

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) pada Fitur Aplikasi Capcut untuk Video Pembelajaran

Yani Parti Astuti¹, Sugiyanto², Ifan Rizqa³, Heribertus Himawan⁴, Purwanto⁵, Etika Kartikadarma⁶, Nova Rijati⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Prodi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹yanipartiastuti@dsn.dinus.ac.id, ²sugiyanto@dsn.dinus.ac.id,

³rizqa.ifan@dsn.dinus.ac.id, ⁴himawan26@dsn.dinus.ac.id, ⁵purwanto@dsn.dinus.ac.id,

⁶etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id, ⁷nova@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa lepas dengan dunia pendidikan. Berbicara tentang dunia pendidikan tidak lepas dengan peran siswa, mahasiswa, guru dan dosen. Untuk siswa dan mahasiswa mulai banyak keluhan dengan kurang menariknya pembelajaran yang mereka dapatkan. Keluhan ini tentunya mengusik pada guru dan dosen sebagai pemberi materi. Untuk itu perlu adanya pendampingan kepada guru dan dosen dalam penyampaian materi pada siswa dan mahasiswa. Pada kegiatan pengabdian ini akan diadakan pendampingan guru dan dosen dalam pembuatan media pembelajaran yang merupakan salah satu bentuk pemberian materi yang dilaksanakan saat ini. Pada pendampingan ini diberikan materi tentang pemanfaatan Artificial Intelligent (AI) pada aplikasi Capcut dalam pembuatan video pembelajaran. Dalam pendampingan ini guru dikenalkan penggunaan aplikasi Capcut dalam pembuatan video pembelajaran. Setelah itu guru dan dosen diberikan cara pemanfaatan AI pada fitur aplikasi Capcut yang mana bisa memberikan efisiensi waktu dalam pengeditan, keramahan dan kemudahan dalam penggunaannya, menghasilkan video yang berkualitas, mempunyai fleksibilitas pemanfaatan yang dibutuhkan oleh siswa dan mahasiswa. Dengan adanya pemanfaatan tersebut, maka guru dan dosen lebih mudah dan kreatif dalam pemanfaatan AI pada fitur aplikasi Capcut untuk membuat video pembelajaran. Dengan pendampingan ini, diharapkan siswa dan mahasiswa akan terpenuhi mendapatkan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Kata kunci: Video pembelajaran, fitur, capcut

Abstract

The rapid development of technology today is inseparable from the field of education. In discussing education, the roles of students, university students, teachers, and lecturers are integral and interconnected. Recently, there have been increasing complaints from students and university students regarding the lack of engaging and interactive learning experiences. These concerns naturally call into question the role of teachers and lecturers as providers of educational content. Therefore, it is essential to offer guidance and support to teachers and lecturers in delivering effective and innovative learning materials. This community service program aims to assist teachers and lecturers in the development of learning media, which serves as an alternative and contemporary method of material delivery. In particular, this program will provide training on the use of Artificial Intelligence (AI) integrated within the CapCut application for the creation of educational videos. During this activity, teachers will be introduced to the functionalities of the CapCut application in producing instructional videos. Subsequently, they will be guided on how to utilize AI-based features available within CapCut, which can enhance editing efficiency, offer user-friendly and accessible tools, produce high-quality video content, and provide the flexibility required to meet the needs of both students and university students. Through this initiative, it is expected that teachers and lecturers will become more creative and adept at incorporating AI-based features in CapCut for the production of engaging learning videos.

Ultimately, this program aspires to enrich the educational experience for students and university students by offering learning activities that are more appealing, interactive, and far from monotonous.

Keywords: educational videos, features, CapCut

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital pada saat ini, peran teknologi sangat penting bahkan utama dalam dunia pendidikan[1]. Setiap masyarakat tahu bahwa berbicara tentang pendidikan tak lepas dari peran siswa dan guru untuk sekolah dasar dan menengah serta peran mahasiswa dan dosen untuk pendidikan tinggi. Baik siswa maupun mahasiswa pasti menginginkan haknya mendapat pembelajaran yang menarik dan dapat diserap dengan maksimal. Untuk memenuhi hal tersebut, maka diperlukan peran guru dan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa maupun mahasiswa [2].

Dengan alasan di atas, maka guru dan dosen perlu meningkatkan kualitas mengajar bagi siswa dan mahasiswa. Banyak cara untuk meningkatkannya yaitu cara mengajar, media yang dipakai, materi yang disampaikan dan masih banyak lagi. Pada kesempatan ini, akan dibahas hanya pada media yang digunakan. Media di sini tentunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan dosen. Setiap guru dan dosen juga mempunyai banyak media yang dipakai diantaranya dengan Presentasi Power Point (PPT) , Canva dan lain sebagainya [3].

Dalam media pembelajaran yang digunakan diperlukan pendekatan Kecerdasan Buatan [4]yang sekarang banyak masyarakat mengenalnya dengan Artificial Intelligence (AI) [5] . AI adalah bagian dari ilmu komputer yang menghasilkan kecerdasan buatan menyerupai manusia [6]. AI menghadirkan peluang besar dalam menghasilkan, mengedit dan mempersonalisasi media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang menarik dan relevan [7] atau sesuai dengan kebutuhan siswa dan mahasiswa.

AI dan Video pembelajaran akan berperan sebagai pembelajaran yang cerdas diantaranya bisa membantu menciptakan konten edukasi dengan lebih cepat, mengotomatisasi proses seperti pembuatan subtitle, penyuntingan atau penyampaian narasi, serta memberikan analisis tentang bagaimana siswa dan mahasiswa terlibat dalam materi video yang dibuat [1] [8].

Video pembelajaran yang dipakai pada pengabdian ini adalah aplikasi Capcut dengan AI [5]. Manfaat penggunaan AI pada Capcut adalah bisa membuat waktu editing semakin cepat, kemudahan dan keramahan pada penggunaannya, mendapatkan hasil yang profesional dengan menciptakan video yang berkualitas, mengandung unsur fleksibilitas [9] [6] [10] yaitu cocok dalam berbagai kebutuhan baik pada segi pendidikan maupun bisnis.

Dengan adanya uraian di atas, maka pada pengabdian ini akan mengambil tema pada kesempatan ini, pendampingan dilaksanakan untuk guru dan dosen pada **Perkumpulan Profesi Multimedia Dan Teknologi Informasi (Ppmultindo)**

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan pengabdian

Penjelasan Metode Pelaksanaan Pengabdian pada gambar 1 adalah sebagai berikut :

1. Analisis dan Menentukan masalah. Dalam hal ini, pengabdian menganalisa tentang pemenuhan hak siswa dan mahasiswa dalam mendapatkan pembelajaran yang menarik. Karena selama ini masih banyak guru dan dosen yang mengajarkan materi monoton dan membosankan.
2. Menetapkan tujuan. Tujuan dari diadakan pengabdian ini adalah guru dan dosen bisa memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dan mahasiswa. Dalam hal ini digunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan aplikasi Capcut.
3. Merancang materi. Materi yang dirancang adalah materi tentang media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut. Dengan aplikasi ini akan diberikan pemanfaatan AI yang ada pada fitur aplikasi Capcut.
4. Pelaksanaan Pendampingan pada guru dan dosen. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada guru dan dosen di PPMULTINDO.
5. Analisa Hasil Pelatihan. Dari pelatihan yang diberikan, diharapkan guru dan dosen bisa menerapkan pemanfaatan AI pada aplikasi Capcut untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dan mahasiswa
6. Pelaporan. Setelah kegiatan pengabdian selesai, maka akan dilakukan pembuatan laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada LPPM sebagai lembaga yang memberikan ijin dan tugas dalam kegiatan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jadwal kegiatan ini dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama adalah persiapan pelaksanaan kegiatan yang berisi persiapan hingga menjelang pelaksanaan kegiatan. Kemudian tahap kedua pelaksanaan kegiatan itu sendiri. Kegiatan dilaksanakan secara online dan diikuti oleh 122 peserta yang tersebar pada 21 propinsi. Peserta pada kegiatan ini bisa dilihat pada gambar di bawah :



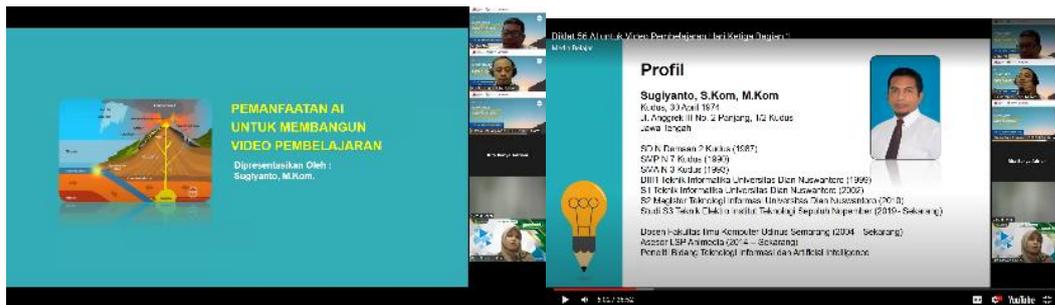
Gambar 2. Sebaran peserta kegiatan

Dari gambar 2 terlihat bahwa peserta terbanyak dari Jawa Tengah dan diikuti oleh propinsi yang lain ini menandakan bahwa kegiatan ini dapat respon baik dari berbagai propinsi di Indonesia.

Hasil dari kegiatan ini juga menghasilkan penjelasan fitur – fitur AI pada CapCut adalah sebagai berikut :

1. Auto-Caption (Subtitel Otomatis)
Capcut menggunakan AI untuk mendeteksi dan menejemahkan suara dalam video menjadi teks secara otomatis.
2. Background Removal (Hapus Latar Belakang)
Dengan AI, CapCut memungkinkan pengguna untuk menghilangkan latar belakang video tanpa layer hijau
3. Template AI
Menawarkan template berbasis AI yang memudahkan pengguna untuk membuat video berkualitas dengan desain yang sudah tersedia.
4. Auto-Enhance (Peningkatan Otomatis)
AI di CapCut bisa meningkatkan kualitas visual dan audio video secara otomatis dengan menyesuaikan pencahayaan, warna dan menghilangkan noise
5. Voice Effects dan Text-to-Speech
Fitur ini memungkinkan pengguna menambah efek suara atau mengkonversi teks menjadi narasi otomatis dengan berbagai gaya suara.
6. Motion Tracking
AI membantu melacak Gerakan obyek dalam video, penambahan teks atau elemen grafis yang mengikuti pergerakan obyek tertentu
7. AI-Powered Transitions dan Efek
Transisi dan efek otomatis berbasis AI dapat menghasilkan perubahan visual yang halus dan menarik sesuai dengan ritme video.

Hasil dari kegiatan ini, terdapat beberapa bukti dokumentasi tentang berlangsungnya sebagai berikut :



Gambar 3. Narasumber kegiatan pengabdian



Gambar 4. Penyampaian Materi

Pada gambar 4 penyampaian materi yang diberikan kepada peserta. Di dalamnya terdapat tambahan materi pemanfaatan AI pada platform D-ID. D-ID merupakan platform berbasis AI yang memungkinkan pengguna untuk membuat avatar video yang realistis. Fitur utama yang digunakan pada D-ID adalah Customizable Avatars (Avatar yang Dapat Dikustomisasi) dan Natural Speech Generation yang mengintegrasikan text-to-speech (TTS) canggih yang menghasilkan suara narasi alami.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang diikuti oleh 122 peserta dari 21 propinsi ini menghasilkan suatu kesimpulan bahwa dengan pemanfaatan AI pada aplikasi Capcut bisa menghasilkan media pembelajaran berupa video yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini bisa dibuktikan dengan guru dan dosen dengan mudah dan semangat dalam pembuatan video pembelajarannya. Hasil yang didapatkan lebih menarik daripada media pembelajaran yang pernah dibuat guru dan dosen sebelumnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada pihak Perkumpulan Profesi Multimedia Dan Teknologi Informasi (Ppmultindo) yang mendukung dan memfasilitasi berlangsungnya kegiatan PkM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Aulia *et al.*, “CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 6, pp. 2031–2035, Aug. 2024, doi: 10.59837/jpmba.v2i6.1130.
- [2] E. K. B. Baringbing and R. Rahim, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis AI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 060972 Simalingkar B Medan,” vol. 5, no. 4, 2024.

- [3] Amat Basri, Raditya Rimbawan, Lily Damayanti, Verri Kuswanto, Alexius Hendra Gunawan, and Andri Wijaya, “PELATIHAN APLIKASI CANVA DAN CAPCUT UNTUK WANITA THERAVADA INDONESIA (WANDANI) PROVINSI BANTEN,” *JPF*, vol. 6, no. 1, pp. 279–284, Oct. 2024, doi: 10.36728/jpf.v6i1.4163.
- [4] B. W. Putra *et al.*, “Pemanfaatan Fitur Kecerdasan Buatan pada Aplikasi Multimedia bagi Guru SMA Alkautsar Bandar Lampung,” *Reswara. j. pengabd. kpd. masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 614–621, Jan. 2025, doi: 10.46576/rjpkm.v6i1.5261.
- [5] M. I. Aulia *et al.*, “CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 6, pp. 2031–2035, Aug. 2024, doi: 10.59837/jpmba.v2i6.1130.
- [6] Sari Prabandari and Suhardianto, “Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Mendukung Pembelajaran Vokasi,” *ENCRYPTION*, vol. 2, no. 2, pp. 62–68, Jan. 2024, doi: 10.58738/encryption.v2i2.489.
- [7] H. A. Setyadi, W. Nugroho, and D. S. Perbawa, “Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri”.
- [8] D. A. Lestari, “Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence,” *Thame*, vol. 3, no. 1, pp. 25–32, Feb. 2024, doi: 10.54150/thame.v3i1.276.
- [9] A. S. Devi and M. Muharrom, “Analysis of the Influence of User Satisfaction on the CapCut Application Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method,” vol. 03, 2024.
- [10] Y. M. Harahap and W. T. Rahmawati, “Penggunaan Aplikasi Edit Video Berbasis AI untuk Proyek Video News Anchor pada Mata Kuliah Speaking in Professional Context,” *wahana j. pengabd. kpd. masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 5–10, Aug. 2024, doi: 10.56211/wahana.v3i1.569.