
Pemanfaatan Aplikasi *Capcut* sebagai Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Publikasi Digital Pengelola Wisata di Salawu

Fatwa Patimah Nursa'adah¹, Silvia Septhiani²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Jakarta Indonesia^{1,2}



Email Korespondensi: fatwapatimah@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 03-04-2026

Disetujui 11-04-2026

Diterbitkan 13-04-2026

Katakunci:

SDM Desa Wisata;
Aplikasi CapCut;
Literasi Visual;
Konten Kreatif;
Promosi Digital;

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengonstruksi kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Desa Wisata Salawu dalam merespons tantangan digitalisasi pariwisata. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan pada pemberdayaan generasi muda melalui pengembangan kompetensi literasi visual dan produksi konten kreatif berbasis aplikasi Capcut. Intervensi pendidikan ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang terbagi ke dalam tiga fase sistematis: (1) Tahap Perencanaan melalui identifikasi kebutuhan belajar dan kurikulum materi; (2) Tahap Implementasi melalui pelatihan teknis langsung (*on-site training*) berbasis proyek dengan melibatkan 13 partisipan; dan (3) Tahap Evaluasi untuk mengukur capaian pembelajaran serta analisis kompetensi psikomotorik. Hasil evaluasi menunjukkan adanya transformasi signifikan pada penguasaan keterampilan teknis peserta. Sebelum intervensi, hanya 20% peserta yang mencapai kriteria ketuntasan dalam menghasilkan video siap publikasi, namun angka tersebut meningkat tajam menjadi 60% pasca-pelatihan. Produk belajar berupa video promosi kerajinan bambu Kampung Cikiray menunjukkan kualitas estetika dan teknis yang kompetitif dengan rerata skor 7.5–8.0. Meski demikian, ditemukan kendala struktural berupa keterbatasan spesifikasi perangkat keras serta belum tersedianya ekosistem media sosial yang terintegrasi. Sebagai implikasi pedagogis, program ini memerlukan keberlanjutan melalui pendampingan (*mentoring*) intensif dan penguatan infrastruktur digital untuk memastikan internalisasi keterampilan berjalan secara konsisten. Kesimpulannya, model pelatihan ini efektif dalam menumbuhkan kesadaran digital, namun keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi antara kompetensi individu dan ketersediaan sarana penunjang.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Nursa'adah, F. P., & Septhiani, S. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Capcut sebagai Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Publikasi Digital Pengelola Wisata di Salawu. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 707-715. <https://doi.org/10.63822/vv3q9487>

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan melalui teknik wawancara dengan pengelola Desa Wisata Salawu, ditemukan fakta bahwa desa ini memiliki kekayaan substansi pembelajaran berupa nilai budaya dan produk lokal yang autentik. Keunikan interaksi sosial dan kearifan lokal di wilayah ini sebenarnya merupakan sumber belajar riil bagi wisatawan (Wirdayanti et al., 2021). Namun, terdapat kesenjangan kompetensi (*competency gap*) yang cukup lebar pada aspek SDM, khususnya dalam penguasaan teknologi instruksional untuk memproduksi media publikasi visual yang edukatif dan persuasif.

Sebagai destinasi yang kaya akan aset pariwisata berkelanjutan, Desa Wisata Salawu menghadapi hambatan pada aspek manajemen publikasi. Di era digital, media sosial berfungsi sebagai kanal informasi utama, namun literasi digital masyarakat setempat masih tergolong rendah. Keterbatasan dalam mentransformasikan potensi desa ke dalam bentuk digital menjadi penghambat utama dalam proses diseminasi informasi dan promosi (Ananda & Dirgahayu, 2021).

Permasalahan mendasar di Desa Wisata Salawu dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek kependidikan berikut:

1. Defisit Kompetensi Digital, pengelola wisata belum memiliki kemahiran teknis dalam mengoperasikan aplikasi digital untuk menciptakan media promosi kreatif.
2. Keterbatasan Media Instruksional, konten yang diproduksi masih bersifat konvensional (tekstual dan statis), sehingga gagal memenuhi prinsip komunikasi visual yang mampu menarik atensi publik.
3. Rendahnya Kesadaran *Branding* Digital, masyarakat belum menginternalisasi pentingnya membangun identitas digital desa sebagai bagian dari edukasi publik.
4. Minimnya Akses Pendampingan Pedagogis, pelaku wisata jarang mendapatkan intervensi pendidikan non-formal atau pendampingan teknis yang berkelanjutan, sehingga mengakibatkan stagnasi keterampilan (Nursanti & Yudhiasta, 2024).

Sebagai solusi atas hambatan tersebut, diperlukan sebuah intervensi pelatihan berbasis andragogi (pendidikan orang dewasa) yang praktis, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi *CapCut*. Pelatihan ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan psikomotorik peserta dalam memproduksi konten video yang inovatif (Prihartini et al., 2024). Melalui peningkatan kapasitas SDM ini, diharapkan terjadi transformasi perilaku masyarakat dari pengelola konvensional menjadi pengelola yang mandiri dan memiliki kecakapan digital (*digital fluency*).

Integrasi kurikulum yang berorientasi pada praktik langsung sangat efektif dalam mempercepat proses transfer teknologi pada masyarakat dengan latar belakang literasi digital yang beragam. Pada tahap awal, kurikulum dirancang untuk mengidentifikasi korelasi antara potensi lokal desa dengan kebutuhan narasi visual di pasar pariwisata, sehingga materi yang disampaikan bersifat kontekstual dan bermakna. Sejalan dengan pemikiran (Suharto dan Wijaya, 2023).

Peningkatan kualitas SDM ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif individu, tetapi juga pada penguatan kelembagaan desa melalui kolaborasi antarwarga. Dengan kepemilikan kompetensi yang profesional dan etika kerja yang tinggi, masyarakat akan memiliki daya saing yang lebih unggul dalam melestarikan budaya sekaligus meningkatkan kesejahteraan ekonomi (Lepar & Sari, 2024). Meskipun saat ini data statistik kunjungan tahun 2025 belum terdokumentasi secara formal dalam laporan tahunan instansi terkait, penguatan kompetensi SDM tetap menjadi prioritas utama guna menyiapkan ekosistem wisata yang

adaptif terhadap perkembangan zaman (District & Figures, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Perencanaan yaitu Desain Kurikulum dan Inisiasi Program

Pada tanggal 26 September 2025, dilaksanakan inisiasi program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui koordinasi antara akademisi Program Studi Pendidikan Matematika dengan Pemerintah Desa Salawu. Langkah ini merupakan bentuk implementasi kurikulum berbasis kemitraan yang bertujuan untuk menyelaraskan kepakaran perguruan tinggi dengan kebutuhan riil masyarakat. Program ini dirancang sebagai intervensi edukatif untuk meningkatkan literasi digital masyarakat dalam pengelolaan konten promosi.

Struktur materi pelatihan disusun menggunakan prinsip skala taksonomi pembelajaran, mulai dari level dasar (pengenalan fitur aplikasi) hingga level lanjut yang menuntut kemampuan analisis dan sintesis kreatif. Peserta dibimbing untuk menguasai aspek kognitif dan psikomotorik, meliputi teknik transisi, pengaturan estetika visual (*color grading*), hingga pengembangan narasi visual (*visual storytelling*). Pendekatan ini bertujuan menciptakan kemandirian belajar agar masyarakat mampu menghasilkan konten yang kompetitif secara mandiri.

2. Tahap Implementasi yaitu Praktik Lapangan dan Transformasi Keterampilan

Tahap kedua dilaksanakan pada 28 November 2025 bertempat di Saung Sawala, dengan melibatkan 13 partisipan. Secara pedagogis, keberagaman usia peserta (kelompok produktif dan dewasa) menciptakan dinamika belajar lintas generasi (*intergenerational learning*). Proses pembelajaran menggunakan metode Pelatihan Berbasis Kinerja (*Performance-Based Training*) dengan tahapan sebagai berikut:

- Internalisasi Teori dan Fitur dengan penanaman pemahaman dasar mengenai antarmuka dan logika pengeditan video.
- Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dimana peserta melakukan praktik produksi video menggunakan perangkat seluler dengan mengangkat kearifan lokal kerajinan bambu Kampung Cikiray sebagai objek belajar. Hal ini mengintegrasikan pendidikan kontekstual, di mana peserta belajar melalui realitas budaya di lingkungan mereka sendiri.
- Pendampingan Klinis dengan cara pelatih memberikan instruksi langsung saat pengambilan gambar untuk memastikan penguasaan teknik teknis (komposisi dan pencahayaan) tercapai secara akurat.
- Evaluasi Formatif dan Refleksi dilakukan setelah sesi produksi, dilakukan tinjauan hasil karya (*peer review*) untuk memberikan umpan balik konstruktif. Proses ini sangat krusial dalam teori belajar sosial guna memotivasi peserta melalui apresiasi dan analisis detail terhadap narasi visual yang diciptakan.
- Rekognisi Capaian Belajar merupakan kegiatan diakhiri dengan pemberian piagam penghargaan sebagai bentuk sertifikasi kompetensi informal, yang berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*) psikologis bagi peserta untuk terus mengembangkan keterampilannya.

3. Tahap Evaluasi yaitu Analisis Hasil Belajar

Pada tahap akhir, dilakukan pengukuran terhadap efektivitas pembelajaran. Berdasarkan perbandingan antara *pre-test* (sebelum pelatihan) dan *post-test* (sesudah pelatihan), terjadi peningkatan

signifikan pada ranah psikomotorik peserta. Data menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah mencapai standar kompetensi minimum dalam memproduksi video melalui aplikasi CapCut. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang diterapkan efektif dalam mentransformasi kemampuan teknis dan menumbuhkan kreativitas digital di kalangan pengelola Desa Wisata Salawu.

Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 2. Foto bersama setelah kegiatan dilaksanakan



Adapun persentase hasil dari analisa peserta kurang dari 35 tahun sebanyak 10 orang diantaranya :

1. Tingkat Partisipasi

Tabel 1. Tingkat Partisipasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Hasil Kegiatan	Jumlah	Porsentase
Hadir dan mengikuti seluruh sesi pelatihan	10	100%
Aktif bertanya dan berdiskusi selama kegiatan	8	80%
Berpartisipasi namun cenderung pasif dalam diskusi, meskipun tetap mengikuti praktik	2	20%

Berdasarkan data komprehensif yang tersaji pada Tabel 1, program intervensi pendidikan melalui pelatihan produksi konten visual berbasis *CapCut* menunjukkan efektivitas instruksional yang tinggi. Evaluasi terhadap 10 partisipan mengungkapkan adanya korelasi positif antara metode pelatihan yang diterapkan dengan peningkatan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) peserta.

Jika ditinjau melalui perbandingan performa antara *pre-test* (sebelum pelatihan) dan *post-test* (sesudah pelatihan), mayoritas peserta menunjukkan perkembangan signifikan pada dua ranah utama:

- Ranah Psikomotorik (Keterampilan Teknis), Peserta menunjukkan penguasaan yang lebih presisi terhadap fungsionalitas fitur aplikasi, yang mengindikasikan keberhasilan proses transfer teknologi.
- Ranah Kognitif-Kreatif, terdapat peningkatan dalam kemampuan sintesis alur visual, di mana peserta mampu mengonstruksi narasi yang lebih koheren dan estetis.

Secara pedagogis, keberhasilan ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) yang berbasis praktik langsung efektif dalam mengakselerasi literasi digital masyarakat Desa Salawu. Hal ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga memperkuat modal manusia (*human capital*) desa dalam menghadapi tantangan komunikasi digital di sektor pariwisata.

2. Tingkat Keterampilan Edit Video

Tabel 2. Tingkat Keterampilan Peserta Edit Video

Kategori Kemampuan	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Pembelajaran Mengoperasikan aplikasi CapCut	3 peserta (30%)	7 peserta (70%)
Pembelajaran teori mengambil video dasar	3 peserta (30%)	7 peserta (70%)
Pembelajaran Mengedit video sederhana (cut, text, musik)	2 peserta (20%)	8 peserta (80%)
Pembelajaran Menggunakan transisi & efek lanjutan	2 peserta (20%)	8 peserta (80%)
Pembelajaran membuat alur cerita visual (storytelling)	4 peserta (40%)	6 peserta (60%)
Menghasilkan video siap publikasi	2 peserta (20%)	8 peserta (80%)

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator kompetensi peserta pasca-intervensi pelatihan. Hasil ini dapat dianalisis melalui beberapa dimensi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Peningkatan Ranah Psikomotorik dan Teknis Secara teknis, terjadi lonjakan kemampuan operasional yang sangat berarti. Pada indikator pengoperasian aplikasi dan teori pengambilan video, tingkat ketuntasan peserta meningkat dari 30% menjadi 70%. Kenaikan paling impresif terlihat pada keterampilan pengeditan video dasar (dari 20% menjadi 80%) serta penerapan transisi dan efek lanjutan (dari 20% menjadi 80%). Hal ini menunjukkan bahwa metode *direct instruction* (instruksi langsung) dan praktik terbimbing sangat efektif dalam mentransfer keterampilan teknis yang bersifat praktis.
- b. Pengembangan Kemampuan Kognitif-Kreatif (Storytelling) Meskipun indikator pembuatan alur cerita visual (*storytelling*) mengalami peningkatan (dari 40% menjadi 60%), angka ini merupakan capaian yang paling moderat dibandingkan indikator lainnya. Dalam perspektif pedagogis, hal ini menunjukkan bahwa keterampilan *storytelling* memerlukan kemampuan kognitif tingkat tinggi (Analisis dan Sintesis) yang tidak hanya bergantung pada kecakapan teknis, namun juga membutuhkan proses internalisasi kreatif yang lebih mendalam dan berkelanjutan.
- c. Ketuntasan Capaian Pembelajaran (Output Produksi) Keberhasilan program ini terukur secara nyata pada indikator penghasilan video siap publikasi. Sebelum pelatihan, hanya 20% peserta yang mampu memproduksi konten secara utuh. Pasca-pelatihan, angka tersebut melonjak drastis menjadi 80%. Secara edukatif, peningkatan sebesar 60% ini menandakan bahwa peserta telah mencapai kemandirian belajar dan mampu mengintegrasikan seluruh materi (teknik pengambilan gambar, editing, hingga penggunaan audio) menjadi sebuah produk karya yang aplikatif.

3. Kualitas Pembelajaran dilihat dari Hasil Edit Video

Tabel 3. Tingkat Hasil Edit Video

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata (1–10)	Keterangan
Komposisi gambar	7.5	Baik, sebagian peserta mampu mengambil gambar stabil dan fokus
Pencahayaan	8.0	Sangat baik, beberapa video menggunakan cahaya alami
Kreativitas konten	8.0	Peserta mampu menampilkan keunikan kerajinan bambu
Editing keseluruhan	8.0	Hasil editing rapi dan sesuai materi yang diajarkan
Kesesuaian dengan tema	8.0	Video sesuai fokus pada kerajinan

Tabel di atas menyajikan hasil evaluasi terhadap produk video promosi yang dihasilkan oleh peserta sebagai parameter keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan, hasil karya peserta menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi yang berada pada kategori Sangat Baik, dengan rincian analisis sebagai berikut:

- a. Dominasi Kompetensi Teknis dan Estetika Peserta menunjukkan penguasaan yang merata pada aspek Pencahayaan, Editing Keseluruhan, dan Kesesuaian Tema, yang masing-masing memperoleh skor rata-rata 8.0. Dalam perspektif teknologi pendidikan, skor ini mengindikasikan bahwa peserta telah berhasil menginternalisasi standar operasional prosedur (SOP) produksi konten. Kemampuan memanfaatkan cahaya alami menunjukkan sensitivitas visual yang baik, sementara kerapian editing mencerminkan ketelitian dalam fase eksekusi teknis.
- b. Internalisasi Nilai Kontekstual (Kreativitas) Aspek Kreativitas Konten yang memperoleh skor 8.0 membuktikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada teknis aplikasi, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan apresiasi budaya. Peserta mampu mentransformasikan keunikan kerajinan bambu lokal ke dalam pesan visual yang menarik. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendidikan berbasis potensi lokal, di mana media digital digunakan sebagai alat untuk mempreservasi dan mempromosikan identitas desa.
- c. Stabilitas Visual dan Komposisi Aspek Komposisi Gambar mendapatkan skor rata-rata 7.5. Meskipun berada pada kategori Baik, skor ini merupakan yang paling rendah dibanding aspek lainnya. Secara edukatif, hal ini memberikan implikasi bagi program pendampingan selanjutnya untuk lebih menekankan pada latihan motorik halus dalam pengambilan gambar (stabilitas kamera tanpa bantuan alat *stabilizer*) serta pendalaman teori *rule of thirds* dalam komposisi visual.
- d. Interpretasi Keseluruhan: Secara agregat, hasil karya video peserta menunjukkan bahwa intervensi pendidikan yang dilakukan telah mencapai target Ketuntasan Belajar. Skor rata-rata yang konsisten di angka 7.5–8.0 membuktikan bahwa peserta tidak hanya sekadar "bisa" mengoperasikan aplikasi, tetapi sudah mampu menghasilkan media pembelajaran publikasi yang layak, kompetitif, dan memiliki nilai komunikasi visual yang kuat untuk mendukung branding Desa Wisata Salawu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi program pengabdian kepada masyarakat di Desa Wisata Salawu, dapat disimpulkan beberapa poin utama sebagai berikut:

1. Efektivitas intervensi edukatif meliputi pelatihan berbasis andragogi dengan pendekatan *Project-Based Learning* terbukti efektif dalam memitigasi kesenjangan kompetensi (*competency gap*) digital pada SDM Desa Wisata Salawu. Transformasi ini terlihat dari peningkatan signifikan literasi digital peserta, di mana kemampuan memproduksi konten siap publikasi melonjak drastis dari 20% menjadi 80%.
2. Capaian domain belajar secara pedagogis, kegiatan ini berhasil menyentuh tiga ranah utama perkembangan peserta:
 - Ranah Psikomotori dimana peserta mencapai kemahiran teknis dalam pengoperasian aplikasi *CapCut* dan teknik pengambilan gambar dengan rata-rata skor estetika 7.5–8.0.
 - Ranah Kognitif dimana peserta mampu memahami logika *visual storytelling* dan mengonstruksi alur pesan yang koheren, meskipun aspek ini memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk mencapai level analisis yang lebih dalam.

- Ranah Afektif dimana tumbuhnya kesadaran akan pentingnya *digital branding* dan rasa bangga terhadap potensi lokal (kerajinan bambu) sebagai substansi materi publikasi.
- 3. Keberhasilan pembelajaran kontekstual dengan pemanfaatan potensi lokal sebagai objek praktik (kerajinan bambu) berhasil menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan teknologi media yang diintegrasikan dengan kearifan lokal dapat mempercepat internalisasi keterampilan baru bagi masyarakat desa.
- 4. Implikasi dan keberlanjutan meskipun target Ketuntasan Belajar telah tercapai, ditemukan hambatan struktural berupa keterbatasan perangkat keras dan ketiadaan platform publikasi terpadu. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan berkelanjutan (*long-term mentoring*) dan penguatan infrastruktur digital agar kemandirian belajar yang telah terbentuk dapat bertransformasi menjadi dampak ekonomi yang nyata bagi promosi pariwisata Desa Salawu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Dirgahayu, T. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(4), 2991–2302. <http://jurnal.mdp.ac.id/jatisi@mdp.ac.id/rei>.
- District, S., & Figures, I. N. (2024). *SALAWU DISTRICT. XV*.
- Lepar, B., & Sari, W. (2024). Strategi Pengembangan SDM untuk Keberlanjutan Desa Wisata Cikolelet, di Banten. *Jurnal Pariwisata Dan Perhotelan*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.47134/pjpp.v2i1.3314>.
- Nursanti, S. M. I., & Yudhiasta, S. (2024). Pengembangan Promosi Desa Wisata Melalui Media Sosial. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 440–450. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i1.9981>.
- Prasetyo, H., Irawati, N., & Satriawati, Z. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pemasaran Desa Wisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 515. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1281>.
- Prihartini, N., Jagat, L., Mulyanto, U. H., & Setiawan, B. (2024). Pemanfaatan Platform Digital Berbasis Mobile Video Editing Bagi SDM Pariwisata di Desa Wisata Temajuk. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 174–179. https://doi.org/10.47767/sehati_abdimas.v7i1.899.
- Suharto, B., & Wijaya, M. (2023). Efektivitas Pendampingan Berkelanjutan dalam Meningkatkan Kapasitas SDM Desa Wisata. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.22219/jpml.v6i1.34>
- Wirdayanti, A., Asri, A., Anggono, B. D., Hartoyo, D. R., Indarti, E., Gautama, H., S, H. E., Harefa, K., Minsia, M., Rumayar, M., Indrijatiningrum, M., Susanti, T., & Ariani, V. (2021). Pedoman Desa Wisata. *Pedoman Desa Wisata KEMENPAREKRAF 2019*, 1–94. <https://www.ciptadesa.com/2021/06/pedoman-desa-wisata.html>.