

Edukasi Capcut Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Teknologi

Dhea Nurajizah1, Fista Apriani Sujaya2

Program Prodi Sistem Informasi1 Program Studi Akuntansi2

si21.dheanurajizah@mhs.ubpkarawang.ac.id 1, fista.apriani@ubpkarawang.ac.id 2

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama di era digital seperti sekarang ini. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman teknologi bagi siswa Sekolah Dasar. CapCut merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang user-friendly dan mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk anak-anak. Dengan menggunakan CapCut, siswa dapat belajar membuat berbagai konten video seperti animasi, vlog, dan lainnya dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi, penting bagi pendidikan untuk terus beradaptasi agar siswa dapat memperoleh keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. CapCut memberikan kesempatan bagi siswa Sekolah Dasar untuk belajar secara interaktif dan kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan multimedia sejak usia dini. Dengan demikian, pendidikan melalui platform seperti CapCut dapat memberikan bekal yang berharga bagi generasi masa depan yang akan semakin mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan CapCut, siswa dapat belajar membuat video kreatif dan menarik dengan mudah. Dengan keterampilan ini, diharapkan mereka dapat menjadi lebih inovatif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah maupun di masa depan ketika mereka terjun ke dunia kerja. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan seperti CapCut dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan siswa dan persiapan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Kata Kunci: Vidiografer, KKN, Teknologi

Abstract

Education is very important in improving the quality of human resources, especially in this digital era. One of the platforms that can be used to improve creativity and understanding of technology for elementary school students. CapCut is a video editing application that is user-friendly and easy to use by anyone, including children. By using CapCut, students can learn to create various video contents such as animations, vlogs, and others more easily and fun. With the advancement of technology, it is important for education to continuously adapt so that students can acquire skills that are relevant to the needs of today's job market. CapCut provides opportunities for elementary school students to learn interactively and creatively, allowing them to develop multimedia skills from an early age. Thus, education through platforms such as CapCut can provide valuable provisions for future generations who will increasingly rely on technology in their daily lives. Through the use of CapCut, students can learn to create creative and engaging videos with ease. With these skills, they are expected to be more innovative in completing school assignments as well as in the future when they enter the workforce. Thus, the integration of technology in education such as CapCut can greatly benefit students' development and prepare them for future challenges.

Keywords: *Vidiografer, KKN, Technology*

PENDAHULUAN

Memasuki era digital saat ini, penggunaan teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak sekolah dasar yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengatasi tantangan di dunia yang lebih kompleks. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan baru dalam pengajaran di sekolah

dasar yang dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan pemahaman siswa terhadap teknologi sehingga mereka dapat beradaptasi dengan kebutuhan dunia yang terus berubah dengan lebih cepat (Wyman et al. 2023). CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang memungkinkan pengguna untuk dengan cepat dan mudah membuat berbagai jenis konten video. Mulai dari membuat animasi, vlog, hingga video presentasi. CapCut saat ini tersedia dalam beberapa versi, termasuk versi web, iPhone, dan Android. Di zaman sekarang ini, institusi pendidikan memberikan instruksi tentang bagaimana mendesain dan mengedit video untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran ini juga bertujuan membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam rangka meningkatkan ide-ide akademis mereka dan menampilkan citra positif tentang diri mereka sendiri. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan menghasilkan siswa yang terampil dalam menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat untuk meningkatkan acara sekolah. Penyampaian materi kepada siswa sebagai sarana untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari (Hendra et al. 2023). Kemajuan teknologi di abad kedua puluh satu juga telah mempengaruhi dunia pendidikan. Salah satu cara teknologi dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah melalui penggunaan materi pendidikan multimedia. Menurut Prananingrum (2021), media pendidikan dapat digambarkan sebagai alat untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, yang mencakup gambar, video, dan grafik komputer. Media ini memainkan peran penting dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Salah satu solusi yang mungkin dilakukan adalah dengan memasukkan teknologi ke dalam setiap aspek pendidikan, mulai dari pengajaran hingga penilaian. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien serta dapat mengembangkan keterampilan hidup yang relevan dengan tugas sehari-hari. Dengan cara ini, sekolah dasar dapat berfungsi sebagai tempat yang memupuk kreativitas dan pemahaman siswa tentang teknologi untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi masa depan (Kuswanto et al. 2017). Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan gadget oleh anak-anak telah menjadi fenomena yang tak terkendali. Di satu sisi, gadget menawarkan potensi yang signifikan sebagai alat pendidikan, dengan berbagai aplikasi pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Namun, pengamatan yang umum terjadi adalah

bahwa anak-anak lebih cenderung menggunakan gadget untuk bermain game daripada untuk tujuan pendidikan. Fenomena ini menyebabkan ketidakpuasan di kalangan masyarakat umum dan generasi muda karena bermain game dengan cara yang terlalu santai dapat menimbulkan efek negatif. Anak-anak yang terlalu fokus pada permainan komputer sering mengalami kesulitan di sekolah, mengalami gangguan tidur, dan memiliki interaksi sosial yang terbatas dengan lingkungannya. Hal ini menyoroti perlunya pertimbangan yang cermat ketika mencari solusi yang adil, di mana teknologi dapat digunakan untuk memberikan dampak positif bagi perkembangan anak-anak tanpa merusak aspek-aspek penting dalam kehidupan(Kurnia et al. 2024). Di era digital saat ini, penggunaan teknologi di ruang kelas menjadi semakin penting. Namun, banyak masalah yang dihadapi, seperti kreativitas siswa yang terbatas dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan pemahaman mereka yang terbatas tentang potensi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan edukasi CapCut kepada siswa sekolah dasar sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap teknologi(Umar 2022). Diharapkan dengan pelatihan CapCut, para siswa dapat menghasilkan karya video yang lebih kreatif dan menarik dengan lebih mudah, serta mengekspresikan ide-ide mereka dalam mengikuti perubahan teknologi yang berkembang pesat di era digital saat ini. Selain itu, diharapkan pemahaman siswa akan teknologi yang mereka pelajari di sekolah akan membantu mereka berpartisipasi dalam evolusi dunia modern dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin digital((Budy Satria et al. 2024).

METODE

Pelaksanaan pengabdian dilakukan di Desa Cikalongsari, Kecamatan Jatisari. Waktu pelaksanaan terhitung dari 15 Juli hingga 15 Agustus 2024. Target sasaran dari program literasi teknologi ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Cikalongsari 1. Kami berfokus untuk meningkatkan literasi teknologi pada anak-anak yang berada di desa tersebut, menjadikan mereka target utama dari upaya ini.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi penyampaian materi, praktik, dan sesi tanya jawab. Materi yang diberikan berfokus pada penggunaan aplikasi CapCut, dimulai dengan pengenalan fitur dasar hingga pembuatan video sederhana seperti animasi, vlog, dan video presentasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



1. **Pengenalan Aplikasi CapCut:** Siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar aplikasi CapCut, termasuk navigasi antarmuka dan fungsi dasar.
2. **Praktik Pembuatan Video:** Siswa diajak langsung untuk mempraktikkan pembuatan video sederhana, seperti animasi teks, efek visual, dan pengeditan dasar video.
3. **Sesi Tanya Jawab dan Diskusi:** Setelah praktik, diadakan sesi tanya jawab untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembuatan video, serta diskusi mengenai aplikasi CapCut dalam proyek-proyek kreatif lainnya.

Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah siswa di SDN Cikalongsari 1. Pelatihan dihadiri oleh 45 siswa dan dilaksanakan secara offline di SDN Cikalongsari 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi pembelajaran menggunakan CapCut ini dihadiri oleh 45 siswa kelas V SDN Cikalongsari 1. Aktivitas pertama yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi kepada siswa kelas V di SDN Cikalongsari 1. Sosialisasi ini bertujuan agar anak-anak tertarik untuk mengikuti kegiatan pengabdian ini. Selain itu, sosialisasi memberikan informasi mendalam mengenai pembelajaran editing video menggunakan CapCut, dengan mengulas berbagai fitur dan fungsi yang ada. Di SDN Cikalongsari 1, belum semua siswa mengetahui apa itu CapCut. Dengan adanya sosialisasi ini, siswa diperkenalkan dengan fitur-fitur utama CapCut serta alasan mengapa aplikasi ini cocok untuk siswa SD. CapCut menjadi pilihan ideal untuk siswa SD dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman teknologi, terutama untuk siswa kelas V di SDN Cikalongsari 1. Memperkenalkan fitur-fitur CapCut ini sangat bermanfaat, misalnya bagaimana CapCut dapat membantu siswa dalam berkreasi. Dengan CapCut, siswa dapat dengan mudah mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui berbagai macam alat editing video yang disediakan. Selain itu, penerapan CapCut ini dianggap lebih efektif untuk mengenalkan teknologi editing kepada siswa SD. Ide-ide proyek yang bisa dilakukan termasuk membuat video pendek, animasi sederhana, atau video presentasi. Keterampilan yang diperoleh dalam program ini tidak hanya bermanfaat bagi para siswa dalam upaya akademis mereka, tetapi juga dalam karir mereka di masa depan. Dengan menguasai seni editing video yang menarik, para siswa akan lebih siap untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif dalam berbagai situasi. Selain itu, dengan melibatkan siswa dalam inisiatif ini, akan tercipta lingkungan yang mendukung bagi para siswa untuk terus mengasah keterampilan teknologi mereka di luar kelas. Secara keseluruhan, tujuan akhir dari program ini adalah untuk memberdayakan generasi muda di Cikalongsari dengan alat yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin digital. Dengan menumbuhkan budaya inovasi dan merangkul teknologi baru, Cikalongsari dapat memberdayakan para siswanya untuk menjadi pemimpin di dunia digital. Dengan memberikan kesempatan untuk belajar secara langsung dan mendorong kreativitas, sekolah ini dapat membantu siswa mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang diperlukan untuk sukses di era digital. Melalui program tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan keahlian teknologi dan memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pendidikan. Dengan demikian, generasi muda Cikalongsari akan siap menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin terhubung dan kompleks. Dengan komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan teknologi yang diterapkan, Cikalongsari dapat menjadi teladan bagi sekolah-sekolah lain dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan yang penuh dengan perubahan.



Gambar 1.1 Pelatihan Aplikasi Capcut



Gambar 1.2 Foto Bersama dengan siswa kelas V SDN Cikalongsari 1

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sebagai kesimpulan, jelas bahwa siswa Cikalongsari mengambil langkah proaktif untuk memastikan para siswanya siap menghadapi tantangan di era digital. Dengan mengintegrasikan teknologi dan literasi digital, seperti penggunaan CapCut, ke dalam kurikulum, sekolah ini menyiapkan para siswanya untuk sukses di dunia yang semakin digerakkan oleh teknologi. Ke depannya, disarankan agar Cikalongsari terus memprioritaskan pendidikan digital dan tetap mengikuti perkembangan baru dalam teknologi untuk memastikan para siswanya tetap kompetitif dan mudah beradaptasi di masa depan. Dengan dukungan dan sumber daya yang tepat, generasi muda Cikalongsari tidak diragukan lagi akan berkembang pesat di lanskap digital dan seterusnya. Dengan semakin kompleksnya tuntutan di era digital, penting bagi sekolah ini untuk terus menjaga kualitas pendidikan digital yang diberikan kepada siswanya. Cikalongsari dapat memastikan bahwa kurikulum mereka tetap relevan dan up-to-date. Dengan upaya bersama, generasi muda Cikalongsari akan mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak dan menjadi pemimpin masa depan yang inovatif. Dengan demikian, mereka akan siap bersaing di dunia kerja yang kompetitif dan mudah beradaptasi di masa depan. Sebagai contoh, Cikalongsari dapat memperbarui kurikulum mereka dengan menambahkan mata pelajaran baru yang fokus pada literasi digital dan pengembangan keterampilan teknologi, termasuk dalam penggunaan aplikasi seperti CapCut. Selain itu, mereka juga dapat melakukan kerjasama dengan industri teknologi untuk memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- (Budy Satria et al., 2022). 2024. "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri." *Jurnal Pengabdian* 5 (2): 1841–48. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).
- Kurnia, Agus, Shendy Arya Kusuma, Abi Rizka, Yulia Arimanda, Natasya Dyahayu Lestari, Program Studi Matematika, and Universitas Mataram. 2024. "Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget Pada Anak Sekolah Dasar." *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 4 (1): 198–208. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>.
- Kuswanto, Joko, Yosita Walusfa, Sejarah Artikel, Alamat Korespondensi, Jl Ratu Penghulu No, Karang Sari, Tj Baru, Batu Raja Tim, Kab Ogan Komering Ulu, and Sumatera Selatan. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII." *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* 6 (2): 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>.
- Umar. 2022. *Komunikasi Pembelajaran Di Era Digital*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Wyman, Oliver, Claudia Wang, Monique Zhang, Ali Sesunan, and Laurencia Yolanda. 2023. "Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia." *Kemdikbud* 4 (2): 1–88.