

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan *CapCut* di SD Inpres Koya Tengah, Papua

Learning Media Creation Training with CapCut at SD

Inpres Koya Tengah, Papu

Tiffany Shahnaz Rusli^{1*}, Chelsi Yuliana S², Siti Mudrikah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

Abstract

In the digital era, the use of interactive learning media has become one of the efforts to improve teaching quality. However, the teachers at SD Inpres Koya Tengah are still limited in utilizing this technology. This community service activity aims to enhance teachers' competence in creating video-based learning media using the CapCut application, which is known for its ease of use and creative features. Through this training, teachers are expected to create more engaging and dynamic learning videos, thus increasing student engagement in the learning process. The methods used in the training include application demonstrations, hand-on practice, and intensive mentoring. Teachers were trained to understand the basic features of CapCut, such as a video trimming, text addition, sound effects, and transitions, along with applying creativity in designing video-based teaching materials. Each participant then created a simple learning video as part of the training evaluation. The results of the training show that teachers were able to master basic video editing techniques and produce more interactive learning materials. Additionally, this training successfully increased teachers' confidence in utilizing digital technology for teaching. In conclusion, the training on creating learning media with CapCut at SD Inpres Koya Tengah has positively impacted teachers' competence in utilizing technology. It is hoped that this skill can significantly enhance teaching quality and student motivation to learn.

Keywords: *capcut, training, interactive*

Article history:

Submitted 02 Oktober 2024

Accepted 09 Desember 2024

Published 28 Desember 2024

PUBLISHED BY:

Sarana Ilmu Indonesia (salnesia)

Address:

Jl. Dr. Ratulangi No. 75A, Baju Bodoa, Maros Baru,
Kab. Maros, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia

Email:

info@salnesia.id, jagri@salnesia.id

Phone:

+62 85255155883



Abstrak

Dalam era digital, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Namun, guru-guru di SD Inpres Koya Tengah masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi ini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *video* menggunakan aplikasi *CapCut* yang dikenal mudah dioperasikan dan memiliki fitur-fitur kreatif. Melalui pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat membuat *video* pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Guru-guru dilatih untuk memahami fitur-fitur dasar *CapCut* seperti pemotongan *video*, penambahan teks, efek suara, dan transisi, serta penerapan kreativitas dalam penyusunan materi ajar berbasis *video*. Setiap peserta kemudian membuat *video* pembelajaran sederhana sebagai bagian dari evaluasi hasil pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru mampu menguasai teknik-teknik dasar pengeditan *video* dan menghasilkan materi pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengajaran. Simpulannya, pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *CapCut* di SD Inpres Koya Tengah telah memberikan dampak terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Diharapkan kemampuan ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: capcut, pelatihan, interaktif

*Penulis Korespondensi:

Tiffany Shahnaz Rusli, email: tiffanyshahnaz@kip.uncen.ac.id



This is an open access article under the **CC-BY** license

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. SD Inpres Koya Tengah, sebagai lembaga pendidikan menghadapi tantangan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran (Bagaskara dan Istianah, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi krusial, namun terdapat keterbatasan pemahaman dan penerapan teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*. Penelitian ini relevan dengan pernyataan (Nurrита, 2018) yang mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memerlukan pemahaman teknis tentang aplikasi yang digunakan, seperti *CapCut* tetapi juga harus memperhatikan aspek pedagogis yang mendukung tujuan pembelajaran.

SD Inpres Koya Tengah menghadapi situasi pembelajaran konvensional menjadi kurang memadai untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin terbiasa dengan teknologi. Keterbatasan pemahaman guru-guru di SD Inpres Koya Tengah terkait aplikasi modern, seperti *CapCut* menghambat optimalisasi penggunaan teknologi yang sebenarnya dapat meningkatkan interaksi dan daya tarik dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, perlu adanya strategi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan yang dilakukan oleh (Mesra *et al.*, 2024) bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan pengeditan *video* yang relevan dengan

kebutuhan profesional di era digital hal tersebut berkaitan erat dengan pelatihan ini yang juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pengeditan *video*.

Perkembangan teknologi juga menunjukkan bahwa penggunaan *video* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Aplikasi *CapCut*, sebagai alat pengeditan *video* yang *user-friendly* dapat menjadi solusi efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Dengan berbagai fitur seperti pemotongan *video*, penambahan teks dan animasi, efek transisi, serta musik latar, *CapCut* memungkinkan guru untuk menghasilkan konten visual yang dinamis dan interaktif. Media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mempermudah penyampaian materi yang kompleks melalui visualisasi yang kreatif dan mudah dipahami. Penelitian ini mendukung pernyataan Salahuddin et al. (2023) bahwa media pembelajaran *video* berbasis aplikasi *CapCut* layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Dalam pelatihan ini, guru-guru dibekali keterampilan untuk memanfaatkan fitur *CapCut* dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Permasalahan yang dihadapi SD Inpres Koya Tengah sebagai berikut: guru tidak memiliki pemahaman yang memadai terkait penggunaan aplikasi *CapCut* sehingga pembuatan media pembelajaran menjadi terhambat. Keterampilan pengeditan *video* yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif masih minim di kalangan guru-guru SD Inpres Koya Tengah dan keterampilan teknologi mengakibatkan kurangnya kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat serta perkembangan siswa. Media pembelajaran *video* berbasis aplikasi *CapCut* layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (Janah et al., 2023), karena aplikasi ini menawarkan kemudahan dalam membuat konten *video* yang kreatif dan menarik. Dengan berbagai fitur *CapCut* memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Aplikasi ini juga mendukung pembelajaran visual yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sehingga relevansi penggunaan *CapCut* dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar menjadi sangat signifikan. Pelatihan yang telah dilakukan oleh (Sabariah et al., 2023) dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital guna menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut sejalan dengan pelatihan ini yang juga bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan teknis dalam menggunakan *CapCut* untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *video*. Pelatihan ini menunjukkan bahwa tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi menjadi urgensi untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan global. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023), karena berfungsi sebagai alat yang menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Penggunaan *CapCut* sebagai alat pembuatan media pembelajaran memberikan peluang untuk menciptakan materi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung gaya belajar siswa saat ini. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur spesifik seperti animasi teks, efek visual, dan musik latar yang dapat menarik perhatian siswa visual, dan musik latar yang dapat menarik perhatian siswa visual dan auditori. Selain itu, kemampuan *CapCut* untuk mengintegrasikan elemen *video*, gambar, dan suara memungkinkan guru membuat materi sesuai dengan pendekatan multimedia, yang diketahui dapat meningkatkan pemahaman konsep pada

siswa dengan berbagai gaya belajar. Siswa kinestetik pun dapat diuntungkan ketika *video* pembelajaran yang dibuat memuat langkah-langkah praktik atau simulasi aktivitas. Dengan fitur *editing* yang mudah digunakan, *CapCut* membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang relevan dengan preferensi siswa di era digital.

METODE

Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *CapCut* di SD Inpres Koya Tengah dilaksanakan selama dua hari pada bulan Agustus 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru yang berasal dari berbagai tingkat kelas dengan latar belakang yang berbeda dalam penggunaan teknologi pendidikan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan solusi atas keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah kombinasi dari demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Kegiatan dimulai dengan pengenalan aplikasi *CapCut* dan demonstrasi fitur-fitur dasar yang dapat digunakan untuk pengeditan *video*, seperti pemotongan *video*, penambahan teks, efek suara, dan transisi. Setelah itu, para peserta diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung, di mana setiap peserta diminta untuk membuat *video* pembelajaran dengan bimbingan fasilitator.

Pendampingan diberikan secara individual untuk memastikan setiap peserta dapat memahami dan menguasai teknik-teknik dasar dalam pengeditan *video*. Evaluasi dilakukan dengan menilai hasil *video* yang dibuat oleh para guru, yang dijadikan sebagai indikator keberhasilan pelatihan dalam mengembangkan keterampilan menciptakan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis *video* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena *video* memungkinkan penyajian materi secara visual dan auditori yang memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak. Dengan menggunakan elemen gambar, animasi, dan suara, *video* dapat memperjelas penjelasan materi, memperkuat daya ingat, dan memfasilitasi siswa dalam menghubungkan teori dengan penerapannya dalam kehidupan nyata (Agustini dan Nganti, 2020). Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital serta memotivasi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *video* dalam proses pengajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *CapCut* di SD Inpres Koya Tengah berhasil dilaksanakan dengan tingkat partisipasi yang tinggi dari para guru. Hasil menunjukkan bahwa 85% peserta mampu menguasai teknik-teknik dasar pengeditan *video* setelah mengikuti pelatihan. Guru-guru dapat membuat *video* pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti pemotong *video*, penambahan teks, efek suara, dan transisi. Peserta yang sebelumnya tidak memiliki pengalaman dalam pengeditan *video* berhasil menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak pengeditan *video*, serta penerapan teknik-teknik dasar seperti pemotongan, penggabungan klip, dan penambahan efek visual dan audio. Peningkatan keterampilan ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman dan praktik langsung yang efektif kepada peserta.

Tabel 1. Hasil pelatihan penguasaan teknik dasar pengeditan *video* oleh peserta

Jumlah Peserta	Persentase (%)	Hasil Perhitungan Jumlah Peserta
15	85%	$15 \times 85\% = 13$ peserta berhasil
15	15%	$15 \times 15\% = 2$ peserta belum berhasil

Tabel 1 menunjukkan perhitungan jumlah peserta yang berhasil 85% dan belum berhasil 15% berdasarkan total peserta yang mengikuti pelatihan. Guru-guru yang berhasil menguasai teknik pengeditan *video* telah mampu membuat *video* pembelajaran yang memenuhi kriteria kualitas yang telah ditentukan, baik dari segi durasi, penggunaan teks, maupun kreativitas penyajian materi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Rahmatullah et al., 2020). Hal ini memperlihatkan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan, termasuk demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Penggunaan *CapCut* membantu pendidik menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Deriyana dan Nurmairina, 2022) hal ini berkaitan dengan hasil pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan *CapCut* oleh guru mampu meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa meskipun pelatihan ini memberikan hasil yang sangat positif, masih terdapat 15% peserta belum sepenuhnya menguasai teknik pengeditan *video*. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap hal ini antara lain keterbatasan perangkat teknologi yang digunakan peserta serta perbedaan tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Kendala-kendala ini perlu diatasi melalui langkah-langkah yang sistematis dalam pelatihan lanjutan, dimulai dengan memberikan waktu yang cukup bagi peserta untuk beradaptasi dengan teknologi. Selanjutnya, perlu memastikan ketersediaan perangkat yang memadai, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai. Selain itu, perlu disediakan sesi pendampingan khusus untuk peserta yang mengalami kesulitan teknis, sehingga dapat lebih cepat memahami dan menguasai teknologi yang digunakan. Pelatihan oleh (Yulius dan Sartika, 2022) dirancang untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menciptakan *video* pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan memanfaatkan aplikasi teknologi hal tersebut relevan dengan pelatihan ini yang berfokus pada pemberdayaan guru melalui pelatihan pembuatan media berbasis aplikasi *CapCut* dengan hasil yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *CapCut* mampu membantu guru meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi ajar. Dampaknya, *video* yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan mampu menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini relevan dengan tantangan pembelajaran di era digital, di mana media interaktif menjadi kunci dalam menarik minat belajar siswa. Pelatihan pembuatan *video* ajar berbasis aplikasi *CapCut* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Effendy et al., 2023) hal tersebut relevan dengan pelatihan ini karena hasil pelatihan juga menunjukkan bahwa aplikasi *CapCut* membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang efektif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memudahkan pemahaman materi. Pelatihan ini

menguatkan bahwa penggunaan teknologi seperti *CapCut* tidak hanya mendukung kreativitas guru tetapi juga memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Pelatihan ini telah memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pengajaran di SD Inpres Koya Tengah, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Program pengembangan kompetensi ini diharapkan dapat dilanjutkan secara berkala untuk terus memperbarui keterampilan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Pelaksanaan pelatihan mendapatkan tanggapan positif dari para peserta. Peserta merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu menghasilkan *video* yang sesuai dengan kriteria yang telah diterapkan, seperti durasi yang tepat, penggunaan teks yang mendukung materi pembelajaran, serta penyusunan konten yang runtut. Beberapa foto kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pendampingan pelatihan menggunakan *CapCut*

Pembahasan mengarah pada peningkatan keterampilan teknologi digital di kalangan guru. Keberhasilan pelatihan ini memberikan bukti bahwa aplikasi sederhana seperti *CapCut* dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi. Media pembelajaran *video* berbasis *CapCut* layak digunakan di Sekolah Dasar (Apriliani *et al.*, 2020). Salah satu temuan penting adalah motivasi yang meningkat di antara peserta setelah pelatihan, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh atau *blended learning* yang menuntut pemanfaatan teknologi.

Beberapa keterbatasan muncul dalam pelatihan ini. Keterbatasan perangkat teknologi di sekolah tertentu menjadi tantangan yang menghambat kelancaran pembuatan *video* oleh beberapa peserta. Saran yang diberikan untuk pengabdian berikutnya adalah melibatkan pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas yang lebih memadai seperti komputer atau laptop dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet yang stabil perlu disediakan untuk mendukung kelancaran pelatihan serta memastikan peserta dapat mengikuti setiap sesi tanpa hambatan teknis dan pelatihan lanjutan yang fokus pada penggunaan fitur-fitur lanjutan dalam *CapCut* serta *platform* lain yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Pelatihan penggunaan teknologi bagi guru dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Batubara, 2017).

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif pada pengembangan kompetensi guru dan diharapkan dapat terus ditingkatkan melalui program-program pengembangan profesionalisme di masa mendatang. Keberhasilan pelatihan ini juga menegaskan pentingnya dukungan institusi pendidikan dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Pelatihan pembuatan media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru di berbagai sekolah dasar di Papua (Rusli *et al.*, 2024). Dengan keterampilan yang telah diperoleh, guru-guru di SD Inpres Koya Tengah diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Integrasi media berbasis *video* dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan mudah dipahami.

Pembahasan juga menyoroti perlunya perencanaan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, terutama dalam hal optimalisasi penggunaan aplikasi *CapCut* serta aplikasi lain yang mendukung pengajaran berbasis teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan abad 21 siswa (Wijaya *et al.*, 2016). Kegiatan semacam ini dapat diintegrasikan dengan evaluasi berkelanjutan, di mana hasil-hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru diimplementasikan secara langsung di kelas dan dievaluasi dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Keterbatasan yang dihadapi selama pelatihan, terutama terkait dengan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah, harus segera diatasi. Implementasi teknologi dalam pembelajaran perlu didukung oleh kebijakan sekolah yang komprehensif (Kahar *et al.*, 2021). Solusi yang dapat dipertimbangkan adalah pengadaan fasilitas teknologi secara bertahap serta kerja sama dengan pihak luar yang dapat mendukung kelancaran program-program pengembangan kompetensi guru dalam teknologi pendidikan. Pelatihan ini dapat lebih berkelanjutan dan memberikan hasil yang lebih maksimal di masa depan.

Secara umum, pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *CapCut* memberikan dampak positif yang signifikan bagi guru-guru di SD Inpres Koya Tengah, baik dari segi peningkatan keterampilan teknologi maupun motivasi untuk berinovasi dalam pengajaran. Pengalaman ini dapat menjadi model untuk pelatihan-pelatihan serupa di sekolah lain yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di SD Inpres Koya Tengah telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pengajaran. Sebagian besar peserta pelatihan mampu menguasai teknik dasar pengeditan *video*, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Beberapa peserta masih menghadapi kendala dalam penguasaan teknologi, terutama karena keterbatasan perangkat dan perbedaan tingkat pemahaman.

Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan memberikan pendampingan tambahan bagi guru yang membutuhkan serta penyediaan fasilitas teknologi yang lebih memadai. Pelatihan lanjutan dapat difokuskan pada penggunaan fitur-fitur lanjutan dalam aplikasi *CapCut* atau eksplorasi *platform* digital lainnya yang dapat mendukung inovasi dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap guru memiliki

keterampilan yang memadai untuk menghadapi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Inpres Koya Tengah atas dukungan dan Kerjasama yang telah diberikan dalam pelaksanaan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dana melalui PNPB, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi secara signifikan dalam pelaksanaan kegiatan ini, baik dari segi fasilitas maupun dukungan logistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Ngarti, J.G. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1), 62-78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/18403>
- Apriliani, I., Ermawati, I. R., Hidayat, M.N. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Jan Van Den Akker pada Materi Alat Optik. *Wahana Pendidikan Fisika*. 5(1), 61-65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/WapFi/article/view/23451>
- Bagaskara, R.T., Istianah, F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(8), 3022-3031. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42055>
- Batubara, H.H. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 3(1), 13-27. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/952>
- Effendy, V., Alibasa, M.J., Herdiani, A. 2023. Peningkatan Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Video Ajar dengan CapCut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4(3), 23209-2317. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/5981>
- Deriyan, L.F., Nurmaidina. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 7(1), 1-10. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Kahar, M.I., Cikka, H., Afni, N., Wahyuningsih, N.E. 2021. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. 2(1), 58-78. <https://moderasi.org/index.php/moderasi/article/view/40>
- Sabariah, K.M., Effendy, V., Junaedi, D., Rizki Alfian, M., Affiyan Zalwi, N., Diasavetri Chaerry, S., Mahendra Yazadi, P., Marbun, A., Mustofa, F. 2023. Pemanfaatan Tool Konten Media Pembelajaran Digital Menggunakan Capcut Bagi Guru SDN 012 Babakan Ciparay. [Prosiding]. Fakultas Informatika Telkom University.
- Mesra, R., Monica, S.W., Anton, E.E., Sari, K.D. 2024. Pelatihan Capcut Video Editing untuk Meningkatkan Skill dan Daya Saing Mahasiswa Pendidikan di Dunia Kerja.

- Community Development Journal. 5(3), 5381-5391.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/30013>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Mysikat. 3(1), 171-187.
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Rahmatullah, Inanna, Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. 12(2), 317-327.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>.
- Rusli, T.S., Ali, A., Ristiani, R., Sukmawati, Yuliana, C. 2024. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres Pir Ii. 7(1), 26-33.
<https://jurnal.lpmiunvic.ac.id/index.php/jpkm/article/view/165/122>
- Salahuddin, A., Aprimadedi, Nurizati. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo. Journal of Social Science Research. 3(2), 7694-7702. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2581>
- Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A., Nyoto, A. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. 1, 263-278.
<https://core.ac.uk/download/pdf/297841821.pdf>
- Yulius, Y., Sartika, D. 2022. Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut dan Az Screen sebagai Media Pembelajaran di SMP 30 Palembang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 7(2), 97-105. <https://doi.org/10.36312/Linov.V7i2.649>