



Contents lists available at openscie.com

Open Community Service Journal

Journal homepage: <https://opencomserv.com>



Keterampilan Edit Video Media Sosial Menggunakan CapCut Untuk Pemuda Desa Dalam Kaum, Sambas

Naufal Aulia Fiermeiza¹, Alvina Yolanda², Muhammad Farisan Luthfi¹

¹Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas, Sambas, Indonesia

²Jurusan Agribisnis, Politeknik Negeri Sambas, Sambas, Indonesia

*Correspondence E-mail: naufalfiermeiza@gmail.com

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:

Disubmit 22 April 2025

Diterima 13 Mei 2025

Diterbitkan 25 Mei 2025

Kata Kunci:

CapCut,

Editing Video,

Karang Taruna,

Konten Kreatif,

Pelatihan Keterampilan.

ABSTRAK

Kemampuan mengedit video sering dianggap sulit, padahal video memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat modern, terutama di media sosial. Hal itulah yang sedang menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Desa Dalam Kaum dimana mereka masih belum memiliki sumber daya manusia yang mampu melakukan editing video secara profesional dan berdaya saing padahal Desa mereka memiliki aspek ekonomi dan pariwisata yang berpotensi dalam memajukan Desa tersebut dan membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam menghasilkan video yang dapat mempromosikan potensi Desa Dalam kaum. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan akan keterampilan pengelolaan video, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan bersama Karang Taruna Tarigas di Desa Dalam Kaum, Kabupaten Sambas. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna dalam mengedit video menggunakan aplikasi CapCut, agar dapat menghasilkan konten yang kreatif, profesional, serta memahami potensi monetisasi dan pengembangan ide kreatif. Metode yang digunakan adalah pelatihan langsung selama kurang lebih tiga jam, yang mencakup pembukaan oleh Kepala Desa, pemaparan materi dasar editing, praktik penggunaan aplikasi CapCut, penilaian hasil video peserta, serta pemberian penghargaan. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa peserta memahami dasar-dasar pengeditan video dan mampu menghasilkan konten yang meningkatkan kualitas media sosial mereka. Selain itu, peserta juga mendapatkan wawasan tambahan mengenai strategi konten kreatif dan monetisasi. Pelatihan serupa direkomendasikan di masa mendatang untuk meningkatkan keterampilan secara berkelanjutan dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi.

1. Pendahuluan

Desa Dalam Kaum merupakan salah satu desa yang terletak di Kabupaten Sambas, tepatnya di wilayah administratif Kecamatan Sambas. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), Desa Dalam Kaum tercatat sebagai desa terluas kedua di kecamatan tersebut, dengan jumlah penduduk mencapai 3.150 jiwa (BPS, 2025). Wilayah desa ini memiliki potensi sumber daya manusia yang cukup besar, terutama dari kalangan generasi muda yang dapat diberdayakan untuk mendukung pembangunan desa secara berkelanjutan. Salah satu wadah yang aktif berperan dalam pengembangan potensi pemuda di desa ini adalah organisasi kepemudaan Karang Taruna Terigas. Karang Taruna Terigas merupakan organisasi yang berada dibawah naungan dan binaan Desa Dalam Kaum yang terdiri dari sekiat 35 hingga 30 pemuda pemudi Desa Dalam Kaum. Karang Taruna Terigas menjadi motor penggerak berbagai kegiatan sosial, kreatif, dan edukatif yang melibatkan pemuda desa dengan tujuan membangun karakter, keterampilan, serta semangat kolaboratif antar warga. Namun sayangnya kegiatan-kegiatan ini belum dikemas dan dipromosikan dengan baik, khususnya pada platform digital. Bahkan organisasi ini belum memiliki platform social media hanya sebatas *Whatsapp group*. Oleh karena itu organisasi ini juga mulai mengarahkan perhatian pada pengembangan kemampuan digital, sebagai respon atas kebutuhan zaman dan peran berbagai bentuk media sosial dalam memperkenalkan potensi lokal desa. Salah satu caranya adalah melalui promosi kegiatan mereka di media sosial. Menurut **Suryaningsih et al. (2024)** Sosial media memiliki peran dalam pemasaran modern yaitu sebagai alat untuk membangun *brand awareness* atau kesadaran merek melalui sosial media dengan pengguna aktif setiap harinya seperti Instagram, TikTok, Facebook dan Twitter yang memiliki peluang besar memperkenalkan suatu merek atau entitas kepada audiens yang lebih luas.

Saat ini, media sosial sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Aripardono, 2020). Orang-orang dari berbagai kalangan memanfaatkannya untuk berbagai keperluan, mulai dari berbagi cerita, mencari hiburan, hingga mempromosikan produk atau kegiatan. Di antara semua jenis konten yang ada, video menjadi salah satu yang paling diminati karena lebih menarik dan interaktif. Tapi, membuat video yang menarik dan terlihat profesional sering dianggap sulit oleh banyak orang.

Namun, banyak anggota Karang Taruna yang merasa kesulitan membuat konten video yang menarik karena belum memiliki pengetahuan tentang editing video. Mereka juga sering mengira bahwa mengedit video membutuhkan komputer mahal atau aplikasi berbayar, padahal sekarang sudah ada aplikasi gratis seperti CapCut yang bisa digunakan langsung dari ponsel Android.

CapCut merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pengeditan video yang populer serta mudah digunakan (Pujowati & Haidar, 2024). Aplikasi CapCut menawarkan banyak fitur yang mudah digunakan, bahkan oleh pemula (Fajarini et al., 2025). Dengan sedikit panduan, aplikasi ini bisa membantu menghasilkan video berkualitas tinggi. Sayangnya, banyak yang belum tahu cara menggunakan aplikasi ini dengan maksimal. Akibatnya, peluang untuk membuat konten kreatif dan menarik jadi terlewatkan begitu saja. Karena itulah, pelatihan editing video dengan CapCut ini sangat penting. Pelatihan ini dirancang khusus untuk membantu anggota Karang Taruna menguasai keterampilan dasar editing video, sehingga mereka bisa lebih percaya diri membuat konten yang keren dan profesional. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan membuka wawasan bahwa membuat video menarik itu sebenarnya tidak serumit yang dibayangkan.

Pelatihan ini diadakan sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pemuda Karang Taruna Terigas Desa Dalam Kaum Sambas, berdasarkan diskusi yang dilakukan bersama Uray Guntur Saputra selaku Ketua Karang Taruna Terigas Desa Dalam Kaum menyatakan bahwa pemuda karang taruna di Desa Dalam Kaum masih belum mampu untuk mempromosikan ataupun membranding desa mereka berdasarkan potensi yang ada seperti kuliner dan tempat wisata, hal ini sangat disayangkan karena Desa Dalam Kaum merupakan desa yang berada di pusat Kabupaten Sambas. Menurut beliau, salah satu cara yang terbaik dan termudah yang dapat dilakukan oleh pemuda karang taruna untuk mempromosikan Desa Dalam Kaum melalui media sosial terutama dengan video-video yang menarik.

Namun sangat disayangkan, banyak pemuda karang taruna yang belum memiliki pengetahuan dasar dalam mengedit video, bahkan banyak yang menganggap bahwa proses editing membutuhkan perangkat mahal dan aplikasi berbayar. Padahal, aplikasi seperti CapCut yang mudah diakses melalui ponsel dapat menjadi solusi, meskipun pemanfaatannya saat ini masih sangat minim. Akibatnya, kualitas konten yang dihasilkan cenderung sederhana dan kurang menarik perhatian. Selain itu, minimnya pelatihan yang relevan dan praktis juga menjadi hambatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan digital secara optimal.

Berbagai studi sebelumnya mendukung efektivitas pelatihan sebagai metode peningkatan keterampilan. Pengabdian yang dilakukan oleh **Mesra et al., (2024)** menunjukkan bahwa pelatihan editing video berbasis aplikasi mampu meningkatkan kompetensi peserta secara signifikan. Selain itu, kegiatan pelatihan serupa di berbagai institusi pendidikan telah terbukti mampu memperkuat daya saing peserta dalam dunia digital, baik dari segi kreativitas maupun ekonomi.

Sehingga tujuan utama berdasarkan latar belakang tersebut adalah kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar anggota Karang Taruna Terigas dalam mengedit video secara mandiri menggunakan aplikasi CapCut. Melalui pelatihan ini, diharapkan para pemuda Desa Dalam Kaum tidak hanya mampu menghasilkan konten video yang menarik dan profesional, tetapi juga mampu memanfaatkan media sosial secara lebih efektif. Ke depan, konten-konten tersebut tidak hanya digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan Karang Taruna, tetapi juga sebagai media promosi potensi lokal dan bahkan sebagai sumber penghasilan melalui monetisasi konten. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk membekali keterampilan teknis, tetapi juga mendorong tumbuhnya semangat kewirausahaan digital dan kemandirian ekonomi di kalangan pemuda desa.

2. Metode Pelaksanaan

Untuk mendukung pemberdayaan masyarakat, khususnya di kalangan pemuda desa, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan dampak langsung melalui pendekatan yang aplikatif dan berorientasi pada peningkatan keterampilan. Dalam konteks perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, kemampuan dalam bidang pengolahan media digital, khususnya video, menjadi kompetensi yang relevan dan dibutuhkan. Oleh karena itu, tim Pengabdian beserta Karang Taruna Terigas menyelenggarakan kegiatan pelatihan pengeditan video sebagai bentuk intervensi strategis untuk membekali anggotanya dengan keterampilan teknis yang aplikatif. Peserta pada kegiatan ini berjumlah 13 orang dengan klasifikasi usia rata-rata 17 hingga 24 tahun. Kegiatan ini bertempat di Kantor Desa Dalam Kaum Kecamatan Sambas pada hari sabtu tanggal 7 Desember 2024 pukul 07.00 hingga 11.00 WIB.



Gambar 1. Sesi Pemaparan Materi

Berdasarkan Gambar 1, tampak ketiga narasumber sedang menyampaikan materi yang disampaikan melalui slide power point, sementara peserta menyimak dengan seksama materi yang disampaikan

sebelum mereka mempraktekan langsung materi yang mereka dapatkan dari ketiga narasumber. Adapun materi yang disampaikan adalah bagaimana mencari ide kreatif, pengantar aplikasi CapCut dan peluang monetisasi konten.

Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teoritis, tetapi juga menekankan pada praktik langsung guna meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta secara menyeluruh. Kegiatan diawali dengan sosialisasi dan penyampaian materi melalui metode ceramah guna memberikan landasan konseptual mengenai pentingnya keterampilan digital, khususnya dalam bidang pengeditan video. Setelah materi disampaikan kemudian masuk kepada sesi tanya jawab guna mempertajam pemahaman audiens. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pelatihan dan praktik langsung, di mana peserta didampingi untuk mencoba sendiri proses pengeditan video menggunakan perangkat lunak yang telah disiapkan. Dalam sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk mengolah materi video mentah menjadi konten siap unggah, sehingga keterampilan teknis yang diperoleh dapat langsung diaplikasikan.

Metode **yang** digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan yang dirancang untuk berlangsung selama kurang lebih tiga jam. Pelatihan ini diikuti oleh seluruh anggota Karang Taruna Terigas. Tahapan-tahapan pelaksanaan dirancang dengan detail sebagai berikut:

1. Koordinasi Awal, sebelum hari pelaksanaan, dilakukan koordinasi dengan Kepala Desa untuk membahas persiapan, termasuk penyediaan tempat, alat pendukung, dan pengorganisasian peserta.
2. Pembukaan, kegiatan dimulai dengan pembukaan resmi yang diawali dengan sambutan dari Kepala Desa. Sambutan ini bertujuan memberikan motivasi kepada peserta dan menekankan pentingnya kegiatan ini bagi komunitas lokal.
3. Pemaparan Materi, setiap pemateri memperkenalkan diri dan menyampaikan materi menggunakan presentasi PowerPoint. Materi mencakup teori dasar pengeditan video dan teknik praktis yang dapat diterapkan langsung.
4. Sesi Tanya Jawab, peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan. Sesi ini membantu menjawab keraguan dan memperjelas pemahaman peserta.
5. Praktik Langsung: peserta melakukan praktik pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut. Dalam sesi ini, masing-masing peserta mencoba mengedit video yang mereka miliki dengan didampingi oleh pemateri untuk memastikan pemahaman dan implementasi yang tepat.
6. Penilaian dan Umpan Balik: peserta diminta untuk mengumpulkan hasil video mereka. Setiap video dinilai oleh pemateri, dan hasilnya dipresentasikan kepada seluruh peserta. Pemateri memberikan komentar serta saran konstruktif untuk setiap video.
7. Penghargaan: pemateri memilih tiga video terbaik berdasarkan kreativitas dan kualitas editing. Peserta terbaik diberikan penghargaan berupa cinderamata sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan partisipasi mereka.
8. Penutupan, kegiatan diakhiri dengan ucapan terima kasih dari penyelenggara kepada peserta dan mitra. Penutupan ini juga diiringi dengan harapan agar keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan.

Sebagaimana kondisi percepatan yang dirasakan saat ini maka pemuda karang taruna juga harus menyesuaikan **dengan** isu yang sedang trending untuk dapat membantu mempromosikan *unique selling point* serta potensi dari desanya. Pembangunan desa yang berada dalam kelompok organisasi masyarakat desa melalui karang taruna diharapkan berperan untuk mengelola potensi desa dan kearifan lokal (**Handayani, 2020**). Maka dari itu metode pelaksanaan tersebut disusun untuk capaian kompetensi para peserta yang mampu mempromosikan potensi desanya baik itu secara komunitas maupun secara personal.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelatihan ini dilaksanakan serangkaian sesi pelatihan yang terstruktur. Sesi awal akan mencakup pengenalan dasar-dasar videografi menggunakan ponsel, pengenalan fitur-fitur aplikasi CapCut, serta konsep dasar editing seperti pemotongan klip, penambahan teks, transisi, dan musik latar. Peserta akan diberikan materi dasar yang ringkas dan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung menggunakan perangkat masing-masing, didampingi oleh tim pemateri yang nantinya akan dilakukan evaluasi atas video yang telah dibuat peserta. Di sesi terakhir dari kegiatan pelatihan ini, peserta dibekali dengan materi mengenai mencari ide-ide kreatif dalam membuat konten dan bagaimana cara melihat peluang ekonomi melalui monetisasi konten dari video yang dibuat.

Kegiatan PKM berjalan lancar dan sesuai dengan harapan tanpa adanya kendala. Pelatihan mendapatkan respon yang baik dari peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta yang mengikuti pelatihan dengan penuh perhatian, terutama dalam sesi implementasi langsung setelah penyampaian materi. Materi utama yang diberikan adalah penggunaan aplikasi CapCut pada perangkat ponsel untuk membuat video kreatif. Video kreatif adalah aktivitas kreatif dalam merekam atau membuat gambar bergerak yang memiliki nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi. Video kreatif ini menggunakan teknologi digital dan media presentasi untuk menjangkau audiens secara luas dengan cara yang menarik dan efektif (**Eddy *et al.*, 2019**).

Hasil dari tahap pemaparan materi adalah peserta memahami mengenai fungsi serta fitur-fitur dalam aplikasi CapCut yang tidak diketahui sebelumnya seperti subtitle menggunakan *artificial intelligence* serta penggunaan template yang tersedia di aplikasi tersebut. Pada tahap sesi tanya jawab peserta mampu memberikan respon mengenai bagian-bagian yang belum sepenuhnya dipahami seperti bagaimana penambahan audio dari memori device yang digunakan dan efek 3D untuk opening video. Kemudian pada tahap praktik peserta mampu mengeksplorasi ide dan konsep yang sesuai dengan selera serta keinginan masing-masing peserta. Hal ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan kepada peserta sebagai awal dari pembelajaran editing video.

Dalam praktiknya, para peserta berhasil membuat video kreatif meskipun menggunakan versi gratis dari aplikasi CapCut. Hasil video yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta telah memahami dasar-dasar pengeditan video, termasuk penggunaan berbagai fitur dasar dalam aplikasi tersebut. Namun, untuk hasil yang lebih maksimal, disarankan penggunaan versi berbayar (CapCut Pro) agar dapat memanfaatkan variasi fitur yang lebih lengkap. CapCut android bisa digunakan secara gratis, namun ada iklan yang ditampilkan khususnya ketika menggunakan elemen-elemen pro dari CapCut seperti efek, template dan sebagainya (**Rahman, 2023**).



Gambar 2. Sesi evaluasi sekaligus pemberian bingkisan bagi peserta terbaik

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, salah capaian dari kegiatan ini adalah peserta mampu menghasilkan video hasil editing dengan menggunakan CapCut, dimana tampak pada Gambar 2, salah satu narasumber pada kegiatan ini memberikan bingkisan kepada salah satu peserta terbaik yang mampu melakukan editing video dengan CapCut. Pemberian bingkisan ini merupakan wujud apresiasi kepada peserta yang telah menghasilkan salah satu video terbaik.

Selain pelatihan teknis, peserta juga diberikan materi tentang cara mendapatkan ide kreatif dalam membuat konten video. Fokus dari ide tersebut adalah mempromosikan lingkungan atau daerah mereka, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis pemuda Karang Taruna Terigas tetapi juga berkontribusi dalam memperkenalkan Desa Dalam Kaum dan Kabupaten Sambas melalui konten yang mereka hasilkan. Hasilnya beberapa konten video yang berhasil dibuat oleh peserta memiliki kaitan dengan Desa Dalam Kaum seperti destinasi wisata, kuliner serta aktivitas kreatif pemudanya. Konstruksi identitas desa dapat dilakukan dengan aktivitas pelestarian nilai-nilai lokalitas dari suatu desa, maka dari itu menciptakan identitas desa merupakan bagian dari branding (Adi & Paramita, 2024).

Pelatihan ini juga mencakup materi tentang *monetisasi* konten di media sosial seperti Facebook dan YouTube, serta bagaimana memanfaatkan program afiliasi (*affiliate*) yang dapat diintegrasikan dengan konten yang diunggah di media sosial seperti Instagram atau marketplace seperti Shopee. Materi ini bertujuan untuk memberikan motivasi tambahan bagi peserta untuk terus mengasah keterampilan mereka karena konten yang dihasilkan dapat menjadi sumber pendapatan. Dengan adanya motivasi terkait ekonomi dapat meningkatkan kemauan peserta untuk mempelajari hal baru terutama terkait dengan editing video sehingga konten yang dihasilkan menjadi lebih baik. Keinginan untuk mempelajari hal baru tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kemauan, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti faktor ekonomi (Kompri, 2016).

Dari sisi sosial, pelatihan ini juga membuka peluang untuk mempromosikan desa melalui konten digital. Peserta mulai menyadari bahwa video tentang kegiatan desa, produk lokal, atau potensi wisata dapat menjadi materi yang tidak hanya menarik perhatian audiens luas tetapi juga berkontribusi pada branding desa secara digital. Dengan kata lain, konten yang dihasilkan memiliki nilai ganda yaitu sebagai sumber pendapatan pribadi dan sebagai sarana promosi desa. Kemudian secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan hasil positif dalam dua aspek utama yaitu peningkatan pemahaman peserta terhadap monetisasi konten digital dan tumbuhnya kesadaran akan peran konten sebagai alat promosi desa. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menyentuh dua motif penting sekaligus antara lain motif ekonomi dan motif sosial. Adapun hasil evaluasi kegiatan pelatihan ini dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang didapat melalui aplikasi google form yang diisi oleh peserta yang berjumlah 13 orang didapatkan hasil seperti yang tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Evaluasi Capaian Pelatihan Peserta

Aspek Hasil Pelatihan	Keterkaitan dengan Motif Ekonomi/ Promosi Desa	Jumlah Peserta yang memenuhi ekspektasi	Jumlah Peserta yang tidak memenuhi Ekspektasi	Presentase
Keterampilan dalam mencari ide kreatif	Ide Konten yang sesuai dengan potensi desa	10	3	77 %
Peningkatan Kualitas Konten	Konten yang lebih menarik dan profesional (karena peningkatan keterampilan editing) berpotensi lebih efektif dalam mempromosikan potensi desa.	12	1	92 %
Pemahaman Monetisasi Konten Media Sosial	Potensi pendapatan langsung bagi individu	7	13	54 %

Aspek Hasil Pelatihan	Keterkaitan dengan Motif Ekonomi/ Promosi Desa	Jumlah Peserta yang memenuhi ekspektasi	Jumlah Peserta yang tidak memenuhi Ekspektasi	Presentase
	melalui platform seperti Facebook dan YouTube.			

Sumber: Data Diolah (2025)

Seperti yang terlihat pada Tabel 1 diatas, terdapat 77 % peserta merasa bahwa pelatihan ini mampu memenuhi ekspektasi mereka pada aspek keterampilan dalam menarik ide kreatif dan kegiatan ini dimana mereka mampu mendapatkan ide konten yang sesuai dengan potensi desa. Selanjutnya, sebanyak 92 % peserta beranggapan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kualitas konten yang mereka hasilkan dan konten tersebut menjadi lebih menarik dan profesional sehingga dapat berpotensi lebih efektif dalam mempromosikan potensi desa. Namun, hanya sekitar 54 % peserta yang mendapatkan pemahaman tentang monetisasi konten media sosial dimana disini peserta mendapatkan pemahaman tentang potensi pendapatan langsung bagi individu melalui platform Facebook dan Youtube.

3.2 Peran Mitra

Kegiatan PKM ini melibatkan Karang Taruna Terigas sebagai mitra utama. Mitra ini memberikan kontribusi signifikan, khususnya dalam memfasilitasi pelaksanaan kegiatan. Mitra juga berperan dalam mengorganisir peserta sehingga kegiatan dapat berjalan dengan tertib dan efektif. Pertama, dalam hal dukungan teknis dan logistik, Karang Taruna Terigas memainkan peran penting dengan menyediakan berbagai sarana dasar yang mendukung kelancaran kegiatan pelatihan. Mereka menyiapkan tempat pelatihan yang memadai dan mampu menampung seluruh peserta dengan baik. Selain itu, mitra ini juga menyediakan perlengkapan penunjang seperti proyektor, sistem suara, dan alat bantu lainnya yang dibutuhkan untuk penyampaian materi secara visual dan interaktif. Tersedianya fasilitas tersebut turut berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pelatihan dan membantu peserta tetap fokus serta bersemangat selama kegiatan berlangsung.

Kedua, dalam hal pengelolaan dan koordinasi, mitra turut ambil bagian secara aktif dalam proses pengorganisasian peserta. Dengan memanfaatkan jaringan sosial yang dimiliki serta kepemimpinan internal yang kuat, Karang Taruna Terigas mampu mengajak dan mengatur partisipasi para pemuda desa yang menjadi target kegiatan. Peran ini sangat krusial untuk menciptakan suasana pelatihan yang tertib dan produktif, karena kehadiran peserta yang sesuai sasaran dan terkoordinasi dengan baik menjadi salah satu kunci keberhasilan program pengabdian ini. Lebih jauh, Karang Taruna Terigas juga menjalankan fungsi sebagai penghubung antara tim pelaksana dan masyarakat desa. Mereka membantu menjembatani komunikasi, menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan kepada warga, serta mendorong keterlibatan aktif masyarakat dalam pelatihan. Kontribusi ini menunjukkan adanya kolaborasi yang kuat dalam membangun kapasitas sumber daya manusia di desa, terutama dalam pengembangan keterampilan digital dan produksi konten kreatif.

Secara keseluruhan, peran Karang Taruna Terigas dalam kegiatan ini tidak hanya terbatas sebagai penyedia fasilitas, tetapi juga sebagai penggerak partisipasi masyarakat dan mitra strategis dalam proses pemberdayaan yang berkelanjutan. Keterlibatan mereka menjadi contoh nyata bagaimana kolaborasi antara lembaga pendidikan dan organisasi pemuda lokal dapat memberikan dampak positif yang luas, baik dalam pengembangan potensi individu maupun dalam mendorong pembangunan sosial yang berbasis komunitas.



Gambar 3. Foto bersama sekaligus penutupan kegiatan.

Seperti yang terlihat pada Gambar 3, tampak seluruh peserta, narasumber, dan salah satu perwakilan dari Kantor Desa Dalam Kaum sedang melakukan foto bersama di ruangan tempat berlangsungnya kegiatan. Kegiatan foto bersama ini dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama Karang Taruna Terigas di Desa Dalam Kaum berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan pemuda karang taruna dalam menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit dan video. Pelaksanaan kegiatan yang dirancang dengan baik, dimulai dari sesi diskusi, pelatihan, hingga evaluasi, mampu membuat peserta untuk berpartisipasi aktif dan menghasilkan video yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan semua peserta sudah mampu untuk membuat video kreatif dengan aplikasi CapCut, hal ini menunjukkan adanya peningkatan skill peserta dalam mengedit video dengan menggunakan CapCut dan berdasarkan hasil evaluasi kegiatan didapatkan hasil bahwa lebih dari 50 persen peserta sudah mampu menguasai aspek aspek yang diberikan dalam pelatihan yaitu, pencarian ide kreatif, peningkatan kualitas konten, dan pemahaman monetisasi konten di media sosial.

Namun, agar ilmu yang telah diperoleh selama pelatihan ini dapat terus terjaga, diterapkan, dan bahkan dikembangkan lebih lanjut, sangat disarankan agar Karang Taruna Terigas Desa Dalam Kaum menyelenggarakan pelatihan serupa secara berkelanjutan. Pelatihan lanjutan ini tidak hanya akan membantu memperkuat pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh, tetapi juga memungkinkan adanya pembaruan ilmu sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya keberlanjutan pelatihan, diharapkan pemuda Karang Taruna mampu memberikan kontribusi yang lebih besar bagi kemajuan desa, baik dari segi sosial, ekonomi, maupun pemberdayaan masyarakat.

5. Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Karang Taruna Terigas Desa Dalam Kaum yang sudah memberikan kami kesempatan berbagi pemahaman dan keterampilan dengan tujuan untuk maju dan berkembang bersama. Terima kasih pula kami ucapkan kepada Pusat Penjamin Mutu dan Pengembangan Pembelajaran Politeknik Negeri Sambas yang sudah memberikan kami peluang menjadi pemateri pada aktivitas pelatihan.

6. Catatan Penulis

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait dengan publikasi artikel ini. Seluruh proses penulisan dilakukan secara independen tanpa adanya intervensi dari pihak manapun yang dapat mempengaruhi hasil dan interpretasi dalam artikel. Penulis juga memastikan bahwa artikel ini merupakan karya asli dan bebas dari unsur plagiarisme, serta belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam bentuk apa pun.

7. Daftar Pustaka

- Adi, I. R., & Paramita, M. (2024). *Desa wisata budaya*. Yayasan Hunian Rakyat Caritra Yogya.
- Aripadono, H. W. (2020). Penerapan komunikasi digital storytelling pada media sosial Instagram. *Teknika*, 9(2), 121–128. <https://doi.org/10.34148/teknika.v9i2.298>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2025). *Kecamatan Sambas Dalam Angka 2024*. <https://web-api.bps.go.id/download>.
- Eddy, E., Usman, A., & Dafitri, H. (2019). Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara. *Jtunas*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.30645/jtunas.v1i1.11>
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Turmudi, I. (2025). Peningkatan Keterampilan Editing Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi CapCut pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 47-56. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i1.1433>
- Handayani, E. (2020). *Desa regeneratif 4.0*. Penerbit Deepublish.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381–5391.
- Pujowati, S., & Haidar, M. F. (2024). *Seni Editing Video Dengan CapCut: Teknik Kreatif untuk Konten yang Viral*. Bumi Marina Emas VII 43. Smart Global Nusantara.
- Rahman, S. (2023). *Pintar Editing Video dengan CapCut : Cepat dan mudah menguasai teknik editing video*. Elex Media Komputindo.
- Suryaningsih., Nursia., Apriadi, D. (2024). *Pemasaran Media Sosial : Keterampilan untuk Era Digital*. Penerbit Takaza Innovatix Lab, Padang.