



Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru SD Bharlin School

Marice Saragih¹, Wirianto², Stasia Daeng Badjie³

AMIK Widyaloka Medan¹, STT- Misi William Carey², STT-Misi William Carey³

¹maricesaragih79@gmail.com, ²wirianto.ng@gmail.com, ³stasiadb@gmail.com

ABSTRAK. Dalam era globalisasi Ilmu teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini mengharuskan seorang guru harus cakap dalam menggunakan teknologi informasi sebagai media dalam proses belajar mengajar, karena media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan aplikasi Capcut dalam kegiatan proses belajar mengajar. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat bahan ajar yang menarik. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi untuk membuat video pembelajaran sehingga menciptakan guru yang kreatif, inovatif dan produktif. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video adalah aplikasi *CapCut* adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini adalah : a). tahap analisis. b). tahap perancangan, c) tahap pelaksanaan pelatihan, d) tahap evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil angket yang diberikan setelah melaksanakan Kegiatan pengabdian masyarakat ditemukan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 28 atau 64,19 % setelah peserta menerapkan aplikasi *CapCut* dengan membuat video pembelajaran diperoleh persentase tentang tanggapan peserta dalam kegiatan Pengabdian yang telah dilaksanakan diperoleh 71% peserta menyatakan setuju dan 29% peserta menyatakan sangat setuju. Dengan demikian berdasarkan data yang ditemukan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan kreaivitas guru dan menjadikan guru menjadi guru yang inovatif dan produktif dalam mendesain media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga hasil belajar siswa

Kata Kunci : Aplikasi CapCut, Video Pembelajaran

ABSTRACT. In the era of globalization of technology and information science (IPTEK) which is so rapidly nowadays, it requires that a teacher must be proficient in using information technology as a medium in the teaching and learning process, because interesting media can increase student motivation in learning and can also improve student learning outcomes. One of the media that can be used to improve student learning outcomes is the use of the CapCut application in teaching and learning activities. This application is an application that teachers can use to create interesting teaching materials. The purpose of this activity is to improve the ability of teachers to be creative in making learning videos so as to create teachers who are creative, innovative and productive. The application used in making the video is the CapCut





application while the steps taken in this PKM activity are: a). analysis stage. b). design stage, c) training implementation stage, d) evaluation stage. Based on the results of the interviews and also the results of the questionnaire given after carrying out the community service activities it was found that there was an increase in the average pre-test and post-test scores of 28 or 64.19% after the participants implemented the CapCut application by making learning videos, the percentage of participants' responses was obtained in the Community Service activities that have been carried out, 71% of the participants agreed and 29% of the participants stated that they strongly agreed. Thus, based on the data found above, it can be concluded that this Community Service activity can increase teacher creativity and make teachers become innovative and productive teachers in designing media learning and can increase student learning interest and also student learning outcomes

Keywords: CapCut Application, Learning Videos

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan pesat di bidang industri dan teknologi informasi menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia. Khususnya di dalam dunia pendidikan, dengan demikian seorang pengajar tidak boleh gagap teknologi (gaptek) sebab jika seorang pengajar tidak paham dalam menggunakan media dalam melaksanakan proses belajar mengajar maka dengan sendirinya guru tersebut akan ketinggalan jaman alhasil anak murid yang di didik juga akan ketinggalan jaman.

Dalam era globalisasi Ilmu teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini mengharuskan sorang guru cakap dalam menggunakan teknologi informasi bahkan seorang guru dapat disebut profesional jika guru tersebut mampu menguasai teknologi dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, teknologi informasi berperan sebagai elemen yang dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dengan adanya media yang digunakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih kreatif dalam menghasilkan suatu proyek. Saragih, Marice (2022) menyatakan bahwa media berbasis teknologi informasi adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan berbasis Teknologi Informasi merupakan pembawa pesan yang canggih, di desain sedemikian rupa yang dapat menampilkan gambar, suara yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran . Jenis-jenis media seperti dilihat dari jenis yang terdiri dari : media auditif, media visual, media audiovisual, penggunaan powerpoint. Penggunaan Aplikasi dalam pembelajaran. Dengan pengetahuan penggunaan media Aplikasi siswa juga dapat menerapkannya dalam





mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar sedangkan menurut (Sutriman, 2013) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan Aplikasi sebagai media dalam proses pembelajaran tidak harus dihadiri oleh seorang guru, karena tanpa seorang guru proses pembelajaran dapat berlangsung dengan kata lain siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara individual dengan materi pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kesiapan siswa. Sehingga mampu mempertunjukkan perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan, dalam situasi seperti ini guru dapat berdiri dibelakang layar untuk mengarahkan siswa dan dapat membuat siswa semakin paham terhadap materi yang disampaikan, dengan demikian guru harus bekerja lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Pelangi (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu kesatuan di dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan sempurna, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh sudjana dan Rivai (1992) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media dalam proses belajar adalah menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pelajaran akan lebih menarik perhatian mereka. Dengan kemajuan dari pada teknologi informasi pada saat ini siswa seharusnya sudah semakin pintar jika guru juga dapat mengajar dengan kreatif dan inovatif karena di era digitalisasi ini seorang siswa dapat belajar dimana saja, siswa dapat mengulangi pelajaran yang diberikan dimana saja, dengan demikian seorang guru saat ini harus dapat membuat video pembelajaran. Sehingga melalui video pembelajaran tersebut seorang siswa dapat mengulang materi yang diberikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan di SD Bharlin School terhadap guru dan siswa SD Bharlin School menunjukkan bahwa guru mengungkapkan tentang kendala dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran terutama dalam pembuatan video pembelajaran, itulah dasar dari pada pengabdian ini dilaksanakan. Melalui media berbasis digital dalam pembelajaran dapat menciptakan minat tersendiri bagi siswa dalam memahami pembelajaran. salah satunya media video pembelajaran. Ahmad dan Rahmil dalam Isti, Agustianingsih & Wardoyo(2020) menyatakan bahwa media video adalah salah satu media mampu menggambarkan sesuatu objek bergerak bersama dengan suara yang sesuai. Sementara itu, Hikmah & Purnama sari (2017) mengungkapkan bahwa video merupakan jenis media audio visual gerak. Media





audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Cupcut merupakan aplikasi berbasis smartphone untuk mengedit dan mengolah video yang populer dan canggih serta mudah digunakan. Capcut merupakan salah satu aplikasi pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui keunggulannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video menjadikan aplikasi ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya yang benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video termasuk video pembelajaran. Pada umumnya CapCut memang sering digunakan untuk mengedit suatu movie (Deriyan & Nurmairina,2022) . Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SD Bharlin School dalam membuat video pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada saat proses belajar mengajar ataupun dalam memberikan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa, diharapkan melalui kegiatan PKM ini guru-guru SD Bharlin School semakin kreatif, inovatif dan produktif dalam mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkannya ke dalam pembelajaran .

METODE PELAKSANAAN

Sasaran peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SD Bharlin School yang terdiri dari 15 Peserta . Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 4 dan 5 April 2023 bertempat di sekolah Bharlin School. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan mekanisme dan rancangan umum kegiatan pelatihan yang dikoordinasikan oleh kepala P3M yang melibatkan mahasiswa sebagai implementasi kegiatan MBKM. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop, resitasi peer teaching. Kegiatan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Pada tahapan persiapan terdiri dari focus group discussion, menyusun instrumen dan skenario kegiatan PKM serta menyusun materi yang akan di sampaikan saat workshop sesuai dengan bidang masing-masing. Kemudian tahap pelaksanaan terdiri dari membuka kegiatan, memberikan pretest, pemateri menyampaikan materi sesuai dengan pembagian tugas pemateri. Kemudian, kegiatan workshop membuat video pembelajaran. selain itu, selanjutnya dilakukan peer teaching. Tahap refleksi merupakan tahapan merefleksikan kegiatan secara keseluruhan selama kegiatan. Data yang digunakan



untuk memperoleh data PKM adalah angket, tes dan observasi. Adapun data tes yang terkumpul di analisis dengan menggunakan persentase, data angket dianalisis secara persentase yang selanjutnya di deskriptifkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini penulis menjabarkan ada dua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan. Pada tahap analisis kebutuhan mitra diperoleh informasi tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra terkait dengan inovasi yang berhubungan dengan alat atau model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar yaitu dengan menggunakan Aplikasi *CapCut*

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penulis menerapkan tentang penggunaan Aplikasi *CapCut* Sebagai Media Pembelajaran terhadap guru-guru SD Barlin School



Gambar 1. Narasumber Memperkenalkan Tentang Aplikasi *CapCut*





Gambar 2. Narasumber Mengajak Para Guru Tentang Materi Yang di Sampaikan





Gambar 3. Peserta Dalam Pelatihan Tentang Aplikasi

Pelaksanaan Post-Test, Pengisian Kuisisioner dan Tanggapan Peserta

Pada sesi ini seluruh peserta menjawab soal post-test terkait dengan penerapan Aplikasi *CapCut* serta mengisi angket kuisisioner yang digunakan untuk mengukur pemahaman materi yang disampaikan, dimana hasil dari nilai post- test tersebut akan dibandingkan dengan hasil nilai pre-test yang di laksanakan pada awal kegiatan sebelum diadakan pemaparan materi. Dimana hasil pre-test dibandingkan dengan hasil post-test untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan setelah diadakan penerapan Aplikasi *CapCut*. Dan hasil angket kuisisioner dipergunakan untuk melihat antusias dan minat peserta terhadap kegiatan pengabdian yang akan digunakan sebagai dasar untuk pengabdian berikutnya. Berikut hasil pre-test dan post-test peserta tentang peningkatan pemahaman peserta dalam membuat video pembelajaran berdasarkan aplikasi *CapCut*

Tabel.1. Hasil rata-rata Pre-test dan hasil rata-rata Post-test

Jlh.Peserta	Rata- rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Nilai selisih	% peningkatan
15	50,20	78,20	28	64,19





Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 28 atau 64,19 % setelah peserta menerapkan aplikasi *CapCut* dengan membuat video pembelajaran kemudian langsung dipraktekkan dalam kegiatan persentasi peserta dalam pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan kreativitas guru yang menjadikan guru lebih inovatif dan produktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa dapat mengulang pembelajaran di manapun dia ingin belajar

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut disajikan hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti tabel 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	10	71%	5	29%	15	100%
Menurut saya pengabdian seperti ini tidak memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah saya	10	87%	5	13%	-	-	-	-	15	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam pembelajaan	-	-	-	-	8	42%	7	58%	15	100%
Menurut saya materi yang diberikan terlalu sulit dan tidak bisa saya pahami	8	54%	7	46%	-	-	-	-	15	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	10	71%	5	29%	15	100%
Saya merasa terpaksa ikut pengabdian karena saya merasa sangat awam dengan materi yang diberikan	13	87%	2	13%	-	-	-	-	15	100%
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	11	66%	4	34%	15	100%
Setelah mengikuti pengabdian ini saya merasa mendapatkan semangat dan inspirasi baru	-	-	-	-	10	70%	5	30%	15	100%
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian untuk menunjang pembelajaran disekolah	-	-	-	-	10	69%	5	31%	24	100%
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis diwaktu yang akan datang	-	-	-	-	10	71%	5	29%	24	100%





Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan manfaat pengabdian, rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis diperoleh 71% peserta meyakini setuju dan 29% peserta menyatakan sangat setuju.

Kesimpulan

Di Era globalisasi pada saat ini guru dituntut untuk kreatif, inoatif dan produktif dalam mendesain media pembelajarn sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.Salah satu aplikasi yang dapat menarik perhatian siswa yaitu penggunaan Aplikasi *CupCut* dalam proses belajar, melalui Aplikasi ini guru dapat membuat vieo pembelajaran yang mana guru dapat mengulang-ulang materi yang diberikan guru melalui video pembelajaran. oleh karena itu team tertarik dalam membuat PKM mengenai pembuatan video pembelajaran. Peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket yang disebarkan diperoleh 71% peserta meyakini setuju dan 29% peserta menyatakan sangat setuju. Dari hasil post-test peserta terdapat peningkatan nilai post-test meningkat, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar.2007. Media Pembelajaran. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- [2]Ali, Mohammad . 1984. Strategi Penelitian Pendidikan . Bandung : Angkasa
- [3]Agustania, Anindita. 2014. Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinasmis di SMK Negeri 1. Skripsi. Diakses 26 April 2019
- [4] Aji, R.H.S.2020. Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. Salam: Jurnal Sosial Budaya Syar-I (7), 5, 395-402
- [5]Cikita Putri .2019. Video Interaktif. Jakarta. Diakses 6 April 2019
- [6]Dewi Yulisyanti .2021. Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja di Karang Taruna. Jurnal of Empowerment. Hlm 91
- [7] Ermayulis, S. 2020. Penerapan Sistem Pembelajaran daring dan luring di Tengah Pandemi Covid - 19 . hlm





- [8]Kemendikbud, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Reublik Indonesia No.67 Tahun 2013. Jakarta Kemendikbud
- [9] Murjainah, Delfi Septia, et.all (2022). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi CapCut Bagi Guru SD N 14. Banyuasin I . Jurnal Publikasi Pendidikan. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend> . Vol.12 No.03 Hal.4
- [10] Purnamasari. L(2017) Pengembangan Video Animasi “Bang DAsi “ Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun DAtar Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar SEkolah Dasar. 183
- [11] Saragih, Marice (2022). Penerapan Media Teknologi Sistem informasi Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) bagi guru-guru SMP Negeri 22Medan. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/pundimaswid>. Vol.1 No.2 Hal.67
- [12]Sadiman (1986) . Motivasi dan Belajar. Diakses 6 April 2019
- [13] Oktavian Risky dan Aldya Riantina Fitra (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pandemi. Jurnal Ilmu dan Pengetahuan.2(2), hlm 16

