

PELATIHAN PENGGUNAAN CAPCUT BAGI SISWA KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DIGITAL DI SDN 2 KEPANJENLOR BLITAR

**Frissenda Septrianur Marinda Karno Putri¹, Ika Dian Rahmawati², Dya
Qurotul A'yun³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura, Jalan Raya Telang Perumahan Telang Indah, Telang, Kec. Kamal,
Kab. Bangkalan, Jawa Timur 69160.

¹e-mail smkpfriissenda@gmail.com

Submitted 24-10-2025

Accepted 16-04-2026

Published 27-04-2026

Abstrak

SDN 2 Kepanjenlor Blitar menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital secara produktif, meskipun siswa telah akrab menggunakan gawai. Kemampuan siswa dalam mengolah media digital secara kreatif, khususnya pengeditan video, masih rendah dan belum didukung optimal oleh guru. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas digital siswa melalui pelatihan aplikasi CapCut pada 30 siswa kelas IV. Metode yang digunakan berupa demonstrasi dan pendampingan praktik langsung selama dua hari. Hasil pretest menunjukkan kemampuan awal siswa masih terbatas, dengan persentase penguasaan 40–60% pada aspek keterampilan dasar. Setelah pelatihan, hasil posttest meningkat signifikan hingga mencapai 83–93% pada setiap indikator. Rata-rata peningkatan di atas 30% menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam membuat video. Selain itu, kegiatan ini mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 di sekolah dasar secara berkelanjutan dan adaptif.

Kata Kunci: capcut, digital, teknologi

Abstract

SDN 2 Kepanjenlor Blitar faces limitations in the productive use of digital technology, although students are familiar with using gadgets. Students' ability to process digital media creatively, especially in video editing, remains low and is not yet optimally supported by teachers. This community service aims to improve students' digital creativity through CapCut application training for 30 fourth-grade students. The method used consists of demonstrations and direct practice assistance over two days. Pretest results indicate that students' initial abilities are still limited, with mastery levels ranging from 40–60% in basic skills. After the training, posttest results show a significant improvement, reaching 83–93% across all indicators. The average increase of more than 30% demonstrates the effectiveness of the training in enhancing technical skills, creativity, and students' confidence in producing videos. Furthermore, this activity encourages the integration of technology in learning to support the development of 21st-century skills in elementary education sustainably and adaptively.

Keywords: capcut, digital, technology

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan terus berkembang dengan cepat untuk menyesuaikan diri terhadap transisi perkembangan teknologi. Teknologi digital memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, mendorong metode pembelajaran yang lebih interaktif, dan memberikan peluang bagi para pendidik untuk mengadopsi pendekatan pengajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, digitalisasi pendidikan menjadi faktor kunci dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan kompetitif di era global (Ismunandar, 2025). Literasi digital merupakan kemampuan memanfaatkan perangkat digital untuk mengakses, mengelola, dan menganalisis informasi, yang menjadi keterampilan penting di era Revolusi Industri 4.0. Literasi digital memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan teknologi yang terus berubah, serta meningkatkan daya saing di masa depan (Suciati et al., 2025). Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar, karena pada usia ini siswa mulai aktif mengeksplorasi berbagai media digital sebagai sarana belajar maupun berkreasi (Hidayat et al., 2024).

Di era digital saat ini, literasi digital menjadi salah satu keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu (Sutrisna, 2019). Kreativitas digital merupakan aspek krusial yang dapat dikembangkan melalui penggunaan aplikasi video editing seperti CapCut, yang mudah diakses dan memiliki berbagai fitur menarik. Namun, kenyataannya keterampilan ini masih kurang dikuasai oleh siswa dan guru, khususnya di Sekolah Dasar wilayah Blitar, sehingga menjadi permasalahan penting yang perlu diselesaikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya untuk pengembangan kreativitas siswa, masih belum optimal. Permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu SDN 2 Kepanjenlor Blitar, adalah rendahnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif. Meskipun siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital,

penggunaannya masih didominasi untuk hiburan dan belum diarahkan pada kegiatan edukatif dan kreatif. Selain itu, siswa belum memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan aplikasi pengeditan video, sementara guru juga belum optimal dalam mengintegrasikan media digital interaktif dalam proses pembelajaran (Saragih et al., 2023) dalam era globalisasi Ilmu teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini mengharuskan seorang guru cakap dalam menggunakan teknologi informasi bahkan seorang guru dapat disebut profesional jika guru tersebut mampu menguasai teknologi dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, teknologi informasi berperan sebagai elemen yang dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dengan adanya media yang digunakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih kreatif dalam menghasilkan suatu proyek.

Permasalahan tersebut diketahui melalui hasil observasi langsung dan identifikasi kebutuhan di kelas IV SDN 2 Kepanjenlor Blitar, menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi berupa kegiatan pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif untuk meningkatkan literasi digital sekaligus kreativitas siswa. Intervensi ini penting agar siswa tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan karya digital yang bernilai, serta mendukung guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Penelitian yang dilakukan (Riyadi1 et al., 2025) menyatakan bahwa media berbasis teknologi informasi adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan berbasis teknologi Informasi merupakan pembawa pesan yang canggih, di desain sedemikian rupa yang dapat menampilkan gambar, suara yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jenis-jenis media seperti dilihat dari jenis yang terdiri dari media auditif, media visual, media audiovisual, penggunaan powerpoint.

Penelitian oleh (Zuhri et al., 2024) menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas digital melalui pelatihan video editing pada siswa sekolah dasar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Temuan ini menegaskan pentingnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi CapCut, agar siswa dapat mengoptimalkan potensi kreativitas digitalnya. Oleh karena itu, tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan penggunaan CapCut untuk siswa kelas 4 SDN 2 Kepanjenlor Blitar diselenggarakan dengan tujuan mengembangkan kreativitas digital sejak dini. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara produktif, bukan sekadar sebagai sarana hiburan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kinkin Karimah et al., 2025) yang menekankan bahwa penguasaan keterampilan abad 21, termasuk kreativitas dan literasi digital, merupakan fondasi penting bagi generasi muda untuk menghadapi tantangan global di masa mendatang.

Pemilihan aplikasi CapCut dalam kegiatan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur yang lengkap, serta aksesibilitas yang tinggi bagi siswa sekolah dasar. CapCut memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video secara kreatif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks (Putra & Pradnyana, 2025), dengan karakteristik tersebut, CapCut dinilai sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas IV dalam mengembangkan kreativitas digital mereka. Berkat antarmuka yang sederhana dan ramah, CapCut menarik banyak pengguna, termasuk pelajar. Dengan CapCut, pengguna dapat dengan mudah mengedit video secara kreatif dan efisien, bahkan tanpa keahlian teknis. Pada umumnya CapCut memang sering digunakan untuk mengedit suatu movie (Satria, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan video editing dapat meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya digital (Widiarti et al., 2021). Namun demikian, pelatihan yang secara khusus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak program yang secara terintegrasi melibatkan siswa dan guru dalam pengembangan literasi digital

berbasis praktik langsung. Hal ini menunjukkan adanya celah yang perlu diisi melalui kegiatan pengabdian yang lebih aplikatif dan kontekstual (Rahmatillah & Reinita, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan penggunaan CapCut di kelas 4 SDN 2 Kepanjenlor Blitar memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut sebagai media pengembangan kreativitas digital. Melalui penguasaan aplikasi ini, siswa tidak hanya belajar mengenai aspek teknis pengeditan video seperti memotong, menggabungkan, menambahkan teks, musik, dan transisi, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kritis, serta mampu mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk karya digital (Istiqomah et al., 2024). Dengan demikian, CapCut tidak hanya menjadi alat hiburan, melainkan juga sarana edukatif yang mendukung perkembangan keterampilan abad 21.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi CapCut kepada siswa kelas IV SDN 2 Kepanjenlor Blitar untuk mengembangkan kreativitas digital mereka. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan ide secara kreatif dan produktif. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi (Kalifaur, Khairtati, 2024) yang menekankan pentingnya integrasi literasi digital dalam kurikulum sekolah dasar guna menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem pembelajaran berbasis digital yang kreatif, di mana siswa berperan sebagai pencipta konten, bukan sekadar pengguna teknologi, serta memiliki kesiapan dalam menghadapi tuntutan keterampilan abad ke-21

METODE

Kegiatan pengabdian SDN 2 Kepanjenlor Blitar dengan 35 siswa ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan partisipatif yang berorientasi

pada praktik langsung. Metode ini dipilih karena efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas digital siswa sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan aplikasi pengeditan video CapCut. Pendekatan partisipatif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksplorasi, praktik, dan produksi karya secara mandiri dengan bimbingan fasilitator, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak SDN 2 Kepanjenlor Blitar, penentuan jadwal kegiatan, serta identifikasi kebutuhan siswa melalui observasi awal di kelas IV. Pada tahap ini juga disusun materi pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu sederhana, komunikatif, dan berbasis praktik. Selain itu, tim pengabdian menyusun instrumen evaluasi berupa angket pretest dan posttest serta menyiapkan perangkat pendukung seperti gawai, jaringan internet, dan contoh video pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan selama dua hari dengan melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai peserta utama dan guru kelas sebagai pendamping. Hari pertama difokuskan pada pengenalan aplikasi CapCut dan fitur dasar, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan seperti memotong video, menambahkan teks, musik, dan transisi. Hari kedua difokuskan pada praktik lanjutan, di mana siswa mengembangkan video secara mandiri sesuai kreativitas masing-masing. Kegiatan praktik langsung ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kreativitas siswa dalam menghasilkan karya digital. Guru berperan sebagai fasilitator pendamping yang membantu siswa selama proses praktik serta mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa angket *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Instrumen ini mengukur tiga aspek, yaitu: (1) pengetahuan dasar tentang aplikasi CapCut, (2) keterampilan teknis dalam mengedit video sederhana, dan (3) kepercayaan diri dalam membuat konten digital. Contoh item instrumen antara lain: “Saya

mengetahui fungsi aplikasi CapCut”, “Saya dapat memotong dan menggabungkan video”, dan “Saya percaya diri membuat video sederhana secara mandiri”.

Validitas instrumen dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) oleh ahli, yaitu dosen pendidikan dan praktisi pembelajaran digital, untuk memastikan kesesuaian butir dengan tujuan kegiatan (Sugiyono, 2019). Skor dihitung dengan memberikan nilai 1 untuk jawaban “Ya” dan 0 untuk jawaban “Tidak”, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total setiap siswa. Hasil skor selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% =$$

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan rata-rata persentase hasil pretest dan posttest. Peningkatan kemampuan siswa ditentukan berdasarkan selisih persentase sebelum dan sesudah pelatihan. Kriteria keberhasilan program ditetapkan apabila terjadi peningkatan rata-rata minimal 20% dari hasil pretest ke posttest, serta sebagian besar siswa ($\geq 75\%$) mencapai kategori “baik” (persentase $\geq 70\%$) (Arikunto, 2018). Selain angket, evaluasi juga dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Observasi mencakup aspek partisipasi siswa, keaktifan, kemampuan bekerja mandiri, serta kreativitas dalam menghasilkan video. Guru sebagai pendamping juga diberikan lembar refleksi sederhana untuk menilai keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan. Data observasi dan refleksi guru digunakan untuk melengkapi hasil analisis kuantitatif sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas kegiatan pengabdian (Rahmatillah & Reinita, 2025).

Dengan demikian, metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mengukur perubahan pengetahuan, sikap, dan kreativitas siswa secara menyeluruh melalui pendekatan evaluasi yang terstruktur dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh dari pelatihan hari pertama dan hari kedua tingkat pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa dalam membuat konten digital video. Hasil pengabdian ini disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif yang telah diolah untuk memudahkan pemahaman. Suasana kegiatan pelatihan penggunaan CapCut yang diikuti oleh siswa kelas 4 pada hari pertama dan kedua dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kegiatan Pelatihan

Kegiatan Pelatihan Penggunaan CapCut bagi siswa kelas 4 SDN 2 Kapanjenlor Blitar diselenggarakan sebagai upaya mendukung pengembangan kreativitas digital di lingkungan sekolah dasar. Melalui pelatihan ini, siswa diperkenalkan dengan keterampilan dasar dalam mengedit video, yang diharapkan dapat menjadi bekal untuk menumbuhkan inovasi, imajinasi, serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Hari Pertama, pelatihan tahap awal pelatihan ini difokuskan pada pengenalan aplikasi CapCut. Dengan bimbingan, siswa satu per satu mengunduh dan menginstal aplikasi di perangkat peserta didik. Raut wajah mereka penuh semangat

saat dijelaskan tentang berbagai fitur yang ada. Peserta didik tidak sabar untuk mencoba memotong video, menambahkan musik latar, dan mengatur kecepatan tayangan. Antusiasme yang tinggi terlihat jelas dari partisipasi aktif peserta didik. Di akhir sesi, peserta didik diminta untuk mengisi *pre-test* sebagai langkah awal untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka.

Pada hari kedua pelatihan, fokus kegiatan beralih dari teori ke praktik kreatif. Siswa diberi kesempatan untuk membuat proyek video singkat menggunakan fitur-fitur lanjutan CapCut. Peserta belajar memanfaatkan efek visual, transisi, teks, dan animasi untuk membuat cerita sederhana yang menarik. Tahap ini tidak hanya melatih keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk menuangkan ide kreatif dan membangun kepercayaan diri dalam berekspresi melalui media digital. Setelah sesi praktik, siswa mengerjakan *post-test* untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan.

Tabel 1 Penyajian Tabel *Pretest* Siswa Kelas IV

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Pernah menggunakan aplikasi CapCut sebelumnya	24 (80%)	6 (20%)
2.	Mengetahui cara memotong video menggunakan CapCut	18 (60%)	12 (40%)
3.	Mengetahui cara menambahkan musik pada video	15 (50%)	15 (50%)
4.	Mampu membuat video sederhana menggunakan aplikasi CapCut	12 (40%)	18 (60%)

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa meskipun 80% siswa sudah pernah menggunakan CapCut, hanya 40% yang mampu membuat video sederhana secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan pada pengenalan aplikasi, melainkan pada keterampilan teknis dan pemanfaatan fitur secara optimal.

Tabel 2 Penyajian Tabel *Posttest* Kelas IV

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menggunakan aplikasi CapCut secara mandiri	28 (93%)	2 (7%)
2.	Siswa mampu memotong dan menggabungkan video dengan benar	27 (90%)	3 (10%)
3.	Siswa mampu menambahkan teks, musik, dan transisi pada video	26 (87%)	4 (13%)
4.	Siswa mampu membuat video kreatif sederhana menggunakan aplikasi CapCut	25 (83%)	5 (17%)

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mampu menggunakan CapCut secara mandiri dan menghasilkan video sederhana dengan berbagai elemen editing. Jika dibandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada setiap indikator. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan berada di atas 30%, sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan program. Selain itu, lebih dari 75% siswa mencapai kategori “baik”, yang menunjukkan bahwa pelatihan berjalan efektif.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (80%) telah mengenal dan pernah menggunakan aplikasi CapCut. Namun demikian, kemampuan mereka masih terbatas pada penggunaan dasar, seperti menggunakan template, dan belum mampu melakukan proses pengeditan video secara mandiri. Hal ini terlihat dari rendahnya persentase siswa yang mampu membuat video sederhana (40%) dan menambahkan elemen editing seperti musik (50%). Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan pengenalan aplikasi, melainkan pada ketrampilan teknis dan pemanfaatan fitur secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Mulyana et al., 2023). yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi oleh siswa sering kali masih berada pada level dasar, sehingga memerlukan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan kompetensi teknis. Oleh karena itu, intervensi pelatihan menjadi penting untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan editing secara mandiri dan kreatif (Sappaile, 2025).

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Naimah et al., 2024) yang menyatakan bahwa penguasaan keterampilan digital pada siswa sekolah dasar perlu dilatih secara bertahap, dimulai dari pemahaman dasar hingga praktik kreatif, agar

siswa dapat mengembangkan kompetensi literasi digital dengan baik. Selain itu, menurut (Rusli et al., 2024), literasi digital merupakan salah satu kompetensi penting abad 21 yang harus ditanamkan sejak dini untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Setelah pelaksanaan pelatihan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator. Sebagian besar siswa telah mampu menggunakan CapCut secara mandiri (93%), memotong dan menggabungkan video (90%), serta menambahkan teks, musik, dan transisi (87%). Selain itu, sebanyak 83% siswa telah mampu membuat video kreatif sederhana. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan ketrampilan teknis siswa dalam pengeditan video. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hanum et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video editing dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta didukung oleh (Mesra et al., 2024) yang menekankan bahwa pemanfaatan fitur editing seperti transisi dan audio dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik video.

Setelah peningkatan ketrampilan teknis, kegiatan praktik langsung juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih berani mengekspresikan ide melalui karya digital yang dihasilkan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan ketrampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan berpikir kritis (Zuhri et al., 2024). Temuan ini juga didukung oleh (Naimah et al., 2024) yang menyatakan bahwa pengembangan literasi digital pada siswa sekolah dasar perlu dilakukan secara bertahap melalui pendekatan praktik agar memberikan hasil yang optimal.

Selain itu, kegiatan praktik langsung juga membuat siswa lebih percaya diri dalam menuangkan ide kreatif mereka ke dalam bentuk karya digital. Kajian literatur terbaru menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa sejak jenjang pendidikan dasar (S. H. Nugroho & Nasionalita, 2019-2025). Penguasaan literasi digital tidak hanya meningkatkan ketrampilan

teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan CapCut dalam kegiatan pengabdian ini terbukti efektif dalam meningkatkan ketrampilan digital dan kreativitas siswa sekolah dasar dalam meningkatkan ketrampilan digital dan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pendekatan praktik langsung yang kontekstual. Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai media untuk mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik (Ramadhan et al., 2024).

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi CapCut pada siswa kelas IV SDN 2 Kepanjenlor Blitar terbukti meningkatkan keterampilan dasar pengeditan video, yang ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan teknis siswa dengan rata-rata kenaikan di atas 30% berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Bagi siswa, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar digital yang lebih praktis serta melatih pemanfaatan teknologi secara produktif sebagai bagian dari penguatan literasi digital abad ke-21. Sementara itu, bagi guru, kegiatan ini memberikan wawasan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan, antara lain durasi pelatihan yang relatif singkat serta perbedaan kemampuan awal siswa yang memengaruhi kecepatan pemahaman materi. Selain itu, evaluasi yang digunakan masih terbatas pada aspek pengetahuan dan keterampilan dasar, sehingga belum mengukur secara mendalam aspek literasi digital lainnya. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang, materi yang lebih bertahap, serta pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif. Selain itu, keterlibatan guru perlu ditingkatkan agar pelatihan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah, sehingga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh staf SDN 2 Kepanjenlor Blitar atas dukungan, kerja sama, dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi CapCut bagi siswa kelas IV. Partisipasi aktif dan pendampingan yang diberikan sangat membantu kelancaran kegiatan pengabdian serta pencapaian tujuan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitrah Arya Ramadhan, Yuda Amri Setiadi, & Ichsan Rahman Fauzi. (2024). Inovasi Penguatan Literasi Digital di Kalangan Remaja Kota Tasikmalaya Dalam Mendukung Capaian SDGS 2030. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 286–296. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.859>
- Hanum, I., Umar, A., Rosmaini, R., & Febriana, I. (2024). *Effectiveness of Using Capcut Video Learning Media in Curriculum Analysis Courses for Indonesian Language and Literature Education Study Program Students, FBS UNIMED*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342327>
- Hidayat, D., Satyani, I. S. C., Amalia, P. A., & Dewasandra, S. A. (2024). Digital Literacy of Elementary School Students Based on Sundanese Culture. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 8(2), 437–456. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v8i2.11720>
- Ismunandar, A. (2025). Strategi Peningkatan Kemampuan Sumber Daya Manusia di Era Digital: Tantangan dan Adaptasi pada Lembaga Pendidikan. *BISMA : Business and Management Journal*, 3(1), 27–36. <https://doi.org/10.59966/bisma.v3i1.1644>
- Istiqomah, T. D., Effindi, M. A., Anwar, F. M., Suhartanti, R. A., Zakariya, R. A., Irawati, D., & Jannah, R. (2024). Pelatihan Video Editing Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Membangun Keterampilan Kreatif Di Smk Darul Mustofa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 983–990. <https://manggalajournal.org/index.php/BESIRU>
<https://doi.org/10.62335/mhdtjx19>
- Kalifaur, Khairtati, G. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>
- kinkin karimah, farah fasifah, & sofyhan iskandar. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109–116.
- Mesra, R., Monica, W. S., Anton, E. E., Sari, D. K., Editing, C. V., Skill, M., Saing,

- D., & Kerja, D. (2024). Pelatihan Capcut Video Editing Untuk Meningkatkan Kerja. *Communnity Development Journal*, 5(3), 5381–5391.
- Muliyana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT. *Semnasa, November 2023*, 896–902.
<https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/download/100/89>.
- Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, & Meilina. (2024). Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Putra, I. G. W. M. N., & Pradnyana, P. G. M. V. (2025). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Editing Video Pada Generasi Muda di SMKN1 Manggis Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(2), 1804–1811.
- Rahmatillah, N. P., & Reinita. (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>
- Riyadil. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35793>
- Rusli, T. S., S, C. Y., & Mudrikah, S. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan CapCut di SD Inpres Koya Tengah, Papua*. 5(2), 207–215.
- Sappaile, B. I. (2025). *Improving Digital Literacy Among Elementary School Students Through Interactive Learning and Online Platforms : Embracing an Era of Flexible and Inclusive Education*. 2(3), 82–94.
- Saragih, M., Wirianto, W., & Badjie, S. D. (2023). Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru SD Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v2i1.176>
- Satria, B. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1841–1848. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3171>
- Suciati, L., Sugiarti, Lestari, M. W., & Nesy. (2025). Analisis Literasi Digital di Era Masa Kini. *Journal Innovation in Education*, 3(2), 271–283.
- Sutrisna, I. P. G. (2019). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269–283.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>

Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149.
<https://doi.org/10.29210/07essr500300>