



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/2sdxvg11>

PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN VISUAL EDUKATIF MENGGUNAKAN CAPCUT DESKTOP UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANGGOTA RAYON IKSASS SUMATERA PUTRI

Zachol Fatah^a, Auliya^{b*}

^aProgram Studi Teknologi Informasi, zacholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Kab. Situbondo,
Jawa Timur

^bProgram Studi Teknologi Informasi, aulyaauliya860@gmail.com; Universitas Ibrahimy, Kab. Situbondo,
Jawa Timur

* Penulis Korespondensi: Auliya

ABSTRACT

With the rapid development of digital technology, understanding media literacy, especially in creating educational visual content, is very important. This study aims to evaluate the effectiveness of the CapCut platform as a learning tool to enhance creative skills in video making. The research methods used include theory explanation, device demonstration, intensive guidance, and end-product-based evaluation. The research was conducted at Rayon IKSASS Sumatera Putri. The target of the study were members who had technical issues using CapCut software and had not yet optimised their laptop use for making professional videos with CapCut. The results show that participants' practical skills and innovation increase significantly when they create and develop innovative video content. This study reinforces the conclusion that the CapCut platform is highly relevant as an adaptable and useful learning media.

Keywords: IKSASS; Training; Creative Videos; CapCut; Digital Literation

Abstrak

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, pemahaman literasi media, terutama dalam pembuatan konten visual yang edukatif, sangat penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif platform CapCut sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatif dalam membuat video. Pemaparan teori, demonstrasi perangkat, bimbingan intensif, dan evaluasi berbasis produk akhir adalah metode penelitian yang digunakan. Penelitian dilakukan di Rayon IKSASS Sumatera Putri. Target penelitian adalah anggota yang memiliki masalah teknis dalam menggunakan perangkat lunak CapCut dan belum mengoptimalkan penggunaan laptop mereka untuk membuat video profesional dengan CapCut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan praktis dan inovasi peserta meningkat secara signifikan ketika mereka membuat dan membuat konten video inovatif. Studi ini memperkuat kesimpulan bahwa platform CapCut sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dan berguna untuk mengatasi kesenjangan literasi digital di kalangan anggota komunitas.

Kata Kunci: IKSASS; Pelatihan; Video Kreatif; CapCut; Literasi Digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah paradigma media pembelajaran dan tata kelola organisasi secara mendasar. Di lingkungan Kabupaten Bondowoso, akselerasi transformasi digital telah merambah berbagai sektor, mulai dari implementasi sistem informasi pendataan dana hibah [1]. Hingga sistem pengajuan beasiswa berbasis web pada Bagian Kesejahteraan Rakyat [2]. Fenomena ini menegaskan bahwa penguasaan literasi digital bukan lagi sekadar keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan strategis untuk mendukung efektivitas organisasi dan pelayanan masyarakat.

Dalam konteks tersebut, konten berbasis audiovisual menjadi instrumen paling efektif untuk menyebarluaskan informasi, menanamkan nilai-nilai, serta menyampaikan gagasan edukatif kepada masyarakat luas [3]. Bagi komunitas pembelajar seperti organisasi kedaerahan Rayon IKSASS Sumatera Putri, kecakapan ini menjadi kunci untuk mendukung kreativitas dan menjaga eksistensi organisasi di dunia digital. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan digital yang cukup besar. Sebagian besar anggota organisasi masih kesulitan dalam hal teknis pembuatan video profesional. Di sisi lain, kepemilikan perangkat laptop belum dimanfaatkan secara produktif karena cenderung hanya digunakan untuk keperluan administratif dasar atau hiburan, bukan untuk memproduksi konten edukatif.

Mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya kaya fitur tetapi juga praktis dan mudah dipahami oleh pemula. Sejumlah studi terdahulu menunjukkan bahwa pemilihan perangkat lunak dengan antarmuka yang ramah pengguna menjadi kunci keberhasilan transfer teknologi [4]. Berdasarkan analisis terhadap sepuluh jurnal nasional bereputasi di bidang media pembelajaran digital, aplikasi CapCut diidentifikasi sebagai salah satu platform pembuatan video yang paling akomodatif bagi pemula [5]. Karakteristik antarmukanya yang intuitif disertai fitur-fitur instan mampu meminimalkan kendala teknis yang biasanya ditemukan pada perangkat lunak konvensional berspesifikasi tinggi.

Meskipun penelitian tentang CapCut sudah banyak dilakukan, sebagian besar studi terdahulu berfokus pada penggunaan aplikasi versi mobile di lingkungan sekolah formal. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada penerapan CapCut versi desktop (PC/Laptop) dalam ekosistem organisasi IKSASS Sumatera. Penggunaan versi desktop diproyeksikan mampu memberikan kontrol visual yang lebih akurat untuk standarisasi publikasi organisasi [6]. Oleh karena itu, program ini menerapkan intervensi lewat metode pelatihan langsung yang terarah di Rayon IKSASS Sumatera Putri. Pelatihan ini dirancang untuk mengubah keterbatasan teknis peserta menjadi keterampilan produktif dalam memproduksi video kreatif secara mandiri melalui pendekatan praktis yang memadukan demonstrasi dan pendampingan personal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode pelatihan (training method) yang dikombinasikan dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang diberikan [7]. Pendekatan ini dirancang untuk mengukur transformasi keterampilan motorik dan perubahan pola pikir subjek penelitian setelah menerima materi secara intensif.

2.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Rayon IKSASS Sumatera Putri [8]. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu para anggota organisasi yang memenuhi kriteria:

- Memiliki keterbatasan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak pembuatan video profesional
- Belum mengoptimalkan penggunaan perangkat laptop secara produktif untuk memproduksi konten visual edukatif.

2.2 Tahapan Intervensi (Alur Pelaksanaan)

Proses pelaksanaan metode pelatihan ini mengadopsi empat pilar tahapan yang terstruktur dan sistematis, meliputi:: Tahap Pemaparan Materi: Memberikan landasan teoretis mengenai konsep literasi media, komposisi visual, dan rekonstruksi psikologis untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta dalam mengedit video.

- Tahap Pemaparan Materi: Memberikan landasan teoretis mengenai konsep literasi media, komposisi visual, dan rekonstruksi psikologis untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta dalam menyunting video [9].
- Tahap Demonstrasi Alat: Peneliti mendemonstrasikan arsitektur user interface (UI) CapCut Desktop secara langsung melalui layar proyeksi, membedah fungsi tata letak (layout), logika linimasa (timeline), serta teknik manajemen aset digital.
- Tahap Pendampingan Intensif (Coaching): Peserta melakukan praktik mandiri secara real-time

Pelatihan Pembuatan Konten Visual Edukatif Menggunakan Capcut Desktop untuk Meningkatkan Literasi Digital Anggota Rayon IKSASS Sumatera Putri (Auliya)

menggunakan satu laptop di pandu oleh pameteri. Peneliti memberikan bimbingan personal (one-on-one mentoring) untuk mendeteksi dan menyelesaikan kendala teknis di lapangan.

- d. Tahap Evaluasi Hasil : Peserta diwajibkan menyusun dan mengumpulkan sebuah produk video kreatif mandiri berdurasi 1–3 menit dan di kumpulkan kegiatan selanjutnya, sebagai indikator utama penyerapan kompetensi [10].

2.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama pelatihan berlangsung dan penilaian produk akhir (product-based evaluation). Instrumen penilaian menggunakan rubrik evaluasi yang diadaptasi dari parameter standar kualitas video, meliputi tiga kriteria utama: Sinkronisasi Audio-Visual, Estetika dan Transisi, serta Efektivitas Pesan. Analisis data dilakukan dengan teknik komparatif deskriptif, membandingkan kondisi literasi digital dasar peserta sebelum intervensi dengan kualifikasi kualitas produk pascaintervensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan membuat video menggunakan CapCut Desktop di Rayon IKSASS Sumatera Putri telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan metodologi yang direncanakan. Analisis mengenai hasil program ini dikelompokkan berdasarkan fase intervensi serta indikator capaian kompetensi para peserta.

3.1 Alur Pelaksanaan Pelatihan (*Training Method*)

Program ini menerapkan empat pilar metode pelatihan secara ketat untuk menjamin penyerapan materi yang optimal[11].

- a. **Tahap Pemaparan Materi:** Pada fase awal, dilakukan rekonstruksi pemikiran peserta yang awalnya menganggap penyuntingan video sebagai hal yang rumit. Materi difokuskan pada pengenalan komponen dasar video edukatif.
- b. **Tahap Demonstrasi Alat:** Peneliti membedah arsitektur CapCut Desktop melalui layar proyeksi secara langsung untuk mengenalkan fungsi tata letak (*layout*), logika linimasa (*timeline*), dan pengelolaan aset digital.
- c. **Tahap Pendampingan Intensif (*Coaching*):** Peserta melakukan praktik secara bersama menggunakan satu laptop dengan bimbingan personal dari peneliti untuk menyelesaikan kendala teknis secara langsung.
- d. **Tahap Evaluasi Hasil:** Fase final di mana peserta wajib mengumpulkan karya mandiri sebagai indikator utama keberhasilan penyerapan materi pelatihan.

3.2 Perubahan Pola Pikir dan Peningkatan Keterampilan Teknis

Sebelum intervensi dilakukan, data awal menunjukkan bahwa mayoritas peserta (sekitar 80%) berada pada tingkat literasi digital dasar. Penggunaan laptop masih terbatas untuk dokumen perkantoran dan hiburan. Kendala utama yang ditemukan adalah adanya kecemasan psikologis bahwa proses pembuatan content video kreatif selalu membutuhkan bimbingan.

Setelah peneliti menerapkan metode demonstrasi fitur secara bertahap, persepsi tersebut berubah total diikuti peningkatan pemahaman teknis yang signifikan[5]. Melalui pendampingan intensif, peserta mulai menguasai tata letak antarmuka CapCut Desktop, pengelolaan linimasa, serta teknik pemotongan gambar secara presisi. Pendekatan personal ini terbukti efektif menghilangkan hambatan psikologis, sehingga peserta lebih percaya diri dalam mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan.

3.3 Evaluasi Kualitas Produk dan Kreativitas Visual

Bukti nyata keberhasilan program ini terlihat dari kualitas produk video kreatif berdurasi 1–3 menit yang dibuat secara mandiri oleh peserta. Penilaian produk dilakukan secara objektif memakai instrumen rubrik yang diadopsi dari parameter sepuluh jurnal rujukan, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Parameter Kualitas Video Peserta

Parameter Penilaian	Deskripsi Capaian Hasil	Kualifikasi Akhir
Intervensi		

Sinkronisasi Audio-Visual	Peserta dapat menyelaraskan musik latar (<i>backsound</i>) dengan ketukan visual (<i>beat syncing</i>) secara ritmis tanpa mengaburkan pesan utama.	Sangat Baik
Sinkronisasi Audio-Visual	Peserta dapat menyelaraskan musik latar (<i>backsound</i>) dengan ketukan visual (<i>beat syncing</i>) secara ritmis tanpa mengaburkan pesan utama.	Sangat Baik
Estetika dan Transisi	Penggunaan efek transisi dan teks bergerak (<i>animated typography</i>) terlihat proporsional serta mendukung alur cerita konten, tidak berlebihan.	Baik
Efektivitas Pesan	Produk audiovisual yang dihasilkan memiliki penyampaian pesan yang terfokus, kreatif, dan aplikatif untuk kebutuhan publikasi digital organisasi.	Sangat Baik

3.4 Sintesis dan Diskusi Ilmiah

Temuan lapangan dalam studi ini memperkuat teori dari sepuluh literatur terdahulu yang menyatakan bahwa kemudahan akses terhadap media pembelajaran menjadi variabel penentu dalam percepatan literasi digital komunitas [6]. Penerapan CapCut Desktop di Rayon IKSASS Sumatera Putri membuktikan bahwa kendala teknis pengguna dapat dipangkas dengan cepat melalui penggunaan perangkat lunak yang memiliki kurva belajar rendah (*low learning curve*). Selain itu, penggunaan laptop sebagai basis operasional terbukti memberikan kontrol yang detail komposisi visual dibandingkan perangkat ponsel [12]. Fleksibilitas mengelola linimasa berlapis (*multilayer timeline*) pada versi desktop berdampak langsung pada hasil akhir penyuntingan yang lebih presisi, rapi, dan memenuhi standar profesional.

3.5 Implementasi Tahap Pelatihan

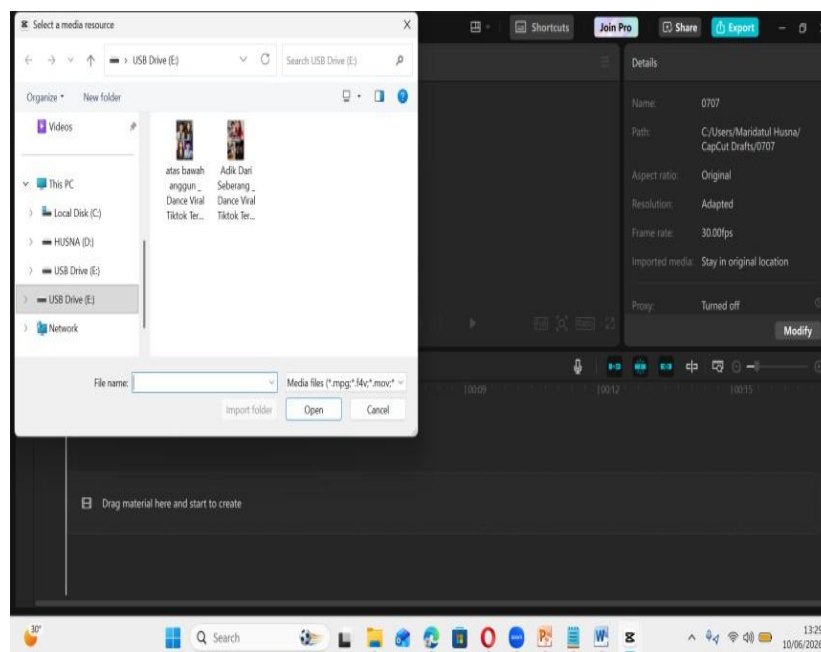
1. Pemberian Materi: Peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar konten edukatif dan pentingnya literasi digital bagi organisasi. Pada gambar 1 berikut:

Pelatihan Pembuatan Konten Visual Edukatif Menggunakan Capcut Desktop untuk Meningkatkan Literasi Digital Anggota Rayon IKSASS Sumatera Putri (Auliya)



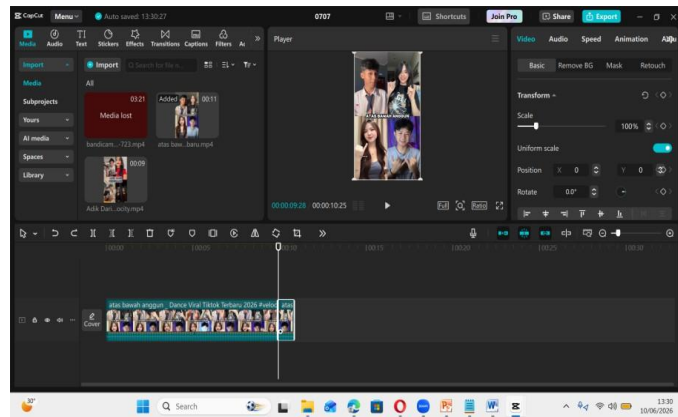
Gambar 1. Proses Pemaparan Materi Dasar Literasi Digital dan Konsep Pembuatan Video Edukatif oleh Narasumber kepada Peserta Pelatihan

2. Inisiasi Perangkat: Peserta membuka aplikasi CapCut Desktop, lalu melakukan impor aset berupa file video dan audio dari penyimpanan laptop ke dalam media pool aplikasi. Pada gambar 2 berikut:



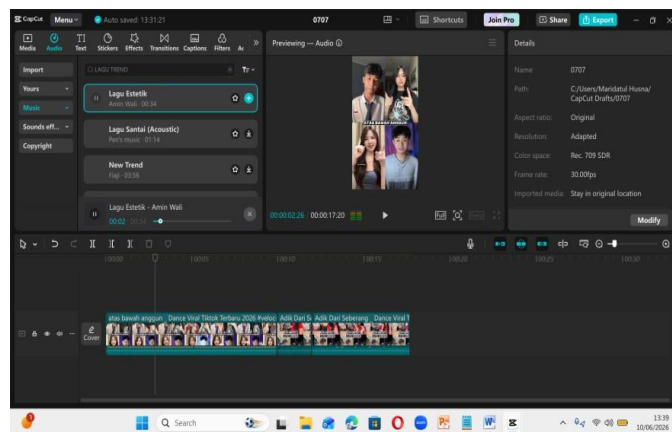
Gambar 2. Proses Import File Video dan Audio ke dalam Media Pool Aplikasi CapCut Desktop pada Tahap Inisiasi Perangkat

3. Penyuntingan Dasar: Pada gambar 3 berikut Peserta melakukan teknik pemotongan (split) pada klip video untuk membuang bagian yang tidak relevan serta menyusun alur cerita agar lebih padu.



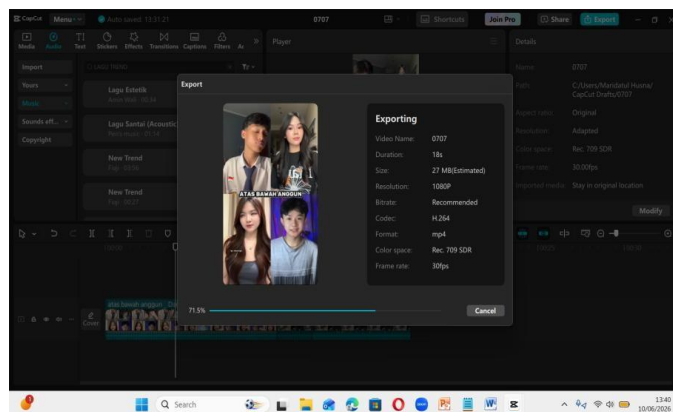
Gambar 3. Proses Spilt Vidio

4. Integrasi Audio: Peserta memasukkan musik latar ke dalam linimasa (*timeline*) dan menyelaraskannya dengan gerakan visual agar tercipta ritme video yang harmonis. Pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Memasukkan Audio

5. Finalisasi dan Ekspor Setelah melakukan preview akhir, peserta mengatur kualitas video ke resolusi 1080p, lalu melakukan proses ekspor (download) agar hasil karya siap untuk dipublikasikan. Pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Ekspor Vidio

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan platform CapCut Desktop sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan memproduksi video kreatif pada komunitas Rayon IKSASS Sumatera Putri secara signifikan. Intervensi metodologis yang terstruktur—mulai dari mengatasi hambatan psikologis hingga bimbingan teknis intensif—berhasil memangkas kesenjangan digital pada subjek sasaran. Pemanfaatan laptop terbukti memberikan keunggulan fungsional berupa akurasi pengelolaan linimasa yang lebih baik daripada perangkat seluler. Hasil akhirnya, program ini sukses mengubah keterbatasan kompetensi digital peserta menjadi kemampuan motorik yang produktif, yang dibuktikan melalui kemandirian mereka dalam memproduksi karya audiovisual yang edukatif, estetis, dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Diandhita, S., & Fatah, Z. (2025). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pendataan Dana Hibah Berbasis Web Pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Pemerintahan Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JAMASTIKA)*, 4(1).
- [2] Ulandari, F. A., & Fatah, Z. (2024). Sistem Informasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web Pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Bondowoso. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(10).
- [3] Anwar, M. K., & Rahmawati, E. (2022). Pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran berbasis audiovisual untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Digital*, 10(2), 115-124.
- [4] Azizah, N., & Lestari, S. (2023). Pelatihan pembuatan video edukasi berbasis desktop untuk mengoptimalkan literasi digital organisasi pemuda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Teknologi*, 4(1), 45-56.
- [5] Budiman, A., & Handayani, T. (2021). Transformasi media pembelajaran konvensional menuju era digital: Analisis kurva belajar perangkat lunak penyunting video bagi pemula. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 15(3), 201-213.
- [6] Hidayat, R., & Saputra, A. (2023). Efektivitas aplikasi CapCut PC dalam meningkatkan keterampilan motorik kreatif pada kelompok pembelajar non-formal. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 11(2), 89-98.
- [7] Kurniawan, D., & Pratiwi, I. (2022). Penggunaan platform penyuntingan video instan untuk mengatasi kesenjangan literasi media di lingkungan komunitas daerah. *Jurnal Komunikasi dan Informatika*, 14(4), 312-325.
- [8] Mulyadi, E., & Wahyuni, S. (2023). Analisis fitur CapCut desktop terhadap akurasi pengelolaan linimasa dan estetika visual video kreatif. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Desain Visual*, 5(2), 76-85.
- [9] Nugroho, W., & Utami, R. (2021). Penerapan metode demonstrasi dan pendampingan intensif dalam pelatihan teknologi informasi berbasis komunitas. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 143-155.
- [10] Ramadhan, F., & Sari, M. (2022). Reduksi hambatan psikologis pengoperasian software editing melalui pengenalan antarmuka intuitif. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 23-34.
- [11] Setyawan, B., & Fitriani, N. (2023). Sintesis literatur: Peran media pembelajaran adaptif berbasis web dan desktop dalam akselerasi kreativitas digital. *Jurnal Riset Teknologi Informasi*, 17(2), 180-192.
- [12] Wibowo, A., & Wijaya, K. (2022). Evaluasi berbasis produk dalam menilai efektivitas pelatihan pembuatan konten video edukatif bagi pemula. *Jurnal Evaluasi Pendidikan Digital*, 7(3), 210-2