

Penggunaan Aplikasi CapCut sebagai Media Kreatif untuk Menyampaikan Nilai Moral dalam Karya Sastra Legenda

Arum Kusniati¹, Dosma Ramayana Bakkara², Sony Junaedi³

^{1,2,3} Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa,
Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

¹ arumkusniatii@gmail.com

² dosmabakkara@gmail.com

³ sony-junaedi@untagsmg.ac.id

Abstrak —Pembelajaran sastra di era digital menuntut inovasi agar tidak bersifat monoton dan tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan aplikasi CapCut sebagai media kreatif dalam penyampaian nilai moral yang terkandung dalam karya sastra legenda. Artikel ini membahas bagaimana CapCut dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan kembali kisah legenda melalui pembuatan video kreatif yang memvisualisasikan pesan moral secara menarik. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis potensi fitur-fitur CapCut seperti efek visual, musik, teks, dan transisi dalam memperjelas nilai moral dari legenda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa CapCut efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman nilai moral siswa, serta mendorong pembelajaran sastra yang lebih kolaboratif. Dengan demikian, CapCut dapat menjadi media pembelajaran kreatif yang efektif dan sesuai dengan karakter pembelajaran sastra di era digital.

Kata Kunci: CapCut, media kreatif, nilai moral, legenda, pembelajaran digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran sastra. Di era digital ini, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif agar tidak monoton dan mampu menyesuaikan diri dengan karakter siswa generasi sekarang yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (Effendi & Wahidy, 2019). Dalam pendidikan abad ke-21, kompetensi siswa tidak hanya mencakup kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi moral (Saleh & Smith, 2024).

Karya sastra, terutama legenda, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral dan budaya bangsa. Namun kenyataannya,

pembelajaran sastra di beberapa sekolah masih banyak dilakukan secara konvensional yaitu guru menggunakan metode ceramah dan analisis teks. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara potensi pembelajaran sastra sebagai sarana pendidikan moral dengan praktik di lapangan yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal (Nova, 2025).

Dalam kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi CapCut, yaitu aplikasi pengeditan video yang memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman mereka terhadap karya sastra legenda melalui visualisasi cerita yang menarik dan bermakna. Dengan memanfaatkan CapCut, kisah legenda dapat dihidupkan kembali dalam bentuk video yang menarik, sehingga nilai moral yang terkandung dapat tersampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui penggunaan CapCut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pencipta karya yang aktif dan kreatif. Mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif saat menyusun naskah, menentukan alur cerita, serta mengedit video agar sesuai dengan pesan moral yang ingin disampaikan (Nurhasani et al., 2024).

Selain itu, penggunaan teknologi digital seperti CapCut selaras dengan konsep pembelajaran abad ke- 21 yang menekankan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan berbasis proyek (*project-based learning*). Dalam proses pembuatan video yang bertemakan legenda, siswa tidak sekedar memahami alur dan nilai moral cerita, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Kegiatan kreatif ini mendorong mereka untuk menafsirkan makna moral sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran sastra menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Jusita, 2019).

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media kreatif dalam menyampaikan nilai-nilai moral karya sastra legenda. Upaya ini bertujuan untuk menghubungkan metode pembelajaran sastra tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi

digital. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran sastra menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sekaligus dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai moral dan budaya bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan aplikasi CapCut dapat menjadi media kreatif yang efektif dalam menyampaikan nilai moral karya sastra legenda di lingkungan pendidikan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Karya Sastra Legenda

Karya sastra merupakan hasil kreativitas manusia yang menggunakan bahasa sebagai sarana yang mengekspresikan gagasan, pengalaman, dan pandangan hidup (Mustikasari, 2021). Sastra tidak sekedar rangkaian kata, tetapi juga tercermin dari realitas sosial, budaya, dan spiritual yang diolah melalui imajinasi dan kepekaan batin pengarang. Dalam setiap karya sastra tersimpan nilai estetika, etika, dan moral yang menyatu dalam cerita, tokoh, dan konflik yang dihadirkan. Oleh karena itu sastra memiliki dua wajah, satu sebagai bentuk seni yang memberi kenikmatan dan satu lagi sebagai media pendidikan yang menanamkan nilai-nilai kehidupan. Karya sastra di Indonesia memiliki bentuk yang sangat beragam, mulai dari sastra modern hingga sastra tradisional.

Menurut Nengsih, (2020) di antara bentuk-bentuk sastra tradisional yang berkembang di masyarakat, legenda menempati posisi penting sebagai salah satu bentuk sastra lisan yang diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi. Legenda hidup dalam tradisi tutur masyarakat dan menjadi bagian dari identitas kultural suatu daerah. Legenda bukan sekedar cerita lama, melainkan juga wahana untuk menyampaikan ajaran moral, pandangan hidup, dan kearifan lokal masyarakat setempat (Sesilia, 2017). Legenda dapat didefinisikan sebagai cerita rakyat yang dianggap benar-benar pernah terjadi pada masa lampau, meskipun tidak dapat dibuktikan secara historis (Batubara Atikah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa legenda memiliki fungsi ganda sebagai bentuk hiburan dan sebagai

alat untuk menyampaikan nilai-nilai sosial dan moral. Cerita ini berkembang melalui tradisi lisan dan menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat. Umumnya legenda berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, terbentuknya alam, atau tokoh-tokoh penting yang dihormati masyarakat. Cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan sosial yang menanamkan norma dan nilai moral (Maulani & Ardiansyah, 2025). Misalnya, *Legenda Danau Toba* mengajarkan tentang janji dan kesetiaan, *Legenda Malin Kundang* menegaskan pentingnya berbakti kepada orang tua, dan *Legenda Tangkuban Perahu* memperingatkan tentang akibat dari pelanggaran norma sosial (Narendrani, Sukarno, 2022).

Karya sastra legenda juga menjadi media yang efektif untuk menanamkan identitas kultural dan sejarah lokal. Melalui legenda, masyarakat dapat memahami nilai-nilai yang diwariskan nenek moyang dan merasakan keterikatan emosional dengan lingkungannya. Hal ini membuat legenda tidak hanya menjadi cerita yang menarik, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran sosial yang mengajarkan norma, adat, dan tradisi yang membentuk karakter.

Meskipun legenda memiliki potensi besar sebagai media pendidikan moral, dalam praktik pembelajaran di sekolah nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya sering kali belum tergalai secara optimal. Pembelajaran sastra masih cenderung berfokus pada aspek kognitif seperti struktur cerita, alur, dan tokoh, sementara nilai moral yang seharusnya menjadi inti pesan sering terabaikan (Wandira et al., 2025). Akibatnya, siswa memahami cerita hanya sebagai teks bacaan, bukan sebagai sarana refleksi nilai dan pembentukan karakter.

Hal tersebut sejalan dengan temuan Purwani & Mustikasari, (2024) yang menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi edukatif legenda dengan penerapannya dalam pembelajaran sastra di sekolah. Sukirman, (2021) juga mengatakan bahwa karya sastra di sekolah sering belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana pendidikan karakter. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa aspek moral dalam karya sastra masih belum diolah secara kreatif dan kontekstual dalam proses pembelajaran, sehingga di perlukan pendekatan baru yang mampu menghubungkan potensi edukatif karya sastra dengan kebutuhan

pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, legenda tidak hanya berfungsi sebagai hiburan rakyat, melainkan juga sebagai media efektif untuk membentuk karakter siswa melalui pesan moral yang terkandung di dalamnya.

B. Nilai Moral dalam Karya Sastra Legenda

Nilai moral merupakan unsur penting dalam setiap karya sastra, terutama dalam sastra rakyat seperti legenda. Moral berasal dari kata “mos” yang berarti adat, kebiasaan, atau cara hidup. Dalam konteks karya sastra, moral diartikan sebagai pesan atau ajaran yang disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita dan perilaku tokoh-tokohnya. Moral menjadi pedoman dalam memahami makna kehidupan serta membentuk karakter manusia yang beretika dan beradab. Dalam legenda, nilai moral tidak hanya disampaikan secara eksplisit, melainkan juga secara simbolik melalui tindakan, dialog, dan akibat dari setiap perbuatan tokohnya (Tanita, 2019).

Salah satu contoh nilai moral yang menonjol dalam legenda adalah nilai ketaatan dan kesetiaan. Dalam Legenda Danau Toba, pelanggaran janji antara manusia dan makhluk supranatural menyebabkan bencana besar (A. Fitri, 2025). Cerita ini mengandung pesan bahwa janji harus ditepati, karena kejujuran dan tanggung jawab merupakan dasar keharmonisan hidup. Nilai moral lainnya adalah bakti kepada orang tua, sebagaimana tergambar dalam Legenda Malin Kundang. Kisah ini memperingatkan bahwa durhaka kepada orang tua akan membawa kehancuran, sedangkan menghormati mereka akan membawa kebahagiaan. Selain itu, legenda juga mengajarkan nilai kejujuran, kerja keras, dan keadilan. Tokoh-tokoh dalam legenda sering mengalami perjalanan panjang untuk mencapai tujuan mereka, dan hanya mereka yang jujur dan sabar yang akhirnya memperoleh keberhasilan (Akbar, 2021).

Nilai Moral dalam legenda dapat menjadi sarana pengembangan empati dan kesadaran sosial bagi siswa. Dengan memahami konsekuensi dari perbuatan tokoh, siswa dapat belajar mengenai tanggung jawab, keadilan, dan konsekuensi tindakan dalam kehidupan nyata. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk merenungkan perilaku mereka sendiri,

sehingga legenda berperan sebagai media refleksi diri dan pembelajaran karakter yang efektif.

Dengan demikian, nilai moral dalam karya sastra legenda memiliki potensi besar untuk menjadi sarana pendidikan karakter bagi siswa. Namun, penyampaian nilai moral dalam karya sastra legenda perlu dikemas secara efektif dan kontekstual agar sesuai dengan karakter siswa di era digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

C. Media Pembelajaran Digital dan Kreativitas

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sastra. Dahulu hingga sekarang, masih ada pembelajaran karya sastra yang dilakukan secara konvensional melalui ceramah, membaca teks cetak, atau mendengarkan guru bercerita. Namun, seiring perkembangan zaman, pendekatan seperti ini perlu disesuaikan agar mampu menarik minat siswa dan menumbuhkan kreativitas dalam memahami karya sastra. Saat ini, pemanfaatan media pembelajaran digital membuka berbagai kemungkinan inovatif (Jaya Aswadi, 2024).

Melalui media digital, guru dan siswa dapat berinteraksi secara lebih menarik, visual, dan interaktif. Media pembelajaran digital mencakup perangkat dan platform berbasis teknologi, seperti video animasi, e-book interaktif, aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, hingga media sosial dan platform kolaboratif (Noviarini et al., 2024). Pemanfaatan media tersebut tidak hanya mempermudah akses terhadap materi, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral dalam karya sastra secara lebih kontekstual.

Sesuai dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer, (2024) merupakan pembelajaran berbasis video terbukti mampu meningkatkan atensi, pemahaman dan daya ingat siswa karena menggabungkan unsur teks, suara, dan visual dalam satu penyajian yang menarik. Video berformat pendek juga sesuai dengan karakter siswa generasi digital yang cenderung memiliki rentang konsentrasi lebih

singkat, sehingga pesan moral dapat di terima pada pembelajaran yang cepat dan kreatif.

Dengan demikian, media digital berbasis vidio menjadi salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sastra di era modern. Salah satu media digital yang cocok untuk di kembangkan dalam pembelajaran sastra adalah aplikasi CapCut. Aplikasi ini dapat membantu guru dan siswa untuk memvisualisasikan karya sastra melalui vidio kreatif yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya akan difokuskan pada pemanfaatan Capcut sebagai media pembelajaran karya sastra khususnya dalam menyampaikan nilai nilai moral yang terkandung dalam karya sastra legenda.

D. Aplikasi CapCut sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi CapCut merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh ByteDance dan populer di kalangan pelajar karena tampilannya yang sederhana serta fitur-fitur yang mudah digunakan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat, mengedit, dan memadukan berbagai elemen visual seperti gambar, teks, music, efek, dan transisi menjadi vidio yang menarik (Syahmewah, 2023).

Dalam konteks pembelajaran, CapCut dapat dimanfaatkan sebagai media kreatif yang mendukung kegiatan belajar berbasis proyek dan pembelajaran berbasis digital. Melalui CapCut, guru dapat menyampaikan materi secara interaktif, sementara siswa dapat membuat konten vidio yang memvisualisasikan nilai moral dalam karya sastra legenda. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengekspresikan pemahaman mereka secara kreatif (Nurhasani et al., 2024). Selain itu, penggunaan CapCut mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kreativitas, komunikasi dan kemampuan berkolaborasi, karena siswa belajar untuk memadukan berbagai elemen media dalam menyampaikan pesan atau konsep (Suparmi et al., 2025).

Namun, penerapan CapCut sebagai media pembelajaran juga harus memerlukan perhatian terhadap beberapa faktor, seperti kemampuan digital guru, ketersediaan perangkat dan akses internet, seperti perancangan vidio yang benar-benar mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran, bukan hanya sekedar menampilkan efek visual yang menarik (Rahmatillah, 2025). Dengan demikian, CapCut dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang efektif dan inovatif, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi kreatif dan interaktif, seperti pada pembelajaran karya sastra legenda.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan melalui observasi atau eksperimen lapangan, melainkan melalui penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan. Data diperoleh dari sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian dan publikasi digital yang membahas pembelajaran sastra, nilai moral dalam karya tulis legenda, dan pemanfaatan media digital seperti aplikasi CapCut dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam bagaimana potensi fitur-fitur CapCut seperti efek visual, musik, teks, dan transisi dapat dimanfaatkan dalam memperjelas dan menguatkan penyampaian nilai moral yang terkandung dalam karya sastra legenda. Analisis dilakukan dengan cara menelaah berbagai literatur yang relevan untuk menemukan keterkaitan antara pembelajaran sastra, nilai moral, dan pemanfaatan media digital kreatif dalam konteks pendidikan abad ke-21. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai bagaimana CapCut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sastra yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karya Sastra Legenda sebagai Sumber Pembelajaran Bermakna

Berdasarkan hasil analisis berbagai literatur yang relevan mengenai pembelajaran sastra, nilai moral dalam legenda, serta penggunaan media digital seperti CapCut, diperoleh beberapa temuan penting. Analisis ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi

kepuustakaan, sehingga hasil yang disajikan bersumber dari sintesis teori dan penelitian terdahulu. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan CapCut dapat menghubungkan nilai moral dalam karya sastra legenda dengan praktik pembelajaran yang kreatif dan kontekstual di era digital.

Karya sastra legenda memiliki nilai pendidikan yang kuat karena menggambarkan hubungan manusia dengan nilai-nilai moral, budaya, sosial, dan spiritual di masyarakat. Sebagai bentuk sastra lisan yang diwariskan turun-temurun, legenda tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media penanaman nilai-nilai kehidupan dan karakter bangsa. Menurut Tondang & Sembiring, (2024), karya sastra legenda berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan memperkuat identitas lokal masyarakat melalui pembelajaran berbasis sastra.

Dalam konteks pendidikan, legenda berfungsi sebagai sumber belajar yang bermakna karena mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap moral dan perilaku tokohnya. Ketika siswa menafsirkan kisah seperti Malin Kundang atau Tangkuban Perahu, mereka tidak hanya memahami jalan cerita, tetapi juga belajar mengenai tanggung jawab, kasih sayang, dan akibat dari pelanggaran nilai sosial (Nanda et al., 2021)

Dengan demikian, pembelajaran sastra berbasis legenda membantu mengubungkan pengalaman literasi dengan kehidupan nyata mereka. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami bahwa nilai dan pesan moral dalam cerita memiliki relevansi dengan situasi sosial dan budaya di sekitar mereka. Legenda menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan kesadaran budaya serta memperkuat karakter siswa melalui refleksi terhadap tokoh dan peristiwa dalam cerita (Sumadyo et al., 2024)

Dalam praktiknya, guru dapat menjadikan legenda sebagai materi proyek video di mana siswa dibagi dalam kelompok untuk memilih satu legenda daerah, menulis ulang naskahnya, lalu memvisualisasikannya menggunakan CapCut. Misalnya, kelompok pertama mengangkat Legenda Malin Kundang dengan menampilkan adegan pengkhianatan anak terhadap ibu secara simbolik, sedangkan kelompok lain memproduksi Legenda Danau Toba dengan fokus pada nilai kesetiaan. Melalui proses ini,

siswa tidak hanya memahami cerita tetapi juga berlatih menafsirkan pesan moral dan mengubahnya menjadi karya kreatif (Wahyuni et al., 2024)

A. Nilai Moral dalam Karya Sastra Legenda

Dalam penelitian Qur'ani Budi Hidayah, (2019) yang berjudul "Nilai-Nilai Moral Cerita Rakyat di Banten", dijelaskan bahwa karya sastra tradisional seperti legenda mengandung nilai-nilai moral yang disampaikan melalui perilaku tokoh, simbolisme, serta konsekuensi dari setiap tindakan. Nilai-nilai tersebut mencakup kejujuran, tanggung jawab, rasa hormat, dan kepedulian terhadap sesama yang menjadi cerminan budaya masyarakat pendukungnya

Nilai moral dalam legenda tidak hanya tampak melalui perilaku tokoh utama, tetapi juga melalui simbolisme, konsekuensi moral, dan dinamika sosial yang tergambar dalam alur cerita. Legenda merupakan bentuk sastra lisan yang berakar dari tradisi masyarakat dan berfungsi sebagai cermin nilai-nilai budaya yang dijunjung tinggi oleh komunitas pendukungnya. Melalui cerita yang diwariskan turun-temurun, masyarakat berupaya mentransmisikan ajaran moral, etika, dan filosofi kehidupan agar generasi penerus memahami batas antara yang baik dan buruk, yang patut dan tidak pantas, serta pentingnya tanggung jawab sosial dan spiritual dalam kehidupan bersama.

Dalam penelitian Nanda et al., (2021), dijelaskan bahwa nilai-nilai kejujuran, ketekunan, dan kasih sayang merupakan elemen utama dalam cerita rakyat yang berfungsi untuk menanamkan karakter positif pada siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tokoh-tokoh dalam legenda sering digambarkan menghadapi konflik antara kepentingan pribadi dan tanggung jawab moral terhadap orang lain. Konflik tersebut menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai moral secara tidak langsung kepada pembaca atau pendengar. Misalnya, tokoh yang jujur dan berani mengakui kesalahan pada akhirnya memperoleh kebahagiaan, sedangkan tokoh yang menipu atau mengingkari janji akan menghadapi konsekuensi moral berupa penderitaan.

Sebagai contoh, legenda Danau Toba menekankan pentingnya menepati janji dan bertanggung jawab atas ucapan. Kisah ini menggambarkan seorang lelaki yang menikah dengan seorang putri ikan

dengan syarat rahasia asal-usulnya tidak boleh diungkap. Namun, karena tidak mampu menahan emosi, sang suami melanggar janjinya, dan akibatnya bencana besar menimpa mereka. Cerita ini tidak hanya mengajarkan tentang tanggung jawab moral terhadap janji, tetapi juga menggambarkan hubungan sebab-akibat antara pelanggaran etika dan konsekuensi alam semesta. Sementara itu, legenda Malin Kundang menyampaikan pesan moral tentang pentingnya berbakti kepada orang tua. Malin yang durhaka kepada ibunya dikutuk menjadi batu sebagai bentuk konsekuensi moral. Kedua legenda ini mengajarkan bahwa tindakan yang tidak sesuai dengan norma sosial dan moral dapat membawa dampak negatif, tidak hanya bagi pelaku tetapi juga bagi lingkungan sekitarnya (Tondang & Sembiring, 2024).

Dengan demikian, nilai moral dalam karya sastra legend bukan hanya sekedar isi cerita, tetapi juga sebagai media refleksi diri. Guru dapat mengemas pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif melalui kegiatan seperti diskusi nilai, bermain peran, atau proyek berbasis digital, sehingga siswa dapat merasakan dan memahami pesan moral tersebut secara nyata dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka.

B. Media Pembelajaran Digital dan Kreativitas dalam Pembelajaran Sastra

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar untuk menghidupkan kembali pembelajaran sastra yang lebih menarik dan bermakna. Salah satu inovasi yang efektif adalah penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran berbasis video. Melalui CapCut, siswa dapat mengadaptasikan cerita legenda ke dalam bentuk video pendek dengan tambahan teks, musik, dan efek visual yang memperkuat pesan moral (Salahuddin, 2023). Penggunaan CapCut juga memungkinkan guru untuk mengintegrasikan unsur estetika dan teknologi secara seimbang, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan kontekstual dengan kehidupan nyata siswa.

Pemanfaatan media digital seperti CapCut mendorong proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kreatif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta karya yang mengekspresikan

pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dalam karya sastra. Kegiatan seperti pembuatan video yang mengangkat karya sastra legenda dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, imajinasi, dan tanggung jawab terhadap hasil karya (Anggrayni & Fransiska, 2023). Selain itu, kegiatan ini juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa, karena proses produksi video umumnya melibatkan pembagian peran seperti penulis naskah, sutradara, editor, dan narrator. Dengan demikian pembelajaran sastra tidak lagi terbatas pada aktivitas membaca dan menulis saja, tetapi berkembang menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil Penelitian Ghaisani & Elysia, (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan CapCut dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa karena terlibat secara langsung dalam proses yang lebih kreatif. Keterlibatan ini mendorong siswa untuk lebih memahami isi cerita sekaligus menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan siswa dalam mengolah ide, beradaptasi dengan teknologi, serta menghasilkan karya orisinal menjadi bagian penting dari kompetensi yang harus dikembangkan. Oleh karena itu, CapCut bukan sekedar aplikasi editing, melainkan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan seni, teknologi, dan nilai moral secara harmonis, menjadikan sarana efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di era digital.

C. Implikasi Penggunaan CapCut dalam Pembelajaran Sastra

Penggunaan CapCut dalam pembelajaran karya sastra legenda membawa beberapa implikasi positif. Pertama, meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa melalui kegiatan berbasis proyek yang kreatif (Salahuddin, 2023). Kedua, memperkuat pemahaman nilai moral karena siswa menginternalisasikan pesan cerita melalui media visual yang mereka ciptakan sendiri (Ghaisani & Elysia, 2024). Ketiga, mengembangkan keterampilan digital dan kolaboratif yang sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar di era transformasi digital (L. Fitri & Siti, 2024).

Lebih dari itu, CapCut terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran sastra berbasis proyek. Dalam proses ini, siswa bekerja

sama dalam kelompok untuk merancang naskah, mengatur alur cerita, dan menambahkan efek visual maupun audio, sambil tetap dibimbing oleh guru agar fokus pada nilai moral dan karakter bangsa. Kegiatan ini mendorong siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, melainkan juga berperan sebagai pencipta makna yang secara aktif menafsirkan cerita legenda, sehingga pengalaman belajarnya menjadi lebih signifikan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan CapCut dalam pembelajaran sastra mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita, seperti tema, tokoh, latar, dan konflik, sekaligus menumbuhkan empati dan kemampuan reflektif. Siswa yang terlibat dalam proyek video legenda juga menunjukkan peningkatan minat baca dan apresiasi terhadap karya sastra, karena visualisasi membuat nilai-nilai moral dan budaya lebih mudah untuk dipahami. Selain manfaat tersebut, penelitian juga menyoroti pentingnya peran guru sebagai fasilitator digital. Guru perlu memberikan arahan agar aspek estetika video tidak menggeser fokus utama pada pesan moral dan karakter bangsa. Dengan bimbingan yang tepat, CapCut menjadi media yang tidak hanya mendukung kreativitas dan keterampilan digital, tetapi juga memperkuat pembelajaran karakter secara menyeluruh

Namun, efektivitas penggunaan CapCut juga bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran era digital. Guru perlu memastikan bahwa aspek estetika video tidak menggeser fokus utama pada nilai moral dan karakter bangsa (Rahmatillah, 2025). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra perlu dirancang secara pedagogis yang baik, agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan karakter.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi CapCut sebagai media kreatif dalam pembelajaran karya sastra legenda terbukti menjadi inovasi yang efektif untuk menyampaikan nilai moral secara menarik dan kontekstual. Melalui kegiatan pembuatan video, siswa tidak hanya memahami alur dan pesan cerita, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral seperti

kejujuran, tanggung jawab, kesetiaan, dan bakti kepada orang tua. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengembangkan literasi digital yang menjadi tuntutan abad ke-21. Dengan demikian, CapCut layak dijadikan media alternatif dalam pembelajaran sastra di era digital untuk memperkuat pendidikan karakter berbasis budaya bangsa

Selain meningkatkan motivasi belajar, CapCut juga memperkuat pembelajaran karakter berbasis budaya lokal melalui pendekatan visual yang interaktif. Dengan bimbingan guru sebagai fasilitator digital, CapCut dapat menjadi sarana pembelajaran yang menggabungkan unsur seni, teknologi, dan moralitas secara harmonis. Ke depan, pemanfaatan CapCut dapat diperluas tidak hanya untuk pembelajaran sastra, tetapi juga bidang lain yang menuntut kreativitas, refleksi nilai, dan pembentukan karakter siswa secara utuh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik Soegijapranata, atas terselenggaranya forum ilmiah yang memungkinkan penelitian ini dipresentasikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi S1 Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, atas bimbingan dan dukungan selama proses penyusunan artikel ini. Sehingga penulisan ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A. (2021). *Analisis Pesan Moral dalam Legenda Mon Seuribee di Gamponh*. 137–149.
- Anggrayni, M., & Fransiska, D. (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 6, 169–179.
- Batubara Atikah, N. (2020). *Struktur dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Asal Usul, Kampung Batunabontar*. 8(1), 1–9.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar*

- Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 125–129.
- Fitri, A. (2025). Menelisik Nilai-Nilai Moral dalam Buku *Legenda Sungai Tapung Kumpulan Cerita Rakyat Rokan Hulu*. 5(3), 3387–3397.
- Fitri, L., & Siti, R. K. (2024). *Budaya Pembelajaran Kolaboratif di Era Digital*. 1(3), 25–34.
- Ghaisani, A., & Elysia, J. F. (2024). Efektivitas Desain Pembelajaran Berbasis Video : Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pengajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. 8(2), 123–135.
- Jaya Aswadi, A. P. (2024). *Inovasi Pembelajaran Digital di Era Pendidikan Modern*.
- Jusita, M. L. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. 4(2013), 90–95.
- Maulani, S., & Ardiansyah, D. (2025). Peran cerita rakyat dalam membentuk karakter anak. 6(1), 394–400.
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mustikasari, R. P. (2021). *Kajian Stilistika terhadap Nilai Estetika Majas Yang Berindikasi Pendidikan Karakter*. 4(2), 158–167.
- Nanda, D., Simbolon, B., Damanik, F. A., Sembiring, Y. B., Student, E., & Lecturer, E. (2021). *Moral Value and Character Building Education in Folklore From Central Java “ Timun Mas .”* 9(1), 85–91.
- Narendrani, Sukarno, Y. (2022). Analisis nilai moral dan nilai budaya dalam cerita rakyat pada buku peserta didik tema 8 kelas iv sekolah dasar. 449, 1–7.
- Nengsih, S. W. (2020). *Kearifan Lokal Dalam Legenda Keagamaan Masyarakat Banjar (Local Wisdom in THE Banjar Community Religious Legends*. 10(1), 41–58.
- Nova, T. A. (2025). Kurangnya Minat Pembelajaran Sastra di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Panti Pasaman dan Peran Guru dalam Mengatasinya. 2006, 1–5.
- Noviarini, N. P., Lely, P., Prabawati, S., & Suryanata, I. P. A. (2024). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra*. 8(2), 327–331.

- Nurhasani, S., Luthfi, A. F., & Kuningan, M. (2024). *Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 5, 398–402.
- Purwani, R., & Mustikasari, D. (2024). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Dongeng*. 12, 40–50.
- Qur'ani Budi Hidayah, E. F. A. (2019). *Nilai-Nilai Moral Cerita Rakyat di Banten*. 238–252.
- Rahmatillah, N. P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727>
- Salahuddin, A. (2023). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo*. 3, 7694–7702.
- Saleh, M., & Smith, M. Bin. (2024). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. 04(1), 35–44.
- Sesilia, S. (2017). *Kearifan Lokal Dalam Legenda Dayak Kanayatn*.
- Sukirman. (2021). *Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik*. 10(1), 98–102.
- Sumadyo, B., Prameswari, J. Y., & Susanti, D. I. (2024). *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Kurikulum Merdeka di SDS IT Nurul Yaqin*. 11(2), 391–396. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i2.24690>
- Suparmi, N. W., Ngurah, D., Laksana, L., & Laudasarni, Y. (2025). *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Dengan CapCut: studi pada Mata kuliah Bumi dan Antariksa di Perguruan Tinggi*. 12, 714–726.
- Syahmewah, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Template pada Aplikasi CapCut yang Memudahkan Mahasiswa untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran*. 07, 27–32.
- Tanita, L. (2019). *Nilai Moral dalam Legenda Lutung Kasarung Yang Sakti dan kisah Terbaik Nusantara lainnya Karya Kak Gun dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah*. 3(2), 192–197.
- Tondang, N. S., & Sembiring, Y. B. (2024). *Nilai Budaya dalam Legenda*

Nusantara : Mengembangkan Nilai Budaya melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. 5(4), 4868–4884.

Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII.* 4(2), 733–743.

Wandira, A., Vera, Y., Sitinjak, N., & Harahap, S. H. (2025). *Pembelajaran Sastra sebagai Sarana Pengembangan Karakter dan Literasi di Sekolah Menengah Pertama SMP.* 5(4).