



Pelatihan Perancangan Video Pembelajaran untuk Guru TK/RA Persis Se-Depok

Irpan Riana^{1*}, Marventyo Amala², Yuda Syah Putra³, Nova Darmanto⁴

¹⁻³Jurusan Komunikasi/Prodi Fotografi/Politeknik Negeri Media Kreatif/Indonesia
irpan_riana@polimedia.ac.id¹, marventyo@polimedia.ac.id², yudasputra@polimedia.ac.id³,
darmantonova@polimedia.ac.id⁴

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan anak usia dini (PAUD) menuntut guru untuk adaptif terhadap teknologi, namun guru TK/RA Persis di Kota Depok menghadapi kendala kurangnya keterampilan teknis dalam memproduksi video pembelajaran secara mandiri. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan para guru dengan memberikan pelatihan praktis dalam merancang dan membuat video pembelajaran menggunakan perangkat smartphone dan aplikasi gratis. Kegiatan yang dilaksanakan pada 26 September 2025 ini menggunakan metode workshop interaktif dengan memperkenalkan alur kerja sederhana "Ide, Script, AI, Edit, Share". Peserta dilatih memanfaatkan Kecerdasan Buatan (AI) seperti ChatGPT/Gemini untuk pembuatan naskah dan menggunakan aplikasi CapCut serta Canva untuk produksi visual dan penyuntingan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan keterampilan teknis yang signifikan, di mana para peserta berhasil memproduksi prototipe video edukatif berdurasi 30-60 detik. Selain itu, terjadi perubahan pola pikir positif terhadap teknologi sebagai alat bantu, yang meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru untuk berinovasi. Program ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan media ajar yang lebih menarik dan kontekstual, yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD di lingkungan mereka.

Kata Kunci: Pelatihan Guru; Video Pembelajaran; Pendidikan Anak Usia Dini; Kecerdasan Buatan.

Abstract: Early Childhood Education (ECE) requires teachers to be adaptive to technology, yet Persis Kindergarten (TK/RA) teachers in Depok City face the challenge of lacking the technical skills to independently produce educational videos. This community service program aims to empower these teachers by providing practical training in designing and creating educational videos using smartphones and free applications. The activity, held on September 26, 2025, utilized an interactive workshop method, introducing a simple workflow: "Ide, Script, AI, Edit, Share". Participants were trained to utilize Artificial Intelligence (AI), such as ChatGPT/Gemini, for scriptwriting and to use applications like CapCut and Canva for visual production and editing. The results of this activity showed a significant improvement in technical skills, with participants successfully producing educational video prototypes with a duration of 30-60 seconds. Furthermore, there was a positive mindset shift towards technology as an assistive tool, which increased the teachers' motivation and confidence to innovate. This program successfully increased the teachers' capacity to create more engaging and contextual learning media, which has the potential to improve the quality of ECE in their environment.

Keywords: Teacher Training; Educational Video; Early Childhood Education; Artificial Intelligence.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam meletakkan fondasi pengembangan karakter, keterampilan dasar, serta kecerdasan emosional anak.

Di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat, para pendidik, khususnya guru taman kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA), dituntut untuk tidak hanya kreatif secara pedagogis tetapi juga adaptif terhadap pemanfaatan teknologi informasi. Penggunaan media audiovisual, terutama video pembelajaran yang interaktif dan menarik, terbukti menjadi salah-satu metode yang sangat efektif untuk anak usia dini karena kemampuannya menyajikan informasi melalui kombinasi visual, suara, dan gerak yang optimal.

Mitra dalam program pengabdian ini adalah guru-guru dari TK dan RA di bawah naungan organisasi Persatuan Islam (Persis) yang tersebar di Kota Depok, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus wilayah, teridentifikasi sebuah permasalahan mendesak: sebagian besar guru belum memiliki keterampilan teknis yang memadai untuk merancang dan memproduksi video pembelajaran secara mandiri. Kesenjangan kompetensi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah keterbatasan pengetahuan dalam desain materi visual, kurangnya familieritas terhadap aplikasi penyuntingan video sederhana berbasis *smartphone* (seperti CapCut, Kinemaster, atau Canva Video), serta minimnya pelatihan teknis yang berfokus spesifik pada kebutuhan PAUD. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran masih cenderung konvensional dan kurang menarik bagi generasi anak saat ini.

Beberapa penelitian dan pengabdian sebelumnya telah menggarisbawahi urgensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD. Arsyad (2020) dalam bukunya menegaskan peran fundamental media dalam mengefektifkan proses belajar-mengajar. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Yuliana (2020) secara spesifik menunjukkan keberhasilan pengembangan video pembelajaran interaktif untuk anak usia dini, yang mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Di sisi teknis, Sujarwo & Wahyuni (2022) membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat yang mudah diakses untuk pembuatan video edukasi oleh para pendidik. Kegiatan pengabdian ini mengintegrasikan temuan-temuan tersebut dengan menawarkan solusi praktis berupa pelatihan yang memanfaatkan perangkat yang sudah dimiliki guru (*smartphone*) dan aplikasi gratis, sejalan dengan kondisi mitra yang memiliki keterbatasan anggaran. Solusi ini dirancang untuk memberdayakan guru secara langsung, mengatasi hambatan finansial, dan memanfaatkan potensi motivasi tinggi yang mereka miliki.

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah diuraikan, tujuan utama dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan solusi konkret dengan menyelenggarakan sebuah *workshop* perancangan video pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi digital para guru TK/RA Persis se-Kota Depok, membekali mereka dengan keterampilan teknis mulai dari penyusunan *storyboard*, pengambilan gambar, hingga proses penyuntingan sederhana menggunakan aplikasi berbasis *smartphone*. Dengan demikian, para guru diharapkan mampu menciptakan media ajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini secara mandiri, yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga masing-masing.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini berbentuk *workshop* dan pelatihan intensif yang berfokus pada peningkatan keterampilan praktis para peserta. Kegiatan yang diselenggarakan oleh tim dosen ini dirancang sebagai intervensi strategis untuk memberdayakan guru dengan kompetensi digital yang relevan dengan tuntutan zaman. Mitra dalam program ini adalah para guru dari Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) di bawah naungan organisasi Persatuan Islam (Persis) yang tersebar di Kota Depok, Jawa Barat. Kegiatan ini melibatkan guru-guru yang hadir berjumlah 12 orang. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ini dibagi secara sistematis. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi intensif bersama Koordinator Wilayah Pendidikan Persis Kota

Depok untuk finalisasi jadwal, jumlah peserta, dan kebutuhan teknis lainnya. Selama tahap ini, tim pelaksana juga menyusun modul serta materi presentasi dan menginformasikan para peserta untuk mempersiapkan perangkat *smartphone* pribadi yang telah terpasang aplikasi relevan seperti CapCut dan Canva.

Pada tahap pelaksanaan, acara utama yang bertajuk "Training Produksi Konten Video Menggunakan AI sebagai Alat Bantu bagi Pendidikan" diselenggarakan pada tanggal 26 September 2025. Pelatihan ini diawali dengan sesi pemaparan teori, lalu dilanjutkan dengan praktik terbimbing yang mengikuti alur kerja sederhana "Ide → Script → AI (visual/voice) → Edit → Share". Proses monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan segera setelah sesi praktik berlangsung. Metode evaluasi yang digunakan adalah observasi langsung terhadap proses dan hasil video singkat yang dibuat oleh para peserta, serta sesi wawancara dalam bentuk tanya jawab terstruktur untuk memberikan solusi atas kendala teknis yang dihadapi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi digital para guru TK/RA Persis se-Kota Depok. Pembahasan hasil kegiatan disajikan secara berurutan sesuai dengan alur proses yang telah diajarkan kepada peserta selama *workshop*.

1. Tahap Ideasi dan Pembuatan Naskah Menggunakan AI

Tahap awal pelatihan berfokus pada proses ideasi dan pembuatan naskah, yang merupakan fondasi dari sebuah video pembelajaran yang efektif. Para peserta diperkenalkan dengan alat bantu AI generatif seperti ChatGPT dan Gemini untuk membantu mereka menemukan topik pembelajaran yang sesuai dengan usia TK dan menyusun naskah singkat. Melalui contoh praktis, mereka diajarkan cara membuat *prompt* yang efektif, misalnya "Buat script 2 kalimat untuk video 40 detik mengajarkan huruf B untuk anak TK, pakai kata benda sehari-hari". Metode ini terbukti sangat membantu karena guru tidak perlu memulai dari nol, sehingga proses kreatif menjadi lebih cepat dan efisien.

2. Praktik Produksi Aset Visual dan Audio

Setelah naskah siap, sesi dilanjutkan dengan praktik pembuatan aset visual dan audio. Guru-guru dibimbing untuk memanfaatkan kekayaan templat edukasi yang tersedia di aplikasi Canva dan CapCut, yang dirancang dengan warna-warna cerah dan elemen desain yang ramah anak. Selain itu, mereka juga diajarkan dua metode untuk pengisian suara (*voice-over*): merekam suara mereka sendiri untuk memberikan sentuhan yang lebih personal, atau menggunakan fitur *Text-to-Speech* (TTS) yang tersedia di CapCut untuk narasi yang cepat dan rapi.

3. Proses Penyuntingan dan Finalisasi Video

Puncak dari sesi praktik adalah tahap penyuntingan (*editing*), di mana seluruh elemen digabungkan menjadi sebuah video yang utuh. Pada fase ini, para peserta secara langsung mempraktikkan keterampilan teknis yang sebelumnya tidak mereka kuasai, seperti memotong jeda yang tidak perlu, menambahkan teks berukuran besar dengan kontras tinggi agar mudah dibaca, serta menyisipkan musik latar yang ceria.



Gambar 1. Peserta sedang mempraktikkan proses pembuatan video secara langsung.

Mereka juga diperkenalkan dengan fitur-fitur berbasis AI di dalam aplikasi CapCut, seperti *Auto Cut* dan *Auto Captions*, yang secara signifikan menyederhanakan proses *editing*. Seperti yang terlihat pada Gambar 1, setiap peserta dibimbing untuk menghasilkan sebuah produk nyata, yaitu video pembelajaran berdurasi 30 hingga 120 detik yang siap untuk dibagikan kepada siswa.

4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilaksanakan secara langsung pada saat kegiatan berlangsung. Evaluasi tidak menggunakan tes atau angket, melainkan melalui metode observasi langsung terhadap hasil karya video yang berhasil dibuat oleh para peserta di akhir sesi. Tim pelaksana menilai kejelasan pesan, kualitas visual, keterbacaan teks, dan kejernihan audio dari video yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis yang signifikan. Para guru yang pada awalnya mengaku tidak familiar dengan aplikasi penyuntingan video, di akhir sesi mampu memproduksi video pembelajaran sederhana secara mandiri. Keberhasilan dalam menciptakan karya sendiri ini juga secara nyata telah menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi bagi para guru untuk terus berinovasi dalam praktik mengajar mereka.

5. Kendala yang Dihadapi

Kendala utama yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan adalah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh para guru. Mengingat kesibukan para guru, seluruh materi pelatihan yang padat mulai dari ideasi hingga penyuntingan akhir harus disampaikan dalam satu sesi *workshop* yang intensif. Hal ini menjadi tantangan untuk memastikan semua peserta dapat menyerap materi secara mendalam. Solusi yang disarankan untuk mengatasi kendala ini adalah dengan menyediakan salinan materi presentasi dan panduan praktis sebagai bahan pendamping, sehingga para guru dapat terus berlatih secara mandiri di luar sesi pelatihan untuk memperkuat pemahaman mereka.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kapasitas guru TK/RA Persatuan Islam di Kota Depok dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis video secara mandiri. Berdasarkan hasil pelaksanaan, terjadi peningkatan keterampilan (*hardskill*) yang signifikan, di mana para guru yang awalnya tidak familier dengan aplikasi penyuntingan video kini mampu

menghasilkan video pembelajaran sederhana. Selain itu, keberhasilan dalam menciptakan karya sendiri juga secara langsung menumbuhkan peningkatan *softskill* berupa rasa percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi untuk terus berinovasi dalam praktik mengajar.

Sebagai tindakan lanjutan, disarankan agar para guru yang telah mengikuti pelatihan ini dapat berkolaborasi untuk secara kolektif membangun sebuah bank video pembelajaran internal untuk jaringan sekolah Persis di Depok. Hal ini akan menciptakan ruang untuk berbagi sumber daya ajar dan memperkuat jejaring antar lembaga. Untuk kegiatan pengabdian di masa mendatang, direkomendasikan agar dapat dilakukan pelatihan lanjutan yang berfokus pada eksplorasi fitur AI yang lebih canggih atau pendalaman aspek integrasi pedagogis video ke dalam kurikulum PAUD untuk mendorong tumbuhnya budaya pembelajaran berbasis media digital yang lebih luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema hibah pengabdian masyarakat Polimedia, sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan lancar dan memberikan manfaat bagi masyarakat sasaran. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh guru dari TK dan RA Persatuan Islam (Persis) se-Kota Depok yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam seluruh rangkaian kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (2015). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, 27(4), 885–899. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9311-z>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Wiley.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning: Second Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2017). Interactive Multimodal Learning Environments. *Educational Psychology Review*, 29(3), 553–576. <https://doi.org/10.1007/s10648-017-9400-7>
- Musthofa, M. (2019). Video Pembelajaran Tematik untuk Anak Usia Dini Berbasis Storytelling. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/JPUD.131.01>
- Sari, D. P., & Widodo, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran PAUD di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(1), 12–21.
- Sujarwo, S., & Wahyuni, C. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Video Edukasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 34–45.
- Suyadi & Ulfatin, N. (2018). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Pedagogia Press.
- Yuliana, L. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 578–586. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.442>