

PELATIHAN APLIKASI CAPCUT BAGI SISWA SMA KESATRIAN 1 SEMARANG UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN EDITING VIDEO

Susanto¹, Nur Wakhidah², Sri Handayani³

¹Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, susanto@usm.ac.id

²Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, ida@usm.ac.id

³Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, sri@usm.ac.id

Abstrak

Variasi media pembelajaran perlu didukung dengan penyajian materi yang menarik, sehingga memberikan pembelajaran yang tidak monoton. Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi yaitu menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Suryaman, 2022). Salah satu aplikasi yang saat ini sedang tren dalam editing video adalah aplikasi CapCut. Pembelajaran desain grafis yang diberikan pada siswa masih menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop. Permasalahan yang muncul adalah ketrampilan siswa dirasa masih kurang untuk membuat video yang interaktif dan menarik. Sehingga perlu adanya keterampilan editing video yang memiliki ilustrasi atau visual yang lebih kompleks menggunakan aplikasi CapCut (Wijaya et al., 2023). Metode pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan *pra test*, kemudian pemaparan materi yang dilanjutkan praktik langsung di Laboratorium Komputer M.2.3 dan diakhiri dengan evaluasi hasil berupa *posttest*. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan terdapat peningkatan kemampuan seluruh peserta yang ditunjukkan dari hasil kuesioner responden sebesar 87.9% dimana peserta telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan.

Kata Kunci: capcut, editing video, video promosi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Sistem Pendidikan yang baik dapat mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, berkarakter dan berkualitas. Pendidikan modern tak luput dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Teknologi informasi berperan sebagai alat bantu pembelajaran melalui berbagai sarana komunikasi modern, seperti *computer*, *gadget*, *e-mail*, dll. Variasi media pembelajaran perlu didukung dengan penyajian materi yang menarik, sehingga memberikan pembelajaran yang tidak monoton. Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi yaitu menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Suryaman, 2022). Dengan menggunakan aplikasi CapCut dapat diimplementasikan hasil karya dari para siswa untuk menghasilkan video pembelajaran (Murjainah et al., 2022). Banyak aplikasi pada *smartphone* yang digunakan untuk berkomunikasi masih dihubungkan dengan penggunaan aplikasi media sosial yang sangat populer di kalangan masyarakat

(Muhamad, 2019). Saat ini aplikasi media sosial tidak hanya menawarkan komunikasi untuk bertukar informasi melalui chat saja namun juga ditampilkan dalam visualisasi video yang dibuat semenarik mungkin menggunakan aplikasi tertentu. (Husna et al., 2022).

Salah satu aplikasi yang saat ini sedang tren dalam editing video adalah aplikasi CapCut. Gambar 1 menunjukkan pada bulan September 2022, aplikasi CapCut menduduki top rank dengan jumlah *download* sebesar 10.5 juta. (<https://sensortower.com>). Aplikasi CapCut dirancang untuk memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat pengalaman mengedit video dengan mudah dan membuat konten berkualitas tinggi. (Nurdiansyah et al., 2023).



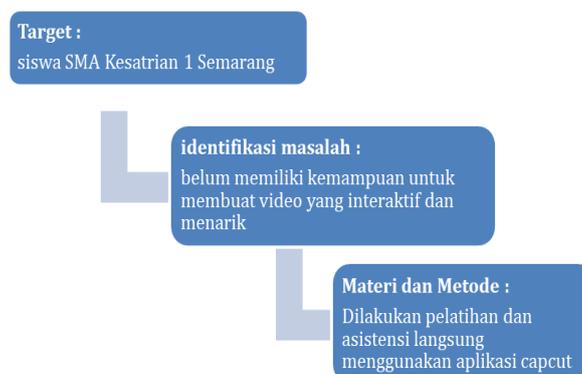
Gambar 1. Peringkat Aplikasi yang sering di *Download* (sensortower.com)

SMA Kesatrian 1 Semarang adalah salah satu Sekolah Menengah Atas yang ada di kota Semarang, beralamat di Jl. Pamularsih No. 116, Gisikdrono, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. Pembelajaran desain grafis yang diberikan pada siswa masih menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop. Lingkup pembelajaran yang diberikan masih dalam bentuk dua dimensi, yaitu berupa ilustrasi vektor dan pengolahan gambar (piksel). Ketrampilan ini dirasa masih kurang untuk membuat video yang interaktif yang dapat memudahkan pengguna untuk menyesuaikan ukuran video sesuai dengan persyaratan berbagai *platform* media sosial saat ini, seperti Instagram, TikTok, dan lainnya. Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra dimana lingkup lingkup pembelajaran yang diberikan di SMA Kesatrian 1 Semarang

masih dalam bentuk dua dimensi, yaitu berupa ilustrasi vektor dan pengolahan gambar (piksel). Tim pengabdian mencoba menawarkan solusi yaitu memberikan sebuah pelatihan editing video dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *Play Store* yaitu CapCut pada siswa SMA Kesatrian 1 Semarang. Pelatihan yang diberikan dapat diterapkan dalam media pembelajaran atau konten digital sebagai sarana promosi sekolah. Diperlukan adanya ketrampilan editing video yang memiliki ilustrasi atau visual yang lebih kompleks menggunakan aplikasi CapCut (Wijaya et al., 2023). CapCut dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif, membuatnya mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki pengalaman pengeditan video sebelumnya. Aplikasi CapCut dapat dikatakan pula salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video dengan *template-template* yang menarik serta suara-suara yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan Video (Huizen et al., 2023). Video yang dihasilkan dapat digunakan untuk media pembelajaran atau konten digital sebagai sarana untuk menunjang promosi sekolah. Adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru dalam pembuatan asesmen video pembelajaran dan video editing untuk promosi sekolah (Sari et al., 2023).

METODE

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan pembelajaran editing video di SMA Kesatrian 1 Semarang masih dalam bentuk dua dimensi, yaitu berupa ilustrasi vektor dan pengolahan gambar (piksel) maka tim pengabdian menawarkan solusi berupa kegiatan pelatihan di mana kerangka pemecahan masalah dalam pengabdian ini secara garis besar terlihat di Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pemecahan Masalah

Tim pelaksana dalam kegiatan PkM ini dikomandoi oleh Susanto, S.Kom., M.Kom. sebagai instruktur dan penyaji materi, didukung Nur Wakhidah, S.Kom., M.Cs. yang bertugas menjalin komunikasi dengan mitra (SMA Kesatrian 1 Semarang) dan Sri Handayani, S.T., M.T. yang bertugas mengelola kehadiran peserta dan mendukung kelancaran (dokumentasi, menyebarkan kuesioner) selama kegiatan berlangsung. Kegiatan pelatihan juga didukung oleh mahasiswa Rizka Yuli Astuti G.111.21.0027 dan Amelia Ulvina Bela G.211.21.0030 yang membantu instruktur selama melaksanakan kegiatan. Adapun salah satu dokumentasi kegiatan PkM untuk pelatihan aplikasi CapCut untuk siswa-siswi SAM Kesatrian 1 Semarang di Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Aplikasi CapCut

Metode pelaksanaan PkM yang dilakukan adalah dengan metode ceramah dan praktek yang diberikan secara langsung bagi peserta. Lokasi yang digunakan dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini berada di Laboratorium Komputer M.2.3 Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diselenggarakan pada hari Rabu, 25 Oktober 2023 dengan jumlah peserta 19 siswa. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, terdiri dari:

1. 30 menit untuk registrasi.
2. 15 menit untuk *pre test*
3. 120 menit pengenalan dan penerapan aplikasi CapCut sebagai video editing.
4. 45 menit penugasan dan penilaian.
5. 30 menit untuk *post-tes* dan pemberian *reward* ke 3 peserta dengan hasil karya terbaik.

Adapun pembagian materi kegiatan pengabdian ini di bagi menjadi 2 sesi sebagai berikut:

1. Metode seminar dan praktek diberikan untuk memaparkan materi tentang mengenai fitur aplikasi CapCut untuk editing video yang meliputi: Edit, Audio, Text dan Effects kepada siswa-siswi SMA Kesatrian 1 Semarang.
2. Pengisian Kuesioner *pre-test* dan *post-test* pengabdian masyarakat ini diakhiri dengan diskusi dan pengisian kuesioner *post-test* serta digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta berkaitan dengan pembuatan video promosi dengan menggunakan aplikasi CapCut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini menggunakan metode pendekatan dan pelatihan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Registrasi

Sebelum pelatihan dimulai, siswa diwajibkan melakukan daftar ulang terlebih dahulu dengan mengisi lembar peserta yang telah disiapkan tim pengabdian. Siswa hadir tepat waktu pukul 08.00 WIB didampingi Guru Pendamping, Ibu Devi Erna Chintia, S.Pd. Situasi registrasi dengan jumlah peserta kegiatan PKM sebanyak 19 orang siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Peserta Melakukan Registrasi

2. Pre Test

Pre-test berupa kuesioenr dengan 10 pertanyaan yang harus diisi para peserta di awal pelatihan. *Pre-test* diberikan kepada para peserta untuk dapat diukur pemahaman awal peserta dengan menggunakan metode *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang

fenomena sosial. Gambar 5 menunjukkan situasi ketika tim pengabdian meminta para siswa untuk mengisi kuesioner yang telah dibagikan.



Gambar 5. Peserta Mengisi Kuesioner Melalui Link

3. Pemaparan Materi

Setelah siswa mengisi kuesioner, tahap selanjutnya adalah pemaparan materi mengenai Aplikasi CapCut oleh tim pengabdian tampak pada Gambar 6 Aplikasi CapCut adalah aplikasi video editing untuk membuat konten berkualitas tanpa perlu menguasai keterampilan teknis secara mendalam. Editing video disampaikan lebih dalam oleh tim pengabdian untuk membantu para siswa dalam mengelola konten yang dapat digunakan sebagai sarana promosi sekolah. Selama pemaparan materi berupa ceramah, terdapat sesi tanya jawab yang diberikan pada para siswa.



Gambar 6. Pemaparan Materi

4. Praktikum

Kegiatan praktikum dimulai setelah paparan materi selesai dilakukan dapat dilihat pada Gambar 7 kegiatan praktikum secara langsung menggunakan seperangkat komputer yang terkoneksi dengan internet di Laboratorium Komputer M.2.3 FTIK. Aplikasi CapCut digunakan dalam pelatihan ini guna untuk mengimplementasikan materi editing

video pada sebuah konten media sosial seperti Instagram atau TikTok. Selama kegiatan praktikum, tim pengabdian dibantu 2 mahasiswa sebagai tenaga asisten.



Gambar 7. Kegiatan Pelatihan

5. *Post Test*

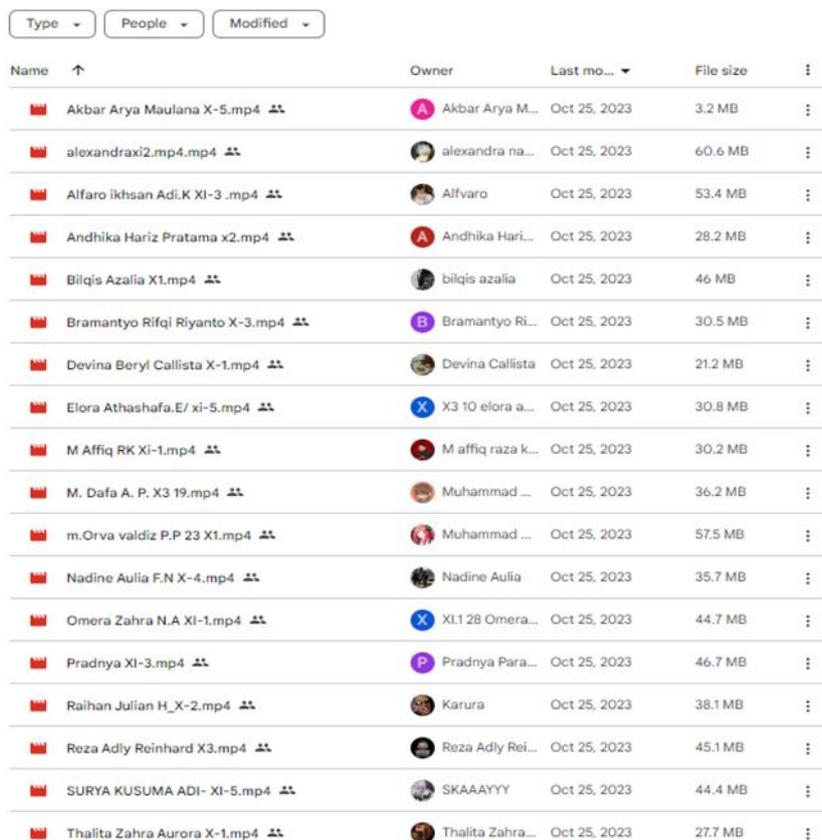
Post-test yang diberikan kepada para peserta pelatihan dalam 2 bentuk, yaitu mengisi kuesioner dan membuat proyek praktikum. Para peserta setelah membuat proyek praktikum dikumpulkan dalam *link drive*: <https://s.id/capcutSMAKES1>. Setelah selesai mengumpulkan proyek siswa diminta mengisi kuesioner dengan 10 pertanyaan.

Tabel 1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

No	Pertanyaan	PRE-TEST			POST-TEST		
		Ya	Ragu	Tidak	Ya	Ragu	Tidak
1	Apakah anda perlu media promosi?	9	10	0	19	0	0
2	Apakah anda pernah menggunakan video sebagai sarana promosi?	0	4	15	10	9	0
3	Apakah sebelumnya anda sudah pernah melakukan video editing?	2	0	17	19	0	0
4	Apakah anda pernah menggunakan CapCut untuk mengedit video?	2	2	15	19	0	0
5	Apakah anda memahami kegunaan aplikasi CapCut?	2	5	12	18	1	0
6	Apakah anda memahami secara garis besar cara mengedit video menggunakan aplikasi CapCut?	0	2	17	14	5	0
7	Apakah anda mengetahui fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut?	2	2	15	13	2	4
8	Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi CapCut?	12	7	0	19	0	0
9	Apakah anda terbantu dengan adanya pelatihan ini?	10	7	2	17	2	0
10	Apakah perlu dilakukan pelatihan lanjutan tentang video editing?	16	0	3	19	0	0
	Rata-rata Responden	5.5	3.9	9.6	16.7	1.9	0.4
	Prosentase Responden	28.9	20.5	50.5	87.9	10.0	2.1

Hasil Kegiatan divalusi kegiatan ini dilakukan dengan 2 cara yaitu menggunakan kuesioner dan proyek karya siswa. Evaluasi yang pertama adalah adanya penyebaran kuesioner dengan 10 pertanyaan yang harus diisi oleh peserta sebelum pelatihan (*pre-test*) dan sesudah pelatihan (*post-test*) seperti yang tampak pada Tabel 1 sedangkan evaluasi berikutnya adalah siswa membuat editing video seputar USM yang dipraktikkan secara mandiri. Evaluasi hasil kegiatan PKM dapat dilihat dari rata-rata responden yang tampak pada Tabel 1 rata-rata responden terhadap jawab YA pada hasil *post-test* bernilai sebesar 16,7 dan hasil *pre-test* bernilai 5,5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap materi pelatihan yang diperoleh peserta.

Evaluasi kedua adalah mengevaluasi hasil praktis dari pelatihan pada PKM ini oleh tim pengabdian. Hasil dari editing video para peserta yang dikumpulkan pada google drive dengan *link drive*: <https://s.id/capcutSMAKES1>. Hasil evaluasi kedua berupa kumpulan proyek peserta tampak di Gambar 8.



Name	Owner	Last mo...	File size
Akbar Arya Maulana X-5.mp4	Akbar Arya M...	Oct 25, 2023	3.2 MB
alexandraxi2.mp4	alexandra na...	Oct 25, 2023	60.6 MB
Alfaro ikhsan Adi.K XI-3 .mp4	Alfvaro	Oct 25, 2023	53.4 MB
Andhika Hariz Pratama x2.mp4	Andhika Hari...	Oct 25, 2023	28.2 MB
Bilqis Azalia X1.mp4	bilqis azalia	Oct 25, 2023	46 MB
Bramantyo Rifqi Riyanto X-3.mp4	Bramantyo Ri...	Oct 25, 2023	30.5 MB
Devina Beryl Callista X-1.mp4	Devina Callista	Oct 25, 2023	21.2 MB
Elora Athashafa.E/ xi-5.mp4	X3 10 elora a...	Oct 25, 2023	30.8 MB
M Affiq RK Xi-1.mp4	M affiq raza k...	Oct 25, 2023	30.2 MB
M. Dafa A. P. X3 19.mp4	Muhammad ...	Oct 25, 2023	36.2 MB
m.Orva valdiz P.P 23 X1.mp4	Muhammad ...	Oct 25, 2023	57.5 MB
Nadine Aulia F.N X-4.mp4	Nadine Aulia	Oct 25, 2023	35.7 MB
Omera Zahra N.A XI-1.mp4	XI.128 Omera...	Oct 25, 2023	44.7 MB
Pradnya XI-3.mp4	Pradnya Para...	Oct 25, 2023	46.7 MB
Raihan Julian H_X-2.mp4	Karura	Oct 25, 2023	38.1 MB
Reza Adly Reinhard X3.mp4	Reza Adly Rei...	Oct 25, 2023	45.1 MB
SURYA KUSUMA ADI- XI-5.mp4	SKAAAYYY	Oct 25, 2023	44.4 MB
Thalita Zahra Aurora X-1.mp4	Thalita Zahra...	Oct 25, 2023	27.7 MB

Gambar 8. Kumpulan Data Editing Video Peserta PKM

Dari 19 peserta yang mengumpulkan hasil praktiknya, tim pengabdian memutuskan 3 peserta yang memiliki hasil editing video atau nilai terbaik, yaitu:

1. Alexandra Nayla Pramudya Wardhani (XI-2)
2. Alfaro Ikhsan Adi Kusnadi (XI-3)
3. Pranya Paramitha Putri Wulandari (XI-5)

Gambar 9 menunjukkan 3 peserta yang memperoleh nilai terbaik pada sesi evaluasi proyek karya siswa.



Gambar 9. Tiga Siswa Dengan Nilai Evaluasi Tertinggi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman para siswa SMA Kesatrian 1 Semarang tentang cara membuat editing video yang baik dan menarik menggunakan aplikasi CapCut. Peserta kegiatan pengabdian sebanyak 19 orang yang berasal dari Kelas XI 1 hingga XI 5 SMA Kesatrian 1 Semarang. Kreativitas dan keahlian dalam editing video menggunakan aplikasi CapCut diperoleh para peserta. Manfaat yang diperoleh peserta yaitu pengetahuan tentang editing video menggunakan aplikasi CapCut. Tanggapan positif diberikan oleh seluruh peserta pengabdian dan menginginkan untuk diadakan kegiatan lanjutan tentang editing video ditunjukkan hasil kuesioner sebesar 100% terhadap jawaban YA pada *post-test*. Peningkatan kemampuan keseluruhan peserta Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ditunjukkan dari persentase responden sebesar 87.9% terhadap jawaban YA. Hal ini berarti bahwa peserta kegiatan PkM telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan.

Saran

Saran yang dapat kami berikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah diperlukan kegiatan berkelanjutan dengan materi lanjutan agar para peserta PKM, yaitu siswa dapat lebih memperdalam dan memaksimalkan penggunaan aplikasi CapCut dalam mengolah video.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Dr. Supari, S.T., M.T selaku rektor Universitas Semarang.
2. Prof. Dr. Ir. Mudjiastuti Handajani, M.T. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Semarang yang memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Prind Tri Ajeng Pungkasanti selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang (USM).
4. Tri Tjandra Mucharam, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah mengizinkan siswa-siswi SAM Kesatrian 1 Semarang untuk mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Laboratorium FTIK-USM

DAFTAR PUSTAKA

- Huizen, L M, B V Christioko, and ... 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Capcut Untuk Membuat Video Digital Marketing Sebagai Strategi Promosi Inovatif Produk Umkm." *Jurnal Pengabdian ...* 3296: 133–45.
<https://journals.usm.ac.id/index.php/dmstik/article/view/7277%0Ahttps://journals.usm.ac.id/index.php/dmstik/article/download/7277/3380>.
- Husna, Hanna Nurul et al. 2022. "Penggunaan Video Sebagai Media Edukasi Kesehatan Mata Di Media Sosial." *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(3): 636.
- Muhamad, D. 2019. "Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital." *Infokam* 15(2): 116–23.
- Murjainah, Murjainah, Kuswidyanarko Arief, and Imansyah Farizal. 2022. "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Capcut Bagi Guru SDN 14 Banyuasin 1." *Publikasi Pendidikan* 12(3): 205.
- Nurdiansyah, Dian, Putri Handayani, and Fairuz Zabadi. 2023. "Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone CapCut Di Desa Lengkong Kulon." *Communnity Development Journal* 4(3): 5572–80.

Sari, Mamik Usniyah, Muhammad Harist Murdani, and Alven Safik Ritonga. 2023. "PPM Pemberdayaan Guru TK Dalam Assesment dan Video Editing Sebagai Media Promosi Bagi Kelompok Guru TK Kecamatan Benowo Kota Surabaya." 6: 1–6.

Suryaman, Yani Suryanti. 2022. "JurnalCakrawalaPendas Pengembangan Media Video Animasi Berbasis." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(3): 841–50.

Wijaya, Vanie, Noferiyanto Sitompul, U Heri Mulyanto, and Sri Wahyuni. 2023. "Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas." *Junal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* Vol. 4 No.(Juni): 1343–51.
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/980/785>.