

CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta

Muhammad Immawan Aulia¹, Panggah Widiandana², Rizky Andhika Surya³

Moeng Sakmar⁴, Siti Hartinah⁵, Muhammad Azam Hasani⁶, Ahmad Fatih Riziq⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Immawan Aulia

E-mail: muhimmawanaulia16@uim-yogya.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, video pembelajaran interaktif memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Namun, seringkali guru dihadapkan pada tantangan dalam menciptakan video pembelajaran yang menarik dan atraktif secara visual dengan sumber daya yang terbatas. Menanggapi kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif melalui pemanfaatan aplikasi CapCut di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. Berdasarkan survei awal, hanya 25% guru di SDIT Luqman Al-Hakim yang pernah menggunakan aplikasi CapCut, sementara 75% lainnya belum terbiasa dengan aplikasi tersebut. CapCut merupakan aplikasi pengolah video yang populer dan mudah digunakan, dengan fitur-fitur editing yang memadai untuk menghasilkan video pembelajaran berkualitas. Melalui serangkaian pelatihan intensif dan sesi praktik langsung, para guru dibimbing untuk mengeksplorasi fitur-fitur CapCut dan memanfaatkannya secara optimal dalam menciptakan video pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif. Dengan mengoptimalkan CapCut, para guru dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam mengembangkan video pembelajaran yang inovatif dan menarik, tanpa terkendala oleh keterbatasan keterampilan editing video atau biaya perangkat lunak yang mahal.

Kata kunci - Media Pembelajaran Interaktif, Video Pembelajaran, CapCut, AI Video Avatar, AI Teks ke Suara

Abstract

In today's digital era, interactive learning videos play a crucial role in enhancing student engagement and interest in learning. However, teachers often face challenges in creating visually appealing and attractive learning videos with limited resources. Addressing this need, this community service activity aims to develop teachers' creativity in creating interactive, visually appealing, and attractive learning videos through the utilization of the CapCut application at SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. Based on an initial survey, only 25% of teachers at SDIT Luqman Al-Hakim had used the CapCut application, while the remaining 75% were unfamiliar with it. CapCut is a popular and user-friendly video editing application, with adequate editing features to produce high-quality learning videos. Through a series of intensive training sessions and hands-on practice, teachers are guided to explore CapCut's features and utilize them optimally in creating interactive and visually appealing learning videos. This activity not only provides technical skills but also instills an understanding of effective instructional design principles. By optimizing CapCut, teachers can express their creativity in developing innovative and engaging learning videos, unhindered by limitations in video editing skills or the cost of expensive software.

Keywords - Interactive Learning Media, Learning Videos, CapCut, AI Video Avatar, AI Text-to-Speech

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi semakin penting untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif. Kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif memegang peranan kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Salah satu inovasi terkini dalam media pembelajaran adalah perpaduan antara video pembelajaran interaktif yang menarik secara visual dengan teknologi Artificial Intelligence (AI) video avatar dan AI teks ke suara. Video interaktif tidak hanya menyajikan konten dalam format multimedia yang menarik, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, AI video avatar memungkinkan penciptaan karakter virtual yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan memikat bagi siswa. Kemudian, AI teks ke suara memungkinkan konversi materi teks menjadi suara narasi yang lebih alami dan menarik.

Namun, seringkali guru menghadapi tantangan dalam menciptakan video pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dengan sumber daya yang terbatas. Menanggapi kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif secara visual dengan memadukan teknologi AI video avatar, AI teks ke suara, dan aplikasi CapCut di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. CapCut merupakan aplikasi pengolah video yang populer dan mudah digunakan, dengan fitur-fitur editing yang memadai untuk menghasilkan video pembelajaran berkualitas.

Berdasarkan survei awal, hanya 25% guru di SDIT Luqman Al-Hakim yang pernah menggunakan aplikasi CapCut, sementara 75% lainnya belum terbiasa dengan aplikasi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi seperti CapCut, AI video avatar, dan AI teks ke suara untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Melalui serangkaian pelatihan intensif dan sesi praktik, para guru akan dibimbing untuk mengeksplorasi fitur-fitur CapCut dan mengintegrasikannya dengan teknologi AI video avatar serta AI teks ke suara dalam menciptakan video pembelajaran yang interaktif, menarik secara visual, dan melibatkan siswa secara aktif. Tidak hanya keterampilan teknis, mereka juga akan memperoleh pemahaman tentang prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif agar video pembelajaran yang dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, meningkatkan keterlibatan, serta minat belajar siswa.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, proses pembuatan media pembelajaran interaktif berupa video dengan menggunakan CapCut, AI Video Avatar, dan AI Teks ke Suara akan dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis. Berikut adalah langkah-langkah yang akan ditempuh:

- **Persiapan Materi:** Tentukan topik, susun garis besar isi, dan kumpulkan sumber materi seperti teks, gambar, dan bahan pendukung lainnya.
- **Pengembangan Skrip dan Storyboard:** Tulis skrip narasi yang akan dikonversi ke suara, dan rancang storyboard untuk menggambarkan alur, adegan, dan elemen visual video.
- **Pembuatan Karakter AI Video Avatar:** Pilih atau rancang karakter virtual yang akan menjadi narator, dan integrasikan dengan skrip narasi.
- **Pengolahan Audio dengan AI Teks ke Suara:** Konversi skrip narasi menjadi file audio menggunakan teknologi AI Teks ke Suara, lalu suntinglah kualitas audio jika diperlukan.

- Pengumpulan Aset Visual: Kumpulkan aset visual seperti gambar, ilustrasi, dan video pendukung yang relevan, serta optimalisasi resolusi dan formatnya.
- Pembuatan Video dengan CapCut: Impor semua aset (visual, audio, karakter AI) ke CapCut, lalu edit dan gabungkan menggunakan fitur-fitur CapCut seperti pemotongan, transisi, efek, dan tambahkan elemen interaktif.
- Peninjauan dan Penyempurnaan: Tinjau hasil video secara menyeluruh, lalu lakukan penyempurnaan jika diperlukan.
- Finalisasi dan Publikasi: Optimalkan pengaturan ekspor video untuk kualitas terbaik, lalu publikasikan video di platform yang sesuai untuk diakses siswa.

Selama proses ini, para guru akan diberikan pelatihan intensif dan pendampingan untuk memastikan penguasaan yang baik dalam menggunakan CapCut, AI Video Avatar, dan AI Teks ke Suara. Mereka juga akan dibekali dengan prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif agar video pembelajaran yang dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa.



Gambar 1.

Praktikum Pembuatan Video Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Capcut
Sumber : Dokumentasi Tim Pelaksana (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan dampak yang sangat signifikan bagi para guru di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berupa video. Melalui serangkaian pelatihan intensif dan sesi praktik yang terstruktur, para guru berhasil menguasai penggunaan aplikasi CapCut, AI Video Avatar, dan AI Teks ke Suara secara efektif.

Dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan dalam metode, para guru mampu memproduksi video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif secara visual. Penggunaan teknologi AI Video Avatar memberikan pengalaman baru bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui karakter virtual yang memikat perhatian siswa. Kombinasi dengan teknologi AI Teks ke Suara memungkinkan mereka untuk menghasilkan narasi yang alami dan lebih hidup, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi yang disajikan.

Selain keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi dan teknologi terkait, para guru juga mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif. Mereka mampu merancang video pembelajaran yang interaktif, dengan memasukkan elemen-elemen seperti kuis, tombol navigasi, dan tautan eksternal yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran.

Hasil nyata dari kegiatan ini dapat dilihat dari kualitas video pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh para guru. Video-video tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang memikat dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Umpan balik dari siswa yang menggunakan video pembelajaran ini sangat positif, dengan peningkatan signifikan dalam minat belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan selama proses pembelajaran.

Dampak signifikan lainnya adalah peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Dengan penguasaan teknologi dan prinsip-prinsip desain instruksional, mereka merasa lebih percaya diri dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Hal ini membuka peluang bagi para guru untuk terus berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. Para guru kini memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dampak positif ini diharapkan dapat berlanjut dalam jangka panjang, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan lulusan yang lebih terampil dan siap menghadapi tantangan di era digital.

KESIMPULAN

Di era digital saat ini, video pembelajaran interaktif memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Namun, seringkali guru dihadapkan pada tantangan dalam menciptakan video pembelajaran yang menarik dan atraktif secara visual dengan sumber daya yang terbatas. Menanggapi kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif secara visual dengan memadukan teknologi Artificial Intelligence (AI) video avatar, AI teks ke suara, dan aplikasi CapCut di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta.

Berdasarkan survei awal, hanya 25% guru di SDIT Luqman Al-Hakim yang pernah menggunakan aplikasi CapCut, sementara 75% lainnya belum terbiasa dengan aplikasi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi seperti CapCut, AI video avatar, dan AI teks ke suara untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembuatan video pembelajaran interaktif dilakukan secara terstruktur dan sistematis, mulai dari persiapan materi, pengembangan skrip dan storyboard, pembuatan karakter AI video avatar, pengolahan audio dengan AI teks ke suara, pengumpulan aset visual, pembuatan video dengan CapCut, peninjauan dan penyempurnaan, hingga finalisasi dan publikasi. Selama proses ini, para guru diberikan pelatihan intensif dan pendampingan untuk memastikan penguasaan yang baik dalam menggunakan CapCut, AI video avatar, AI teks ke suara, serta prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif.

Hasil dari kegiatan ini sangat signifikan. Para guru berhasil memproduksi video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif secara visual dengan menggabungkan teknologi AI video avatar, AI teks ke suara, dan aplikasi CapCut. Penggunaan AI video avatar memberikan pengalaman baru dalam menyampaikan materi melalui karakter virtual yang memikat, sementara AI teks ke suara menghasilkan narasi yang lebih alami dan hidup. Selain itu, para guru juga mampu merancang elemen-elemen interaktif seperti kuis, navigasi, dan tautan eksternal yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. Para guru kini memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dampak positif ini diharapkan dapat berlanjut dalam jangka panjang, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan lulusan yang lebih terampil dan siap menghadapi tantangan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kepada:

- Kepala Sekolah dan jajaran pimpinan SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini.
- Para guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta yang telah berpartisipasi dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi selama proses pelatihan dan praktik.
- Tim pengembang aplikasi CapCut, AI Video Avatar, dan AI Teks ke Suara yang telah menciptakan teknologi inovatif yang memungkinkan kami untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif.
- Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Kami berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta dan institusi pendidikan lainnya. Semoga kerjasama dan kolaborasi yang baik dapat terus terjalin di masa mendatang, demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Terima kasih atas dukungan dan partisipasi dari semua pihak yang terlibat. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi upaya kita dalam mendidik dan mencerdaskan generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismaun, I., Wajidi, F., & Quraisy, M. I. (2023). Peningkatan kemampuan personal branding melalui aplikasi Capcut video editor pada anggota Kawao ART Management. *Abdimas Unipol*, 1(2), 78–82.
- Mesra, R., Monica, W. S., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *CDJ*, 5(3), 5381–5391.
- Mayer, R. E. (2014). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurjanis, N., Hadi, F. E., & Nugraha, Y. M. (2024). Training on the use of CapCut application as digital-based learning media at SMPN 4 Tambang. *CDJ*, 5(1), 1063–1070.
- Setyadi, H. A., Sardiarinto, S., Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan aplikasi CapCut untuk menghasilkan konten video kreatif bagi para santri. *JPkMN*, 5(2), 1841-1848.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Woolfitt, Z. (2015). The effective use of video in higher education. *Lectoraat Teaching, Learning and Technology*, Inholland University of Applied Sciences