

PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AJAR DENGAN CAPCUT

Veronikha Effendy^{1*}, Muhammad Johan Alibasa¹, Anisa Herdiani¹

¹Fakultas Informatika, Telkom University

*e-mail korespondensi: veffendy@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The integration of multimedia instructional videos has been recognized as a promising approach to enhance the learning outcomes of elementary school students. However, there is a notable lack of instructional media utilized by teachers during learning activities in elementary school settings. The primary objectives of this community service activity, conducted with teachers from Sekolah Dasar Negeri 059 Cirangrang in Bandung, Jawa Barat, are twofold: first, to provide training to these elementary school teachers and assess its effectiveness in improving their instructional practices; second, to evaluate the usability of an online module, delivered through a Learning Management System (LMS), in facilitating teacher engagement with the training materials. The training program is primarily focused on equipping teachers with the skills to effectively utilize the video editing tool, Capcut, for creating instructional learning videos. Preliminary findings indicate that the training program was highly beneficial for participating teachers, as they demonstrated an increased ability to create educational videos using Capcut. Furthermore, the study highlights the accessibility and user-friendliness of the online module implemented via the LMS, suggesting its potential as an effective medium for delivering teacher training in similar contexts.

Keywords: *animated learning videos; elementary school; online training; capcut;*

Abstrak

Penggunaan video pembelajaran multimedia telah ditemukan dari penelitian sebelumnya sebagai pendekatan yang baik dalam meningkatkan proses belajar siswa sekolah dasar. Akan tetapi, kemampuan para guru sekolah dasar masih kurang dalam membuat video pembelajaran dengan animasi. Terdapat dua tujuan utama pada kegiatan yang dilakukan terhadap para guru dari Sekolah Dasar Negeri 059 Cirangrang di Bandung, Jawa Barat, yaitu: pertama, memberikan pelatihan kepada para guru sekolah dasar dan mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan kualitas pengajaran para guru; kedua, untuk mengevaluasi penggunaan modul online, yang disampaikan melalui Learning Management System (LMS), dalam memfasilitasi pelatihan guru mempelajari materi pelatihan. Program pelatihan ini difokuskan untuk membekali para guru dengan keterampilan untuk menggunakan alat pengeditan video, Capcut, untuk membuat video pembelajaran instruksional. Temuan awal dari kegiatan ini menunjukkan bahwa program pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru yang berpartisipasi, yang ditunjukkan dari kemampuan yang meningkat dari para guru dalam membuat video pendidikan menggunakan Capcut. Selain itu, kegiatan ini menemukan bahwa para pengguna, dalam hal ini para guru, dapat mengikuti modul online yang diimplementasikan melalui LMS dengan baik, sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pelatihan kepada para guru.

Kata Kunci: video belajar beranimasi; sekolah dasar; training daring; capcut;

Accepted: 2023-07-05

Published: 2023-07-29

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran berupa interactive atau video animasi terbukti dalam menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar (Hanif, 2020). Dengan memanfaatkan unsur-unsur interaktif ke dalam video pembelajaran, seperti animasi dan visualisasi, siswa sekolah dasar dapat terlibat lebih aktif dengan konten, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Presentasi video animasi telah ditemukan untuk memberikan kontribusi khusus pada pengembangan imajinasi dan akal sehat siswa, sehingga meningkatkan pencapaian pembelajaran mereka secara keseluruhan (Hapsari & Hanif, 2019). Hal ini menunjukkan

bahwa video animasi dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memudahkan pemahaman yang lebih dalam dan pemahaman konseptual tentang materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan di sekolah dasar yang berfokus pada video pembelajaran sebagai bentuk literasi digital menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat diandalkan (Maulid & Sakti, 2022). Dari hasil studi tersebut, didapatkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai post-test mahasiswa, dengan rata-rata skor 75,5%, dibandingkan dengan rata-rata skor pre-test 41,8%. Hal ini membuktikan adanya manfaat lebih dari video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa sekolah dasar dalam menonton video pembelajaran.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa perangkat lunak yang membantu dalam membuat presentasi dengan animasi, misalnya Powtoon, dapat berguna untuk membuat materi pelajaran yang berhubungan dengan energi (Pratiwi & Amirullah, 2022). Dengan memanfaatkan tool pembuatan video, para guru dapat membuat bahan ajar yang menarik secara visual dan interaktif yang memfasilitasi pemahaman siswa dan pengembangan konseptual (Puspitarini et al., 2018). Akan tetapi, proses pembuatan video dengan tool ini membutuhkan laptop atau komputer dikarenakan aplikasi tersebut berbasis web. Hal ini membuat para guru akan mengalami kesulitan dalam membuat video pembelajaran dengan smartphone.

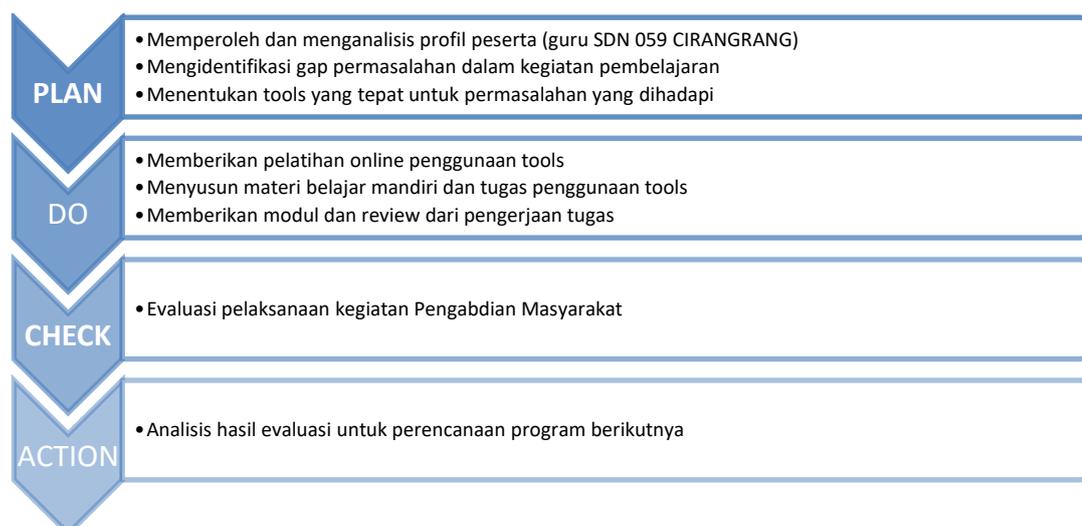
Capcut merupakan perangkat lunak pengedit video berbasis aplikasi smartphone yang dapat membantu pembuatan video animasi pembelajaran. Deriyan (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa media video animasi yang dibuat menggunakan Capcut efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar untuk mata pelajaran sains, yaitu IPA. Serupa dengan hasil penelitian yang lain, video pembelajaran dengan Capcut dapat membantu siswa dalam menangkap dan menyimpan informasi dengan lebih efektif, yang mengarah pada peningkatan kinerja akademik melalui integrasi elemen animasi dan efek visual (Suryaman & Suryanti, 2022).

Terlepas dari keefektifan pendekatan video pembelajaran dengan animasi, pada penelitian sebelumnya, belum secara ekstensif dieksplorasi terkait penggunaan platform pembelajaran online, seperti Learning Management Systems (LMS). Hal ini mendorong penelitian dan kegiatan abdimas ini untuk memanfaatkan teknologi LMS. Platform LMS menawarkan keuntungan yang signifikan untuk konteks pendidikan, termasuk cara penyampaian konten materi sederhana, fitur interaktif, dan mekanisme pelacakan belajar (Aydin & Tirkes, 2010). Oleh karena itu, penggunaan LMS dalam proses pelatihan penggunaan video animasi memiliki potensi untuk mempermudah penyampaian materi pelatihan.

Tujuan utama dari kegiatan abdimas ini yang dilakukan bersama para guru dari Sekolah Dasar Negeri 059 Cirangrang di Bandung, Jawa Barat, terbagi menjadi dua bagian. Pertama, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru sekolah dasar ini dan mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan praktik pengajaran mereka. Kedua, kegiatan ini berupaya menilai kegunaan modul online yang disampaikan melalui LMS, yang dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan guru dengan materi pelatihan. Dengan membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk membuat video pembelajaran instruksional menggunakan alat pengeditan video Capcut, program pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan strategi pedagogis mereka dan memberdayakan mereka untuk memanfaatkan video animasi secara efektif di kelas.

METODE

Tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini menggunakan metode PDCA cycle (Pietrzak & Paliszkiwicz, 2015), dengan masing-masing tahap yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

Kegiatan abdimas ini melibatkan beberapa guru Sekolah Dasar Negeri 059 Cirangrang di Bandung, Jawa Barat, yang tertarik untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan Capcut untuk membuat video animasi pembelajaran dengan menggunakan Capcut. Peserta direkrut dengan menghubungi pihak sekolah dan menjelaskan gambaran umum kegiatan terlebih dahulu. Setelah itu, sekolah memberikan daftar nama peserta yang tertarik untuk mengikuti pelatihan dengan jumlah sebanyak 21 satu peserta.

Dengan menggunakan Learning Management System (LMS), diberikan serangkaian tutorial yang dirancang untuk memandu peserta dalam berbagai aspek fungsionalitas Capcut dan aplikasi potensialnya dalam mengembangkan konten pendidikan. Tutorial disampaikan menggunakan sistem manajemen pembelajaran online. Para peserta diberi akses ke tutorial, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Tutorial mencakup topik-topik seperti teknik pengeditan dasar, efek khusus, pengeditan audio, dan opsi ekspor video.

Selain melalui modul tutorial di LMS, dilakukan juga dua pertemuan sinkronus (satu dengan zoom dan satu dengan tatap muka) yang bertujuan untuk memfasilitasi diskusi interaktif dan memberikan dukungan pribadi kepada para peserta. Dalam pertemuan tersebut, peserta berkesempatan untuk mendapatkan gambaran umum materi secara langsung, bertanya, meminta klarifikasi, dan berbagi pengalaman serta tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.



Gambar 2 Foto pelaksanaan kegiatan secara asinkronus 1



Gambar 3 Foto pelaksanaan kegiatan secara asinkronus 2



Gambar 4 Foto pelaksanaan kegiatan secara asinkronus 3

Untuk menilai kepuasan peserta setelah dilakukannya proses pelatihan, sebuah kuesioner dibagikan pada akhir kegiatan. Kuesioner terdiri dari item skala Likert dengan rentang "Sangat Tidak Setuju" sampai "Sangat Setuju" yang bertujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif tentang persepsi peserta tentang tutorial, pertemuan sinkron, dan pengalaman pelatihan secara keseluruhan. Daftar pertanyaan untuk kuesioner ini dapat dilihat pada Tabel 1 yang juga merupakan pertanyaan standard dari kegiatan pengabdian masyarakat di Telkom University. Selain pertanyaan berupa skala Likert, terdapat juga open question berupa catatan dari peserta. Kuesioner diberikan secara elektronik untuk memastikan kemudahan penyelesaian dan pengumpulan data tepat waktu.

Tabel 1 Daftar pertanyaan kuesioner kepuasan peserta

No.	Pertanyaan
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta
2	Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat
3	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup
4	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami
5	Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan
6	Masyarakat berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang

Pada kegiatan ini juga dilakukan penilaian dari tugas-tugas yang diberikan kepada peserta sebagai bagian dari program pelatihan. Tugas dirancang untuk memungkinkan peserta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Kriteria penilaian termasuk kemampuan peserta untuk menggunakan fitur Capcut secara efektif, kreativitas mereka dalam

pembuatan konten, dan kepatuhan mereka terhadap pedoman khusus yang disediakan untuk setiap tugas. Penugasan dievaluasi oleh para peneliti berdasarkan rubrik yang telah ditentukan, yang mempertimbangkan kemampuan teknis dan relevansi pendidikan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti frekuensi, untuk meringkas tingkat kepuasan dan umpan balik peserta. Data kualitatif dari pertanyaan terbuka dianalisis secara tematis untuk mengidentifikasi tema dan pola umum dalam tanggapan peserta. Penilaian tugas juga melibatkan analisis kuantitatif terhadap nilai tugas peserta berdasarkan rubrik yang telah ditentukan. Secara keseluruhan, pendekatan metode ini memungkinkan penyampaian materi pelatihan yang sistematis, pertemuan sinkron, dan penilaian tugas. Kombinasi metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kepuasan peserta terhadap proses pelatihan dan kinerja mereka dalam menerapkan keterampilan yang dipelajari.

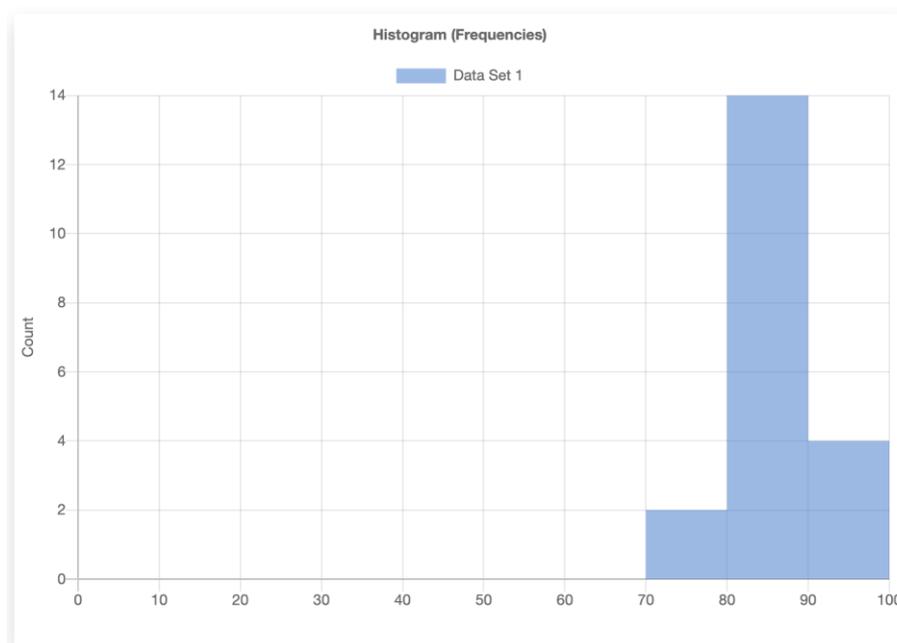
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kuesioner kepuasan yang disinggung pada bagian sebelumnya menunjukkan keberhasilan dan efektivitas peserta pelatihan dalam penggunaan Capcut untuk membuat video pendidikan animasi. Hampir seluruh peserta atau lebih tepatnya 95% peserta menyatakan persetujuan mereka tentang manfaat pelatihan ini. Respon positif ini menunjukkan bahwa program pelatihan berhasil memenuhi tujuannya untuk memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan Capcut untuk tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta merasa bahwa pelatihan tersebut bersifat informatif dan berharga dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang fungsionalitas perangkat lunak. Hasil kuesioner secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil kuesioner kepuasan peserta kegiatan

Butir-butir Penilaian	Jumlah masing-masing faktor yang dipentingkan				
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1 Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta				11	10
2 Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat				9	12
3 Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup		1	2	13	5
4 Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami			2	12	7
5 Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan			1	7	13
6 Masyarakat berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang				7	14
Jumlah		1	5	59	61
% (jml masing-masing:total)		1%	4%	47%	48%
Jumlah % setuju+sangat setuju	95%				

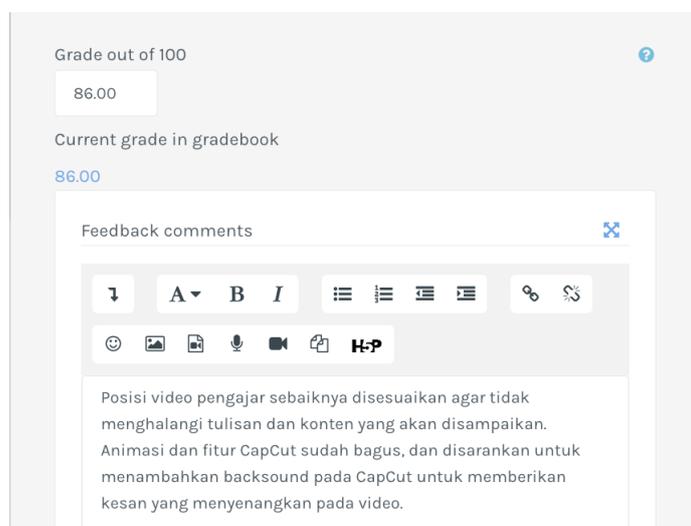
Selain itu, hasil lain dari kegiatan pelatihan ini adalah korelasi antara kinerja peserta dalam penugasan dan kepuasan mereka terhadap program pengabdian masyarakat ini. Mayoritas peserta berhasil menerima nilai baik pada tugas-tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan membekali para peserta dengan keterampilan yang diperlukan untuk membuat video pendidikan animasi yang efektif menggunakan Capcut. Hasil ini memperkuat hipotesis bahwa pelatihan ini secara efektif dapat diterjemahkan ke dalam implementasi praktis dan memberikan kontribusi bagi keberhasilan para guru dalam meningkatkan kemampuan membuat video pembelajaran. Nilai dari para peserta pelatihan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dapat dilihat pada Gambar 5. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa sebagian besar peserta mendapatkan nilai 80 atau ke atas dan hanya 2 peserta saja yang mendapatkan nilai 70 yang membuktikan bahwa peserta dapat menerima hasil pelatihan dengan baik dan mengimplementasikannya ke dalam pembuatan video dengan Capcut.



Gambar 5 Hasil nilai dari tugas yang dikerjakan peserta

Dalam proses training sebelumnya yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi para peserta, diterapkan juga sistem umpan balik (feedback) dalam Learning Management System (LMS). Setelah peserta menyelesaikan tugas, peserta tidak hanya menerima nilai mereka tetapi juga mendapat umpan balik yang bermanfaat. Umpan balik ini memiliki tujuan ganda: untuk mengakui pencapaian para peserta dan juga menyoroti area untuk perbaikan, sehingga dapat dijadikan kesempatan perbaikan di masa depan (seperti yang terlihat pada Gambar 6). Dengan memberikan feedback tersebut, kami bertujuan untuk membimbing peserta untuk mengasah keterampilan mereka dan meningkatkan pemahaman para peserta secara keseluruhan tentang materi pelajaran. Selanjutnya, Gambar 7 menampilkan contoh hasil tugas¹ yang mendapatkan dengan skor tertinggi (98), yang tidak hanya memenuhi tugas *editing video* saja tetapi juga menggunakan semua teknik dan pedoman yang telah diberikan selama pelatihan. Hasil pengerjaan yang sangat baik ini menunjukkan tolok ukur aspiratif dan juga menunjukkan bahwa materi yang berisi pedoman dan teknik penggunaan fitur Capcut dapat dimanfaatkan oleh peserta pelatihan.

¹ <https://youtu.be/nSd96iuu3dk>



Gambar 6 Contoh feedback dari salah satu tugas



Gambar 7 Contoh hasil pengerjaan peserta

Hasil analisis dari isian “catatan” dari kuesioner yang dibagikan juga mengungkapkan bahwa banyak peserta yang menyatakan keinginan untuk melanjutkan pelatihan dari pihak Telkom University untuk tema yang lain. Temuan ini menunjukkan pengakuan para peserta atas manfaat yang lebih luas dari pelatihan lebih lanjut di luar Capcut. Ini menunjukkan bahwa mereka mengenali nilai dalam memperoleh kemahiran dalam berbagai alat untuk memperluas keterampilan mereka dalam membuat video konten pendidikan. Antusiasme peserta untuk melanjutkan pelatihan menunjukkan bahwa mereka percaya pada potensi alat ini untuk meningkatkan kreativitas dan keefektifan mereka sebagai pembuat konten pendidikan. Hasil ringkasan dari catatan yang diberikan peserta adalah sebagai berikut:

- terdapat 6 orang dari 21 orang yang menyatakan kegiatan pelatihan diharapkan dapat terus berkelanjutan dengan mengenalkan aplikasi lainnya juga agar kompetensi guru dalam menggunakan IT lebih terampil untuk mendukung kegiatan pembelajaran bagi para siswa yang lebih menarik dan tidak jenuh,
- terdapat 4 orang dari 21 orang yang menyatakan Kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang IT dan guna menunjang kegiatan pembelajaran,

- terdapat 1 orang dari 21 orang yang menyatakan masih agak bingung karena baru kali pertama menggunakan aplikasi tersebut,
- Terdapat 1 orang dari 21 orang yang menyatakan durasi dalam pelaksanaan pelatihan harus diperpanjang lagi,
- terdapat 1 orang dari 21 orang yang menyatakan bahwa penyampaian materi dalam kegiatan pelatihan ini sudah jelas.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan abdimas ini menunjukkan bahwa program pelatihan yang telah dilaksanakan dirasa sangat bermanfaat bagi para guru yang berpartisipasi yang ditunjukkan dari hasil kuesioner yang dilakukan. Hasil dari penilaian tugas yang dikerjakan para guru juga menunjukkan kemampuan yang meningkat dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan tool Capcut. Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa (Learning Management System) LMS dapat memfasilitasi proses pembelajaran para guru dengan baik yang mengindikasikan potensi sebagai media yang efektif dalam memberikan pelatihan guru untuk kegiatan serupa.

Hasil kegiatan ini memberikan implikasi yang signifikan bagi lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan, dalam menekankan pentingnya memberikan pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk memberdayakan guru dalam memanfaatkan video animasi grafis sebagai alat pembelajaran. Selain itu, temuan tersebut menggarisbawahi potensi modul pelatihan online yang disampaikan melalui Sistem Manajemen Pembelajaran, memberikan peluang untuk pengembangan profesional yang dapat diskalakan dan dapat diakses di bidang pendidikan. Penelitian dan kegiatan abdimas di masa depan harus menyelidiki efek jangka panjang dari pelatihan guru terhadap hasil belajar siswa dan mengeksplorasi faktor tambahan yang mempengaruhi keberhasilan penerapan video animasi grafis di ruang kelas sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudin, C. C., & Tirkes, G. (2010, April). Open-source learning management systems in e-learning and Moodle. In *IEEE EDUCON 2010 Conference* (pp. 593-600). IEEE.
- Deriyani, L. F. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 1-10.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266.
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245-1255.
- Maulid, M. N., & Sakti, A. W. (2022). The effectiveness of learning videos as a source of digital literacy on poster learning in elementary schools. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 51-56.
- Pietrzak, M., & Paliszkiwicz, J. (2015). Framework of Strategic Learning: The PDCA Cycle. *Management* (18544223), 10(2).
- Pratiwi, M. S., & Amirullah, G. (2021, February). The use of the powtoon application in learning videos for elementary school students. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1783, No. 1, p. 012115). IOP Publishing.

- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018, July). Developing powtoon-based video learning media for five grade students of elementary school. In *International Conference of Communication Science Research (ICCSR 2018)* (pp. 173-177). Atlantis Press.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas ii sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (3), 841-850.