

PEMANFAATAN CAPCUT UNTUK VIDEO EDUKASI BANK SAMPAH DESA TRUKO KENDAL

Badroe Zaman¹, Prind Triajeng P.², Sri Handayani³

¹Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, badroezaman@usm.ac.id

²Prodi Sistem Informasi, Universitas Semarang, prind@usm.ac.id

³Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, sri@usm.ac.id

Abstrak

Kebijakan Pemerintah Kendal yang hanya mengelola sampah 30 % dari total sampah yang dihasilkan di kabupaten Kendal membuat seluruh wilayah desa di kabupaten Kendal harus mampu mengelola 70 % sampah yang ada. Desa Truko Kendal termasuk desa yang sudah memiliki bank sampah yang dikelola oleh BUMdes (Badan Usaha milik Desa) Berkah Amanah yang dalam pemilahan jenis sampah rumah tangga masih menemui berbagai kendala karena keterbatasan kemampuan di dalam membuat media edukasi kreatif untuk masyarakat dan belum memiliki kemampuan yang cukup untuk memanfaatkan beragam *platform* digital salah satunya video digital. Edukasi melalui video merupakan cara yang paling strategis sehingga masyarakat dapat memahami jenis-jenis sampah rumah tangga. Hal terpenting yang perlu ditingkatkan di dalam pembuatan video adalah bagaimana melakukan editing video edukasi yang berisi pesan supaya dapat tersampaikan ke masyarakat. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dalam bentuk ceramah dan praktek mengenai pembuatan video edukasi bank sampah menggunakan aplikasi CapCut melalui ponsel pintar. Hasil yang dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* tentang pengalaman peserta yang memiliki pengalaman membuat video editing, sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdapat 2 peserta yang mempunyai pengalaman tentang video editing dan setelah kegiatan meningkat menjadi 13 peserta. Terjadi peningkatan sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan tentang pengetahuan fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut untuk mendukung video editing. Hasil *pre-test* didapat 8% peserta yang sudah mengetahui dan setelah kegiatan terjadi peningkatan sebesar 69% peserta mengetahui fitur-fitur di aplikasi CapCut.

Kata Kunci: capcut, desa Truko, sampah, video edukasi

PENDAHULUAN

Salah satu isu terkait masalah lingkungan yang sering ditemui di masyarakat adalah banyaknya timbunan sampah dari rumah tangga. Seiring meningkatnya jumlah penduduk, volume sampah dari rumah tangga juga semakin meningkat. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan berbagai jenis sampah yang semakin beragam. Upaya untuk mengurangi masalah sampah diperlukan partisipasi aktif dari masyarakat. Salah satunya melalui integrasi antar pihak di masyarakat dalam pengelolaan sampah rumah tangga, yaitu melalui program bank sampah (Singhirunnusorn et al., 2017). Bank sampah adalah salah satu tempat pengelolaan sampah di masyarakat dimana sampah rumah tangga dikumpulkan, dipilah, dan dijual kembali kepada pihak ketiga. Melalui bank sampah,

sampah dapat dikelola menjadi suatu hal yang bernilai ekonomis (Dwicahyani et al., 2022).

Penanganan sampah di Kabupaten Kendal belum optimal. Tingkat kesadaran masyarakat masih rendah. Terbukti, produksi sampah terus meningkat. Saat ini mencapai 410 ton per hari. Bahkan dua TPA (Tempat Pembuangan Akhir) telah *overload*. Alhasil, TPA Darupono Baru menjadi satu-satunya tempat pengolahan sampah di Kendal. Pemkab Kendal sendiri selama ini hanya mampu menangani 140 sampai dengan 150 ton sampah di TPA Darupono Baru. Penanganan sampah butuh bantuan berbagai pihak. Seperti Pemdes, LSM, maupun elemen masyarakat lain (Radarsemarang, 2023). Di Kendal sudah terdapat 80 Bank Sampah salah satunya Bank Sampah di bawah naungan Bumdes Berkah Amanah yang berlokasi di Desa Truko, Kecamatan Kangkung, Kabupaten Kendal.

Perkembangan teknologi pada era ini yang begitu pesat, sudah menjadi suatu keharusan untuk mengikuti cepatnya arus globalisasi khususnya dalam bidang teknologi informasi. Berkembangnya teknologi media sosial telah hadir sebagai sarana untuk berkomunikasi, model komunikasi jarak jauh hadir dengan beragam format dengan berbasis teks, gambar, audio maupun video (Sinaga et al., 2022). Beberapa *platform* tersebut tersedia pilihan gratis dan berbayar, sehingga pengguna dapat memilih sesuai dengan kebutuhannya serta terdapat kelebihan dan kelemahan yang dimiliki masing-masing *platform* (Murjainah et al., 2021). Pengaruh teknologi informasi menjadikan masyarakat dengan mudah memperoleh beragam informasi (Vernia, 2017). Selain itu, banyak yang dapat dilakukan menggunakan teknologi saat ini salah satunya adalah proses pembuatan video edukasi secara fleksibel dimana dan kapan saja. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, dapat dimanfaatkan dalam kebutuhan edukasi.

Manfaat *platform* digital pada era ini sangatlah besar, dimana informasi dapat dijangkau semua orang, dimanapun dan kapanpun mereka berada (Rachmadi, 2020). Masyarakat dapat memanfaatkan video untuk memberikan edukasi secara digital karena lebih mudah dan praktis, dengan didukung pengguna sudah terlatih dalam dan memahami cara mengedit video edukasi menggunakan ponsel pintar. Saat ini banyak aplikasi penunjang pembuatan video untuk memudahkan masyarakat dalam membuat dan mengedit video edukasi, dimana di dalam aplikasi sudah disediakan banyak fitur yang beragam (Rahmatullah et al., 2020). Daya tarik video edukasi diantaranya adalah materi

video yang menarik dan berisi pesan supaya dapat tersampaikan ke masyarakat untuk melihat iklan dan akhirnya memutuskan untuk melakukan (Sholeh et al., 2020).



Gambar 1. Kondisi Tempat Pembuangan Sampah Desa Truko

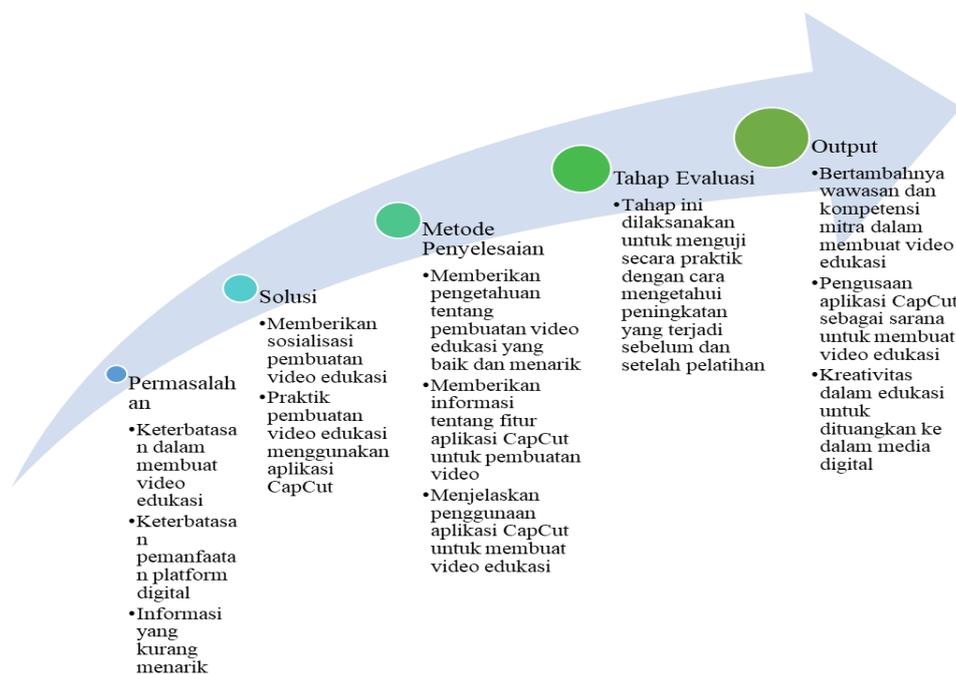
Gambar 1. Menunjukkan kondisi tempat pembuangan sampah di desa Truko, dimana keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan dalam mengelola sampah BUMdes Berkah Amanah, menjadikan alasan bagi tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang untuk memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi berupa *platform* untuk mengolah bank sampah melalui video edukasi. Dalam pelaksanaannya, pemilahan jenis sampah rumah tangga masih menemui berbagai kendala yaitu keterbatasan kemampuan di dalam membuat media edukasi yang kreatif. Sumber daya manusia di desa Truko belum memiliki kemampuan yang cukup untuk memanfaatkan beragam *platform* digital salah satunya video digital. Edukasi melalui video merupakan cara yang paling strategis sehingga masyarakat dapat memahami jenis-jenis sampah rumah tangga. Hal terpenting yang perlu ditingkatkan di dalam pembuatan video adalah bagaimana melakukan editing video edukasi yang berisi pesan supaya dapat tersampaikan ke masyarakat. Namun, hal ini diperlukan dukungan sebuah *platform* untuk membuat dan mengedit video edukasi. Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk membuat video edukasi adalah aplikasi CapCut (Septia et al., 2022). CapCut adalah salah satu aplikasi pengolah video yang populer saat ini. Keberagaman fitur yang disediakan dan kemudahan untuk mengolah video menjadikan aplikasi ini dipilih para konten kreator untuk digunakan (Deriyana & Nurmaidina, 2022).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengelola bank sampah dalam membuat video edukasi yang dapat diaplikasikan untuk membuat konten sosialisasi jenis-jenis sampah rumah tangga.

Diharapkan melalui kegiatan PkM ini pengelola bank sampah desa Truko dapat menjadi lebih kreatif, inovatif dan produktif dalam mengelola bank sampah.

METODE

Metode pelaksanaan PkM yang dilakukan adalah dengan metode ceramah dan praktek yang diberikan secara langsung bagi peserta. Untuk kerangka pemecahan masalah pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibuat dalam bentuk bagan alir seperti Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Kerangka Pemecahan Masalah

Tim pelaksana dalam kegiatan PkM ini dikomandoi oleh Badroe Zaman, S.Kom., M.Kom., sebagai instruktur dan penyaji materi, didukung Prind Triajeng Pungkasanti, S.Kom., M.Kom., yang bertugas dalam menjalin hubungan dengan pihak BUMdes Berkah Amanah desa Truko, dan di bantu oleh Sri Handayani, S,T., M.T., yang bertugas mengelola kehadiran peserta dan mendukung kelancaran (dokumentasi, menyebar kuesioner) selama kegiatan berlangsung. Adapun salah satu dokumentasi kegiatan PkM untuk pelatihan pembuatan video edukasi di Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan PkM Pembuatan Video Edukasi Bank Sampah

Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Juli 2023 bertempat di Balai Desa Truko Kabupaten Kendal dengan peserta dari BUMdes Berkah Amanah adalah pengelola bank sampah Desa Truko dan ibu-ibu PKK Desa Truko sebanyak 13 orang. Metode pelaksanaan peningkatan kemampuan dalam pembuatan video edukasi bank sampah Desa Truko Kendal Menggunakan CapCut kali ini melalui metode seminar atau ceramah. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 3 (tiga) jam, terdiri dari:

1. 20 menit untuk *pre-test*.
2. 40 menit pemaparan materi tentang referensi pengelolaan sampah.
3. 40 menit pemaparan materi tentang konsep pembuatan video edukasi.
4. 60 menit pengenalan aplikasi CapCut sebagai *platform* video editing.
5. 20 menit untuk *post-test/evaluasi* keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi kegiatan pengabdian ini di bagi menjadi 2 sesi sebagai berikut:

1. Metode seminar dan praktek diberikan untuk memaparkan materi tentang referensi media edukasi bank sampah melalui video digital dan mengenalkan dan mempraktekkan secara langsung menggunakan ponsel pintar masing-masing tentang materi mengenai fitur aplikasi CapCut untuk editing video yang meliputi: Edit, Audio, Text dan Effects kepada para pengelola bank sampah dan ibu-ibu PKK Desa Truko Kendal. Para peserta sebelumnya telah mengisikan kuisisioner, dari kuisisioner yang diisi

oleh peserta, baik di awal kegiatan (*pre-test*) dan di akhir kegiatan (*post-test*) didapatkan hasil evaluasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini.

2. Kuesioner *pre-test* dan *post-test* pengabdian masyarakat ini diakhiri dengan diskusi dan pengisian kuesioner *post-test* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan pelaku berkaitan dengan pembuatan video edukasi bank sampah dengan menggunakan aplikasi CapCut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner yang sudah disediakan yang selanjutnya diisi peserta terkait dengan kegiatan yang dilaksanakan baik sebelum acara dan sesudah acara. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pembuatan video edukasi bank sampah desa Truko Kendal menggunakan CapCut. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk membuat video edukasi bank sampah yang baik dan menarik.

Pada Tabel 1 berupa hasil rekapitulasi kuisisioner yang digunakan untuk evaluasi kegiatan PkM. Dari 10 pertanyaan yang terdapat pada kuesioner tersebut diharapkan responden dapat memberikan repon positif sebagai tolak ukur peningkatan kemampuan perserta kegiatan PkM. Respon yang didapat dari responden antara *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan yang signifikan, pada hasil *post-test* yakni sebesar 11,5 rata-rata responden terhadap jawab YA dibanding dengan hasil *pre-test* yakni sebesar 2,5 rata-rata responden terhadap jawaban YA. Hasil rekapitulasi dari pertanyaan pertama tentang perlukah media edukasi, didapatkan hasil dari semua responden baik *pre-test* dan *post-test* menjawab YA artinya bahwa semua peserta sangat memerlukan sebuah media edukasi.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

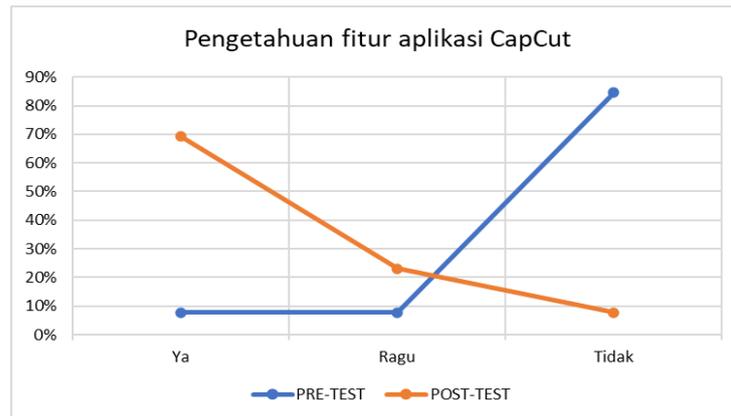
No	Pertanyaan	PRE-TEST			POST-TEST		
		Ya	Ragu	Tidak	Ya	Ragu	Tidak
1	Apakah anda perlu media edukasi?	13	0	0	13	0	0
2	Apakah anda pernah menggunakan video sebagai sarana edukasi?	3	0	10	10	3	0
3	Apakah sebelumnya anda sudah pernah melakukan video editing?	2	1	10	13	0	0
4	Apakah anda pernah menggunakan CapCut untuk mengedit video?	1	0	12	13	0	0
5	Apakah anda memahami kegunaan aplikasi CapCut?	1	4	8	10	2	1
6	Apakah anda memahami secara garis besar cara mengedit video menggunakan aplikasi CapCut?	1	2	10	10	2	1
7	Apakah anda mengetahui fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut?	1	1	11	9	3	1
8	Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi CapCut?	3	8	2	11	2	0
9	Apakah anda terbantu dengan adanya pelatihan ini?	0	9	4	13	0	0
10	Apakah perlu dilakukan pelatihan lanjutan tentang video editing?	0	8	5	13	0	0
Rata-rata Responden		2,5	3,3	7,2	11,5	1,2	0,3
Prosentase Reponden		19%	25%	55%	88%	9%	2%

Pada Gambar 4 berupa grafik yang menampilkan hasil *pre-test* dan *post-test* tentang pengalaman peserta yang sudah pernah melakukan video editing sebelum kegiatan PkM dari peserta kegiatan. Gambar 4 juga menjelaskan bahwa dari yang sebelumnya hanya 2 peserta yang mempunyai pengalaman tentang video editing menjadi 13 peserta, hal ini menggambarkan terjadi peningkatan kemampuan dalam menambah pengalaman melakukan video editing.



Gambar 4. Pengalaman Peserta Melakukan Video Editing

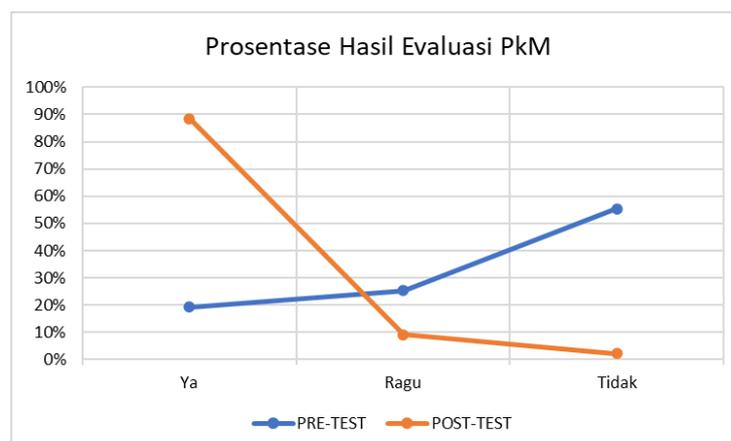
Sementara Gambar 5 menampilkan hasil *pre-test* dan *post-test* tentang pengetahuan fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut. Gambar 5 juga menjelaskan bahwa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan tentang pengetahuan fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut untuk mendukung video editing.



Gambar 5. Pengetahuan Fitur Aplikasi CapCut

Hasil *pre-test* 8% yang sudah mengetahui dan setelah kegiatan terjadi peningkatan sebesar 69%.

Gambar 6 menjelaskan hasil evaluasi kuesioner terhadap 13 responden yang menjawab 10 pertanyaan pada Tabel 1 bahwa terjadi peningkatan pada *pre-test* dan *post-test* sebesar 88% terhadap jawaban YA. Hal ini menyatakan bahwa peserta kegiatan PkM telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan.



Gambar 6. Hasil Evaluasi PkM

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil akhir yang dicapai dari kegiatan PkM adalah meningkatnya pemahaman peserta tentang cara membuat video edukasi tentang bank sampah yang baik dan menarik menggunakan aplikasi CapCut. Peserta PkM berjumlah 13 orang yang berasal dari pengelola bank sampah dan unit PKK desa Truko Kendal. Peningkatan kreativitas dari peserta dalam pembuatan video edukasi menggunakan ponsel pintar. Keahlian peserta dalam video editing menggunakan aplikasi CapCut. Manfaat yang diperoleh peserta yaitu meningkatnya pengetahuan dan kreativitas peserta kegiatan sebesar 69% dalam pembuatan video editing menggunakan aplikasi CapCut. Tanggapan positif diberikan oleh seluruh peserta pengabdian dan menginginkan untuk diadakan kegiatan lanjutan tentang video editing ditunjukkan hasil kuisioner sebesar 100% terhadap jawaban YA pada *post-test*. Peningkatan kemampuan keseluruhan peserta PkM ditunjukkan dari prosentase responden sebesar 88% terhadap jawaban YA. Hal ini berarti bahwa peserta kegiatan PkM telah mengikuti dengan baik terhadap materi yang diberikan saat kegiatan dilaksanakan. Dengan demikian para pengelola bank sampah dan unit terkait dapat membuat video edukasi tentang bank sampah menggunakan Aplikasi CapCut untuk dapat berdampak positif terhadap masyarakat di desa Truko Kendal.

Saran

Saran yang dapat kami berikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah diperlukan kegiatan berkelanjutan dengan materi lanjutan agar para pengelola bank sampah dan unit terkait desa Truko Kendal dapat lebih memperdalam dan memaksimalkan penggunaan aplikasi CapCut dalam mengolah video.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Dr. Supari, S.T., M.T., selaku rektor Universitas Semarang.
2. Prof. Dr. Ir. Mudjiastuti Handajani, M.T., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Semarang yang memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

3. Bapak Muhammad Sinwan selaku Direktur BUMDES Berkah Amanah Desa Truko Kendal yang telah mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A. F., Rohman, M., Wahyudi, F., & Darajat, Pangestuti P. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i1.1195>
- Deriyani, L. F., & Nurmaidina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII, 1–10. <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Dwicahyani, A. R., Radityaningrum, A. D., Novianarenti, E., & Ningsih, E. (2022). Peningkatan Pengelolaan Bank Sampah melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat di Bank Sampah Wilayah Simojawar | Dwicahyani | Jurnal ADIPATI: Pengabdian kepada Masyarakat dan Aplikasi Teknologi. *Jurnal Adipati*, 1(1).
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Murjainah, Tanzimah, Marleni, Laksana, R. B., Hera, T., Surmilasari, N., & Novianti, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Untuk Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Rambutan Untuk Pembelajaran Tematik. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 5(1), 2–8.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Rachmadi, T. (2020). *The Power Of Digital Marketing*. Tiga Ebook. https://play.google.com/store/books/details/The_Power_Of_Digital_Marketing?id=RCzyDwAAQBAJ&hl=in&gl=US
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

- Septia, D., Kuswidyanarko, A., Imansyah, F., Guru, P., Dasar, S., Studi, P., & Olahraga, P. (2022). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Capcut Bagi Guru SDN 14 Banyuasin 1. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(03), 205–211.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sinaga, D. C. P., Sianipar, B., Marpaung, P., & ... (2022). Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Editing Video Di Smk Yapim Biru-Biru. *Selaparang ...*, 6, 10–13.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7627%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/download/7627/4141>
- Singhirunnusorn, W., Donlakorn, K., & Kaewhanin, W. (2017). Household Recycling Behaviours and Attitudes toward Waste Bank Project: Mahasarakham Municipality. *Journal of ASIAN Behavioural Studies*, 2(5), 17. <https://doi.org/10.21834/jabs.v2i5.215>
- Vernia, D. M. (2017). Optimalisasi Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Bagi Ibu Rumah Tangga Untuk Meningkatkan Perekonomian Keluarga. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(2), 105–118. <https://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/71>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>