk memperkuat pemahaman, peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Di samping itu, sesi ini turut membuka ruang bagi peserta untuk berdiskusi atau bertanya tentang materi yang telah dijelaskan, sehingga terjadi interaksi dua arah yang membantu peserta lebih memahami proses pembuatan konten secara keseluruhan.

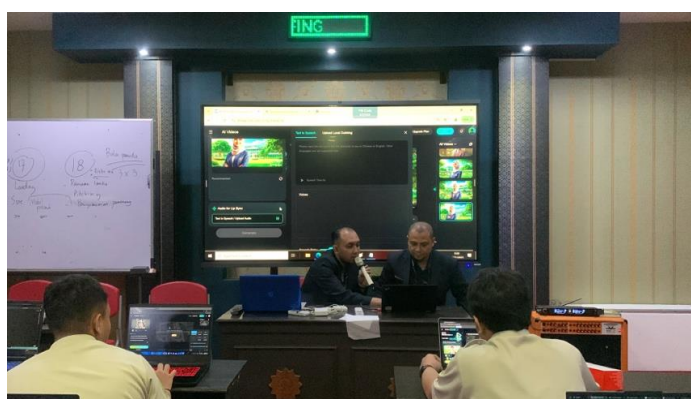


Gambar 4. Pelatihan Pembuatan *Story Board*

Materi kedua yang disampaikan berupa pelatihan tentang cara membuat video konten menggunakan perangkat lunak Kling AI. Dalam sesi ini, peserta yang sebelumnya telah menyusun skrip dan merancang konsep video, kemudian diarahkan untuk menggabungkan hasil kerja mereka dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada Kling AI. Peserta diajarkan cara mengonversi skrip dan konsep video menjadi bentuk animasi yang didukung oleh kecerdasan buatan. Selain itu,

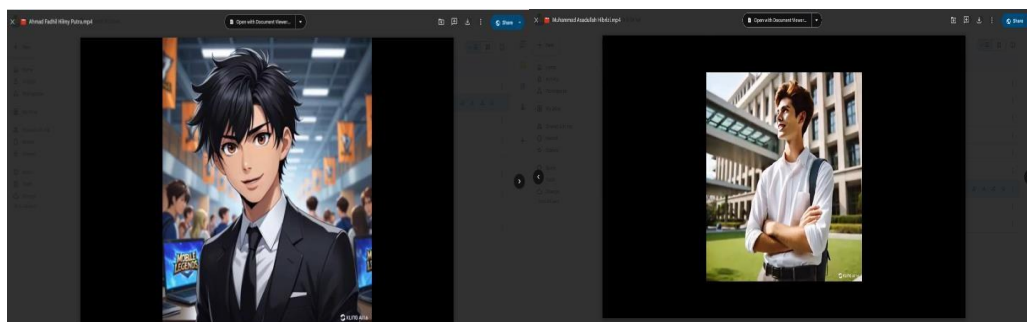
mereka juga menggunakan fitur *Text-to-Speech* (TTS), yang memungkinkan narasi teks secara otomatis diubah menjadi suara dalam video. Dengan demikian, hasil akhir dari tahapan ini berupa sebuah video animasi yang diproduksi dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan, di mana proses pembuatannya lebih mudah dan praktis dibandingkan dengan metode manual.

Pelatihan ini bertujuan agar peserta memiliki keterampilan dalam memproduksi konten video animasi berbasis AI, sekaligus memahami pemanfaatan teknologi terbaru untuk mendukung kreativitas dan efisiensi dalam produksi konten digital. Melalui praktik langsung, peserta diharapkan mampu menguasai langkah-langkah produksi video dari tahap perencanaan, pembuatan naskah, hingga integrasi animasi dan audio dengan teknologi AI.



Gambar 5. Pelatihan Pembuatan Video Konten

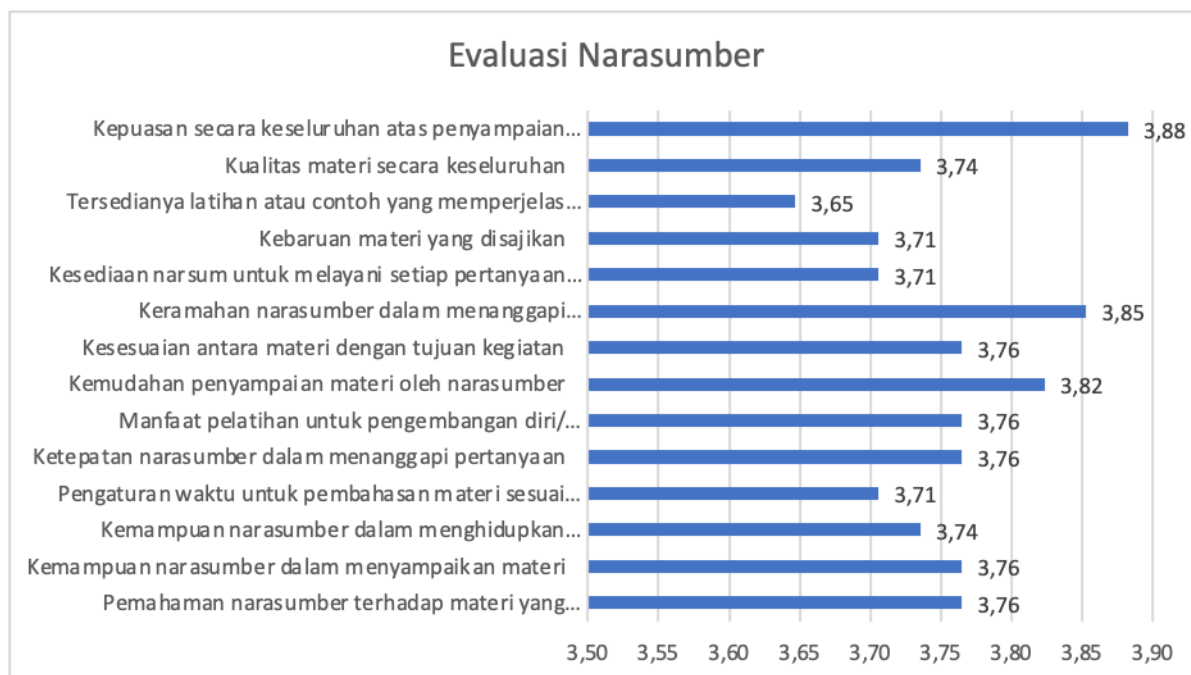
Tahapan terakhir, tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan edit video dengan Capcut untuk melakukan penyuntingan video, sehingga luaran dari pelatihan ini berupa produk digital video konten yang menarik. Dengan pendekatan yang menggabungkan teori, praktik langsung, dan diskusi interaktif, peserta dapat memperoleh keterampilan baru dalam pembuatan konten digital yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.



Gambar 6. Hasil Produk Digital Karya Siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Pada akhir sesi pelatihan, peserta diminta mengisi formulir evaluasi narasumber pelatihan. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperoleh umpan balik yang membangun terkait penilaian mutu penyajian oleh pemateri. Evaluasi yang dilakukan memberikan wawasan penting tentang seberapa

efektif pelatihan yang telah berlangsung serta membantu mengidentifikasi area yang masih membutuhkan perbaikan di waktu mendatang. Uraian mengenai hasil evaluasi terhadap narasumber pelatihan sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Data Evaluatif Narasumber Pelatihan

Berdasarkan data evaluatif yang ditampilkan pada Gambar 7, secara umum evaluasi narasumber pelatihan mendapat penilaian sangat baik dari para peserta. Hal ini tercermin dari rata-rata skor yang diatas 3,5 diseluruh aspek yang dinilai. Penilaian tertinggi diperoleh dari aspek kepuasan atas penyampaian materi sebesar 3,88 sedangkan penilaian terendah diperoleh dari aspek tersedianya latihan atau contoh sebesar 3,65. Rata-rata evaluasi pelatihan narasumber diperoleh skor 3,76 yang mengindikasikan bahwa hasil evaluasi narasumber sangat baik.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan video konten telah memberikan manfaat signifikan bagi siswa SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo. Melalui pelatihan ini, siswa memperoleh keterampilan praktis dalam pembuatan video berbasis kecerdasan buatan. Keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini memungkinkan siswa untuk membuat produk digital yang lebih inovatif dan dapat diperjualkan.

Hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan menunjukkan perolehan penilaian yang sangat baik sebesar 3,76. Umpan balik menjadi indikasi bahwa siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dengan baik. Secara umum, ini merupakan kegiatan yang relevan untuk memberikan keterampilan praktis yang dapat segera digunakan oleh peserta untuk

berbagai tujuan. Dengan ketrampilan tersebut, siswa tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas siswa, namun siswa juga mempunyai daya saing di dunia kerja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terlaksananya kegiatan ini merupakan hasil dukungan dari PPPM Universitas Hayam Wuruk Perbanas dan Fakultas Teknik dan Desain yang telah memberikan bantuan dalam bentuk sarana, fasilitas serta pendampingan selama proses pengabdian berlangsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Kami menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo atas kerja sama dan sambutan yang hangat selama kegiatan berlangsung. Semoga kolaborasi ini dapat terus terjalin dan menghasilkan nilai manfaat jangka panjang bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S., DiPaola, D., & Breazeal, C. (2021). What are GANs?: Introducing Generative Adversarial Networks to Middle School Students. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 35(17), 15472–15479. <https://doi.org/10.1609/aaai.v35i17.17821>
- Bahani1, F. N., & Kholid, M. H. (2024). Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. <https://doi.org/10.54373/imej.v5i3.1141>
- Gaguk Suprianto, Hariadi Yutanto, Sinarring Azi Laga, Iqbal Ramadhani Mukhlis, & Heri Supriyanto. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN LANDING PAGE PERSONAL BRANDING DI SMKN 1 KAMAL BANGKALAN MADURA. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 8(02), 113–121. <https://doi.org/10.36456/penamas.vol8.no02.a8971>
- Jia, W., & Huang, X. (2023). Digital Literacy and Vocational Education: Essential Skills for the Modern Workforce. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(5), Pages 2382-2390. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v13-i5/17080>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., Del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>

- Risyani, Y., Japit, S., Bombongan, C., Selamat, T., & Yuliana, Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Video dengan AI untuk Pemuda-Pemudi GPSI Medan Utara. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 804–814. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13813>
- Sapci, A. H., & Sapci, H. (2020). Artificial Intelligence Education an Tools for Medical and Health Informatics Students: Systematic Review. *Jmir Medical Education*, 6(1), e19285. <https://doi.org/10.2196/19285>
- Sari, F. M. (2023). PENDAMPINGAN GURU DALAM PENGISIAN KONTEN MATERI AJAR TATA BAHASA INGGRIS DASAR PADA WEBSITE GRAMMAR. *Suluh Abdi*, 4(2), 72. <https://doi.org/10.32502/sa.v4i2.5399>
- Sutarso, Y., Laga, S. A., Mukhlis, I. R., Suprianto, G., Pratama, Y. H. C., Natasya, A. R., & Maharani, G. D. (2023). Pemanfaatan aplikasi computer based test untuk mengukur pencapaian siswa dalam pembelajaran sekolah islam. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 83–98. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.17644>