



Pemberdayaan Kreativitas Siswa SDN Sepatan 1 Melalui Pelatihan Motion Graphic Berbasis Aplikasi CapCut

***Ferawati, Ridho Maher Purwanto, Nabila Putrie, Asmara Firda Kasih, Mufhida Alifiana**

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global. Jl. Aria Santika No.43 A, RT.003/RW.003, Margasari, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15114

*Corresponding Author e-mail: ferawati@global.ac.id

Diterima: Agustus 2025; Direvisi: Sepetember 2025; Diterbitkan: November 2025

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN Sepatan 1 bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar motion graphic sekaligus melatih keterampilan praktis siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital. Program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan literasi digital di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan aplikasi yang mudah diakses. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup penyampaian materi secara interaktif, praktik langsung penggunaan aplikasi, hingga pembuatan karya sederhana berupa video motion graphic yang diproduksi oleh siswa sendiri. Selama empat kali pertemuan, siswa kelas 5B dan 5C terlibat aktif, tidak hanya dalam mendengarkan penjelasan, tetapi juga dalam praktik mandiri serta diskusi kelompok. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pretest, posttest, observasi keterlibatan siswa, dan kuesioner kepuasan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 39,7 meningkat menjadi 85,5 pada posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,76, termasuk dalam kategori tinggi. Selain peningkatan kompetensi, siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk berkreasi secara digital. Dengan demikian, kegiatan PKM ini terbukti efektif dalam mendukung pencapaian literasi digital sekaligus memperkuat tujuan pendidikan berkualitas sebagaimana tercantum dalam SDGs poin 4.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Motion Graphic, CapCut, Literasi Digital, SDGs.

Empowering the Creativity of SDN Sepatan 1 Students through Motion Graphic Training Using CapCut Application

Abstract

The Community Service Program (PKM) conducted at SDN Sepatan 1 aimed to introduce the basic concepts of motion graphics while simultaneously training students' practical skills in using the CapCut application as a digital learning medium. This program was designed to address the need for enhancing digital literacy at the elementary school level, particularly in fostering students' creativity through the use of accessible applications. The implementation method included interactive material delivery, hands-on practice with the application, and the creation of simple projects in the form of motion graphic videos produced by the students themselves. Over four sessions, students from classes 5B and 5C actively participated, not only by listening to explanations but also through independent practice and group discussions. The evaluation of activities was carried out through pretests, posttests, observation of student engagement, and satisfaction questionnaires. The results of the analysis showed a significant improvement, where the average pretest score of 39.7 increased to 85.5 in the posttest, with an N-gain value of 0.76, which falls into the high category. In addition to increased competence, students also demonstrated higher motivation to engage in digital creativity. Thus, this PKM activity proved to be effective in supporting the achievement of digital literacy and strengthening the goal of quality education as outlined in SDG point 4.

Keywords: Community Service, Motion Graphics, CapCut, Digital Literacy, SDGs.

How to Cite: Ferawati, F., Purwanto, R. M., Putrie, N., Kasih, A. F., & Alifiana, M. (2025). Pemberdayaan Kreativitas Siswa SDN Sepatan 1 Melalui Pelatihan Motion Graphic Berbasis Aplikasi CapCut. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(4), 749-760. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i4.3543>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i4.3543>

Copyright©2025, Ferawati et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, hidup di era yang penuh dengan visualisasi informasi dan konten kreatif yang diproduksi melalui media digital (Ajiprabowo et al., 2020). Salah satu bentuk kreativitas digital yang berkembang pesat adalah *motion graphic*, yaitu gabungan antara seni desain grafis dan animasi untuk menyampaikan pesan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Sayangnya, keterampilan dalam bidang ini masih jarang diperkenalkan pada jenjang pendidikan dasar, padahal anak-anak usia sekolah dasar memiliki daya imajinasi tinggi serta kecenderungan belajar melalui visual dan praktik langsung (Amali et al., 2020). Jika keterampilan ini diperkenalkan sejak dini, maka dapat menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan literasi digital siswa. Di sisi lain, keberadaan aplikasi yang mudah diakses seperti CapCut membuka peluang bagi siswa untuk belajar dasar-dasar *motion graphic* tanpa membutuhkan perangkat lunak yang kompleks.

CapCut sebagai aplikasi berbasis ponsel cerdas telah terbukti ramah pengguna, gratis, dan menyediakan fitur dasar yang memadai untuk kebutuhan pembelajaran kreatif (Anggrayni et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan serta pelatihan dasar *motion graphic* dengan CapCut menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital sekaligus menumbuhkan budaya literasi digital sejak dini (Widayanti et al., 2024; Zahra et al., 2025). Mitra pengabdian, yaitu siswa SDN Sepatan 1, pada dasarnya memiliki potensi kreativitas yang tinggi namun belum memperoleh akses memadai dalam pengembangan keterampilan digital, khususnya dalam pembuatan *motion graphic*. Kondisi ini sejalan dengan permasalahan yang dihadapi banyak sekolah dasar di Indonesia, di mana fokus pembelajaran masih terpusat pada mata pelajaran akademik konvensional sehingga ruang untuk pengembangan kreativitas berbasis teknologi masih terbatas. Hal ini berkaitan erat dengan beberapa target *Sustainable Development Goals (SDGs)*, antara lain Tujuan 4 (*Quality Education*) yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas, inklusif, dan berorientasi masa depan, serta Tujuan 9 (*Industry, Innovation, and Infrastructure*) yang mendorong peningkatan kapasitas inovasi dan literasi teknologi (Prasetya et al., 2025; Salsabila et al., 2024). Di banyak negara, misalnya Korea Selatan dan Finlandia, integrasi literasi digital dan pembelajaran kreatif berbasis teknologi sudah dilakukan sejak dini untuk mendukung keterampilan abad ke-21.

Sementara itu, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih sangat terbatas (Arhama et al., 2023; Nasution et al., 2024). Oleh karena itu, urgensi program ini terletak pada perlunya pemberdayaan siswa dalam literasi digital dan kreativitas, melalui metode yang sederhana, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Pendekatan pelatihan berbasis aplikasi CapCut dipilih sebagai solusi karena aplikasinya ringan, mudah digunakan, serta relevan dengan tren media digital saat ini. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat dilihat adanya kesenjangan antara potensi kreativitas siswa dengan keterampilan digital yang mereka kuasai. Di satu sisi, anak-anak memiliki kemampuan adaptasi cepat terhadap teknologi, namun di sisi lain kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar belum banyak memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan multimedia kreatif. Permasalahan ini semakin nyata ketika dibandingkan dengan praktik pendidikan di negara-negara maju, di mana literasi digital menjadi bagian integral dari kurikulum dasar.

Inisiatif peningkatan literasi digital di tingkat sekolah dasar telah dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada pengenalan perangkat dasar dan aplikasi pembelajaran sederhana seperti Scratch untuk pengkodean visual, Canva untuk desain statis, atau teknik stop-motion sederhana untuk pembuatan animasi. Pendekatan tersebut umumnya menekankan pada aspek kreatif dasar dan logika berpikir, namun belum sepenuhnya menyentuh keterampilan produksi konten digital yang dinamis, terutama dalam bentuk video pendek yang saat ini mendominasi ekosistem media digital anak-anak. Di sisi lain, pelatihan berbasis aplikasi CapCut menawarkan pendekatan yang lebih aplikatif dan relevan dengan tren media sosial saat ini.

CapCut memungkinkan siswa SD untuk tidak hanya memahami proses editing, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis melalui penataan alur cerita, pemilihan efek visual dan audio, serta kolaborasi dalam pembuatan konten. Dengan demikian, pelatihan CapCut mengisi kekosongan pada ranah literasi digital tingkat lanjut yang belum tersentuh oleh program-program literasi digital dasar, sekaligus menjembatani transisi dari pengguna pasif menuju kreator konten digital yang sadar etika dan estetika. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan *motion graphic* menggunakan aplikasi CapCut sebagai pendekatan inovatif, sederhana, sekaligus relevan dengan konteks siswa sekolah dasar. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi *mobile application* yang populer ke dalam pembelajaran nonformal untuk mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa.

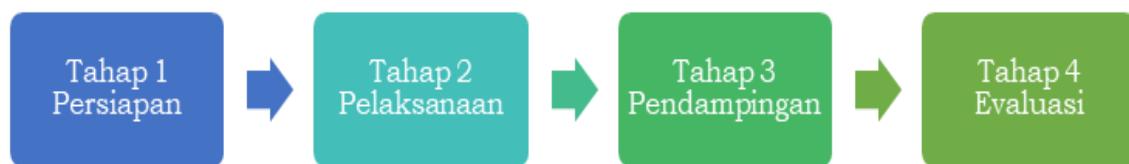
Metode pelatihan dirancang berbasis praktik langsung (*learning by doing*), sehingga siswa dapat mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta menghasilkan karya sederhana berupa konten grafis bergerak. Selain itu, pendekatan ini juga membedakan diri dari penelitian dan program sebelumnya yang umumnya fokus pada tingkat sekolah menengah atau perguruan tinggi (Nandanawana et al., 2025). Dengan demikian, program ini berkontribusi untuk mengisi celah literasi digital di tingkat sekolah dasar, sekaligus menawarkan model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di Indonesia.

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberdayakan kreativitas siswa SDN Sepatan 1 melalui pelatihan dasar *motion graphic* berbasis aplikasi CapCut, sehingga siswa mampu mengenal, memahami, dan mempraktikkan keterampilan dasar pembuatan konten visual digital. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan: (1) meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar; (2) menumbuhkan minat dan kreativitas dalam bidang multimedia; dan (3) memberikan pengalaman praktis dalam menggunakan teknologi digital yang ramah pengguna.

Dari sisi kontribusi, program ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang literasi digital pendidikan dasar. Lebih jauh, kegiatan ini mendukung pencapaian SDGs, terutama Tujuan 4 (*Quality Education*) dengan menyediakan pengalaman belajar inovatif, serta Tujuan 9 (*Industry, Innovation, and Infrastructure*) melalui penguatan kapasitas inovasi generasi muda. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam program ini meliputi meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep *motion graphic*, keterampilan dalam menggunakan CapCut untuk membuat konten sederhana, serta meningkatnya motivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi mitra secara langsung, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam upaya membangun generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode *participatory action* dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan. Desain kegiatan disusun secara sistematis dalam beberapa tahap, seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahapan pada gambar 1 yaitu: (1) tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan materi pelatihan, serta penyusunan modul sederhana tentang dasar-dasar *motion graphic*; (2) tahap pelaksanaan pelatihan berupa penyampaian materi dasar *motion graphic* dan pengenalan aplikasi CapCut, diikuti dengan praktik langsung oleh siswa menggunakan perangkat gawai; (3) tahap pendampingan yang memungkinkan siswa untuk berkreasi dan menghasilkan karya sederhana berupa konten grafis bergerak; dan (4) tahap evaluasi untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan. Desain metode ini bertujuan agar siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga

memperoleh pengalaman praktis yang dapat menumbuhkan kreativitas (Mahmudi, et al., 2023).

Komunitas sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa SDN Sepatan 1, khususnya yang duduk di kelas V dengan total peserta sebanyak 40 orang. Siswa dipilih sebagai mitra kegiatan karena mereka merupakan generasi digital native yang memiliki potensi besar dalam penguasaan keterampilan berbasis teknologi, namun akses terhadap pembelajaran kreatif digital masih terbatas. Dalam pelaksanaan kegiatan, pihak sekolah turut berperan aktif dengan menyediakan sarana prasarana seperti ruang kelas, proyektor, dan dukungan dari guru pendamping. Selain itu, guru juga berperan penting dalam memastikan keberlanjutan program setelah kegiatan selesai, melalui integrasi hasil pelatihan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Peran guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pelaksanaan program literasi digital. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator selama pelatihan, tetapi juga sebagai pendamping berkelanjutan yang memastikan keterampilan digital siswa terus berkembang setelah kegiatan selesai. Keterlibatan aktif guru dalam proses pendampingan, integrasi hasil pelatihan ke dalam pembelajaran sehari-hari, serta adaptasi materi sesuai konteks kelas menciptakan model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi di sekolah lain. Keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, melainkan pada kapasitas guru dalam menginternalisasi pendekatan pembelajaran digital secara konsisten. Strategi ini memperkuat dampak program PKM, menjadikannya tidak berhenti pada kegiatan sesaat, tetapi berkembang menjadi bagian integral dari ekosistem pembelajaran sekolah.

Tim pengabdian terdiri atas dosen dan mahasiswa dari Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang berperan sebagai fasilitator, instruktur, serta pendamping dalam praktik pembuatan *motion graphic*. Keterlibatan mahasiswa dimaksudkan untuk memberikan pengalaman praktis sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat. Secara keseluruhan, kegiatan ini melibatkan 50 orang, termasuk siswa, guru, serta tim pengabdian, dengan kontribusi masing-masing pihak yang saling melengkapi demi tercapainya tujuan program.

Instrumen kegiatan meliputi modul pelatihan, perangkat gawai siswa, aplikasi CapCut, serta lembar evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, tes praktik pembuatan motion graphic, kuesioner kepuasan, serta pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kompetensi. Keberhasilan pelatihan diukur melalui tiga indikator utama, yakni: (a) pemahaman konsep dasar motion graphic, (b) keterampilan penggunaan fitur dasar CapCut, dan (c) motivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas digital. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest sehingga dapat diketahui efektivitas program serta kesesuaianya dengan tujuan pengabdian.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SDN Sepatan 1 yang dilaksanakan pada tanggal 17–20 Maret 2025 berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan program, yaitu memperkenalkan konsep dasar motion

graphic sekaligus melatih keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut. Selama empat hari kegiatan, siswa kelas 5B dan 5C terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif, dimulai dari pengenalan teori, praktik teknis, hingga pembuatan karya sederhana. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pengenalan umum mengenai konsep motion graphic dan pentingnya literasi digital bagi generasi muda. Siswa diperkenalkan pada berbagai contoh penggunaan motion graphic dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk media pembelajaran maupun sebagai sarana komunikasi kreatif. Antusiasme siswa terlihat jelas melalui partisipasi aktif mereka dalam sesi tanya jawab serta kesediaan untuk mencoba aplikasi CapCut secara langsung.

Kegiatan PKM pada hari pertama, Senin, 17 Maret 2025, dimulai dengan pengenalan konsep dasar motion graphic dan pemanfaatan aplikasi CapCut kepada siswa kelas 5B dan 5C. Pelaksanaan kegiatan PKM diawali dengan pengenalan konsep dasar motion graphic dan aplikasi CapCut kepada siswa kelas 5B dan 5C. Pada tahap ini, pemateri memberikan penjelasan tentang pentingnya literasi digital dan bagaimana motion graphic dapat digunakan sebagai media komunikasi visual yang kreatif.



Gambar 2. Kegiatan Hari Pertama

Pada gambar 2 siswa terlihat antusias mengikuti penjelasan dengan aktif bertanya dan mencoba memahami contoh-contoh motion graphic yang ditampilkan. Interaksi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap teknologi baru yang diperkenalkan. Siswa belajar mengenali elemen teks bergerak, transisi, dan antarmuka aplikasi melalui praktik langsung. Pendekatan eksploratif ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan kesiapan siswa dalam pembelajaran digital, sejalan dengan temuan Hung, et al (2022) dan Warschauer (2020) yang menekankan pentingnya interaksi awal bermakna dengan teknologi.

Pada hari kedua, Selasa, 18 Maret 2025, kegiatan PKM difokuskan pada praktik teknis dasar dengan menggunakan aplikasi CapCut. Kegiatan berlanjut dengan praktik teknis dasar, yaitu mengimpor gambar, teks, dan

audio ke dalam aplikasi CapCut. Pendekatan berbasis praktik langsung ini membantu siswa memahami fungsi-fungsi dasar aplikasi. Meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan teknis seperti mengatur resolusi atau durasi media, kendala tersebut dapat diatasi dengan bimbingan dari pemateri dan pendamping.



Gambar 3. Siswa praktik mengimport bahan ke *capcut*

Pada gambar 3 di akhir sesi kegiatan hari kedua, hampir seluruh siswa berhasil menghasilkan proyek sederhana berupa video singkat yang sudah menggunakan bahan gambar dan audio. Siswa mulai menunjukkan peningkatan keterampilan operasional dan pola kerja sistematis. Proses pembelajaran teknis melalui praktik langsung efektif dalam membangun fondasi literasi digital (Kafai & Burke, 2019; Mayer, 2021).

Hari ketiga, Rabu, 19 Maret 2025, kegiatan PKM berfokus pada pengembangan keterampilan lanjutan dalam penggunaan aplikasi CapCut. Pada pertemuan ketiga, siswa mulai diajarkan cara menambahkan transisi antar gambar, menggunakan tools cut untuk memotong klip, serta menggabungkan berbagai elemen menjadi rangkaian motion graphic yang lebih kompleks.



Gambar 4. Praktik Latihan *Motion Graphic* Menggunakan *Capcut*

Gambar 4 siswa semakin terbiasa menggunakan aplikasi dan menunjukkan peningkatan keterampilan. Kreativitas siswa juga mulai terlihat, misalnya dengan menambahkan efek visual yang tersedia meskipun belum diminta. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi yang diajarkan, tetapi juga berani mengeksplorasi lebih jauh fitur-fitur aplikasi. Siswa mulai berani bereksperimen dan menunjukkan kemandirian dalam mengelola proyek video. Hal ini mencerminkan proses pembelajaran kreatif dan reflektif (Çiftçi & Sarsar, 2021; Marsh et al., 2020).

Hari keempat, Kamis, 20 Maret 2025, merupakan tahap akhir kegiatan PKM yang difokuskan pada evaluasi hasil, penampilan karya siswa, serta penutupan program. Kegiatan terakhir difokuskan pada evaluasi, penampilan karya siswa, serta penutupan. Setiap kelompok siswa menampilkan hasil editing video mereka di depan kelas, kemudian guru memberikan apresiasi dan masukan.

**Gambar 5.** Penilaian Hasil Proyek Siswa

Gambar 5 penilaian proyek siswa menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu menghasilkan video sederhana dengan memanfaatkan fitur dasar CapCut secara tepat, seperti pengaturan transisi, pemotongan klip, serta penambahan audio dan teks. Kreativitas siswa juga terlihat dari keberanian mereka mengeksplorasi efek visual meskipun belum sepenuhnya sempurna. Guru memberikan apresiasi atas kerapian dan keunikan ide yang ditampilkan, sekaligus memberikan masukan terkait pengaturan durasi dan kesesuaian antara gambar dengan audio. Secara keseluruhan, proyek yang dihasilkan mencerminkan peningkatan keterampilan teknis sekaligus perkembangan literasi digital siswa dalam menggunakan aplikasi pengolah video. Kegiatan ini berfungsi sebagai bentuk penilaian autentik terhadap penguasaan keterampilan digital dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menunjukkan hasil karya (Darling-Hammond et al., 2020).

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pretest dan Posttest Siswa pada Kegiatan PKM

Aspek Evaluasi	Pretest	Posttest	N-gain	Kategori
Pemahaman & Keterampilan Motion Graphic	39,7	85,5	0,76	Tinggi

Tabel 1 ditunjukkan hasil pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur efektivitas program. Hasil evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan signifikan, yaitu rata-rata nilai pretest sebesar 39,7 meningkat menjadi 85,5 pada posttest, dengan N-gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang motion graphic sekaligus keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi CapCut.

Tabel 2. Uji Signifikansi (Uji t)

Aspek Evaluasi	t-hitung	df	Sig.	Keterangan
Pemahaman & Keterampilan Motion Graphic	12,451	39	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Hasil analisis uji t pada tabel 2 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada aspek pemahaman dan keterampilan motion graphic siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 39,7 meningkat menjadi 85,5 pada posttest setelah pelaksanaan pelatihan CapCut. Uji t menghasilkan nilai yaitu 12,451 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan yang bermakna secara statistik antara sebelum dan sesudah kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan CapCut mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi digital siswa, khususnya dalam aspek produksi konten video berbasis motion graphic. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang aplikatif dan kontekstual efektif untuk mengembangkan keterampilan digital tingkat lanjut pada siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM di SDN Sepatan 1 berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis baru, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam berkreasi dengan teknologi digital. Program ini sekaligus mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4 (*Quality Education*), karena mendorong terciptanya pendidikan berkualitas melalui peningkatan literasi digital dan penguasaan keterampilan abad 21 bagi siswa sekolah dasar. Dengan hasil yang diperoleh, kegiatan PKM ini dapat dijadikan model implementasi untuk sekolah lain dalam rangka meningkatkan kreativitas dan kesiapan generasi muda menghadapi era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN Sepatan 1 telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Program ini berhasil memperkenalkan konsep dasar motion graphic sekaligus melatih keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut. Selama empat hari kegiatan, siswa kelas 5B dan 5C menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi, baik saat mendengarkan materi teori maupun saat melakukan praktik langsung. Evaluasi hasil pembelajaran melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Hasil ini membuktikan bahwa program PKM efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep motion graphic serta keterampilan teknis penggunaan aplikasi CapCut. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan rasa percaya diri siswa untuk berkreasi menggunakan teknologi digital. Secara lebih luas, program ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital di tingkat sekolah dasar Indonesia, terutama dalam memperkenalkan keterampilan produksi konten kreatif yang masih jarang disentuh dalam kurikulum reguler. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya mendukung peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga berperan dalam pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4 (*Quality Education*) yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas dan keterampilan abad ke-21.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang. Pertama, diperlukan penguatan materi lanjutan dengan menambahkan sesi pembelajaran mengenai fitur-fitur yang lebih kompleks dari aplikasi CapCut sehingga siswa dapat menghasilkan karya dengan kualitas yang lebih baik. Kedua, pendampingan berkelanjutan perlu dilakukan melalui kegiatan rutin atau ekstrakurikuler berbasis multimedia agar keterampilan yang telah diperoleh siswa dapat terus dipertahankan dan dikembangkan. Ketiga, kolaborasi dengan guru perlu ditingkatkan sehingga guru dapat lebih aktif terlibat dalam proses pelatihan, sekaligus memungkinkan kegiatan serupa untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas. Keempat, perluasan program juga menjadi langkah penting, di mana kegiatan PKM dapat diperluas ke sekolah dasar lain di wilayah Sepatan dan sekitarnya agar manfaat program dapat dirasakan lebih luas. Kelima, pemanfaatan hasil karya siswa perlu dilakukan dengan menampilkan karya mereka dalam kegiatan sekolah atau melalui media sosial resmi sekolah sebagai bentuk apresiasi dan upaya meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya rekomendasi tersebut, diharapkan program PKM ini dapat terus berlanjut, berkembang, dan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas serta literasi digital siswa sekolah dasar di era teknologi saat ini. Diperlukan dukungan kebijakan untuk mendorong integrasi CapCut sebagai media pembelajaran visual dalam kurikulum muatan lokal. Langkah ini akan memperkuat literasi digital siswa secara berkelanjutan serta mendukung guru dalam mengimplementasikan pembelajaran abad ke-21 secara lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiprabowo, G. W., & Handriyotopo, H. (2020). Design Promotion Media For Reog Ponorogo With Graphic Motion Of Wayang Kulit. *Artistic: International Journal of Creation and Innovation*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.33153/ARTISTIC.V1I1.2993>
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.37905/JJI.V2I1.4640>
- Anggrayni, M. ., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Arhama, F. P., & Sutikno. (2023). Pengembangan media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 106184 Sekip tahun pembelajaran 2023–2024. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 146–155.
- Çiftçi, S., & Sarsar, F. (2021). Investigation of students' digital literacy levels and attitudes toward digital learning. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1371–1391. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10329-7>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2022). Exploring the effects of digital learning environments on elementary students' learning motivation and engagement. *Interactive Learning Environments*, 30(4), 678–692. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1674885>
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2019). *Connected code: Why children need to learn programming*. MIT Press.
- Mahmudi, Apriani, R., & Wiwik Okta Susilawati. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd N 01 Koto Baru. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 8(4), 496–500. <https://doi.org/10.36709/bastrav8i4.226>
- Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M., & Ritchie, L. (2020). Young children's initiation into family literacy practices in the digital age. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(3), 392–415. <https://doi.org/10.1177/1468798418779517>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nandanawana Putra, I. G. W. M. ., & Vivaldi Pradnyana, P. G. M. . (2025). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Editing Video Pada Generasi Muda di SMKN 1 Manggis Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 1804–1811. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5752>

- Nasution, A. R., Meldiana, T., Radhiyya, N. R., & Supriatin, A. (2024). Pengaruh media audio visual berbasis CapCut terhadap minat belajar siswa sekolah dasar Islam terpadu. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.32332/elementary.v10i1.9099>
- Prasetya, D. B. Y., Rohman, Y. L., Setiawati, A. S., & Nugroho, Y. (2025). Penguatan kreativitas dan kompetensi digital siswa melalui pelatihan pembuatan konten video pembelajaran dengan CapCut di SMA Negeri 1 Ungaran. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2), 55–63. <https://doi.org/10.55610/jpni.v6i2.1439>
- Salsabila, I., Yuanta, F., & Popiyanto, Y. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SDN Pakis V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28749–28756. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17360>
- Warschauer, M. (2020). Learning in the Cloud: Digital literacy for a changing world. *Language Learning & Technology*, 24(1), 1–15.
- Widayanti, T. M., Mujiwati, E. S., & Sahari, S. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi CapCut materi siklus air untuk siswa kelas V SDN Tiron 4 Kediri 2023–2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16742>
- Zahra, F., Rozi, F., Jelita, L., Ambarita, D. F. P., & Nasution, Y. (2025). Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 050587. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5267–5278. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25284>