Sustainable Society Journal Vol.1 No.2 (2026):26-34 *e-ISSN: 3124-9345*
Received 14 September 2026; Revised 26 September 2026, Accepted 28 September 2026

Pemberdayaan Masyarakat Desa Amposari RW 3 Semarang Melalui Literasi dan Keterampilan Digital

Norma Sukmawati Sugiarto[1*], Aziz Alfatah[2], Putri Padita Sari[3], Ajeng Wulandari Juliana[4], Neni Sapitri[5], Dr. E. Siti Puryandani, S.E., M.Si[6]

[1,2,3,4,5,6] *Program Studi S1 Informatika, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, Indonesia*
[*] *normasukmawati194@gmail.com*

ABSTRAK

Program literasi digital semakin menempatkan masyarakat desa dan anak-anak sebagai penerima manfaat utama dari pemanfaatan teknologi tepat guna. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (KKN) ini dilaksanakan di RW 3, Kelurahan Amposari, Kedungmundu, Tembalang, Semarang, dengan mengintegrasikan dua program kerja individu: (1) pembuatan video profil wilayah menggunakan aplikasi CapCut sebagai media informasi dan dokumentasi, serta (2) pengenalan konsep dasar pemrograman (*coding*) kepada anak-anak di TPQ Al-Mabrur melalui permainan edukatif. Program ini menerapkan pendekatan partisipatif berbasis masyarakat yang meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi, perancangan materi, pelaksanaan, hingga evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa video profil wilayah berhasil mendokumentasikan kondisi lingkungan, fasilitas umum, serta potensi RW 3 Amposari, yang diproyeksikan sebagai media informasi dan promosi bagi pemerintah kelurahan maupun masyarakat setempat. Sementara itu, pengenalan *coding* berbasis permainan melibatkan 20 anak TPQ dalam aktivitas penyusunan urutan (*sequencing*), pengenalan pola, dan penyelesaian labirin (*maze-solving*) yang terbukti memperkuat kemampuan berpikir logis, fokus, serta pemecahan masalah. Kedua program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital sederhana secara tepat dapat mendukung sistem informasi wilayah sekaligus meningkatkan literasi digital sejak dini bagi anak-anak. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, cuaca yang kurang mendukung, dan bervariasinya tingkat konsentrasi anak-anak, yang diatasi melalui fleksibilitas jadwal serta pendampingan kelompok kecil. Keberlanjutan dari kedua program ini direkomendasikan melalui pembaruan konten secara berkala dan pemanfaatan aktivitas edukasi *coding* yang berkesinambungan serta lebih bervariasi.

Kata Kunci: Video Profil Wilayah; CapCut; Pengenalan *Coding*; Permainan Edukatif; Pemberdayaan Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara masyarakat mengakses informasi, tetapi juga membuka peluang baru bagi dunia pendidikan anak-anak. Pemanfaatan teknologi digital saat ini tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga mulai diperkenalkan kepada anak-anak sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan belajar dan kreativitas sejak dini (Azizah et al., 2025).

Wilayah RW 3 Amposari, Kelurahan Kedungmundu, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang menghadapi keterbatasan dalam pengelolaan dan penyampaian media informasi wilayah. Selama ini, pengurus RW 3 maupun kelompok swadaya masyarakat masih mengandalkan penyampaian informasi secara lisan melalui rapat warga atau sebatas unggahan foto sederhana di

akun WhatsApp group dan Instagram pribadi tanpa alur informasi yang terstruktur. Kondisi ini membuat pengurus RW kesulitan menyajikan gambaran potensi wilayah secara menyeluruh, sementara warga luar maupun calon mitra kegiatan tidak mendapatkan akses informasi yang komprehensif mengenai kondisi dan potensi RW 3 Amposari.

Keterbatasan literasi digital dan keterampilan penyuntingan media pada pengurus maupun warga menjadi kendala utama dalam mempublikasikan kegiatan wilayah secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan pengabdian di wilayah lain yang menunjukkan bahwa banyak desa atau tingkat basis wilayah mengalami kesulitan mendokumentasikan potensi daerahnya akibat terbatasnya sumber daya manusia dan literasi digital (Nurosyid et al., 2022; Amriyah et al., 2024). Dampaknya, berbagai potensi lokal, program kemasyarakatan, dan aktivitas RW 3 kurang dikenal secara luas dan tidak terdokumentasi dengan baik sebagai rekam jejak digital wilayah.

Padahal, penggunaan video profil telah terbukti efektif sebagai media informasi visual yang informatif, menarik, dan mudah menjangkau khalayak luas melalui berbagai platform digital (Sari et al., 2021; Haryanto, 2020; Meiji et al., 2021). Untuk mengatasi keterbatasan teknis warga, aplikasi CapCut dipilih sebagai solusi perangkat penyunting video karena pengoperasiannya yang praktis melalui telepon pintar (*smartphone*) serta memiliki fitur pengeditan intuitif yang sangat sesuai bagi pengguna pemula (Nurdiansyah et al., 2023).

Di sisi lain, anak-anak yang mengikuti kegiatan keagamaan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Mabrur, Desa Amposari RW 3, belum banyak mendapatkan pengenalan terhadap konsep dasar coding atau pemrograman. Padahal, pengenalan coding sejak dini terbukti dapat melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah pada anak (Azizah et al., 2025; Ningrum et al., 2023). Pembelajaran coding tidak harus selalu menggunakan perangkat digital; pendekatan permainan edukatif berbasis logika, seperti penyusunan urutan perintah, pengenalan pola, dan permainan mencari jalan (maze), dapat menjadi media yang menyenangkan bagi anak untuk mengenal dasar-dasar berpikir komputasional (Insani, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, dilaksanakan dua program kerja individu Kuliah Kerja Nyata (KKN) yaitu "Pembuatan Video Profil Desa Amposari RW 3 Menggunakan CapCut sebagai Media Informasi" dan "Pengenalan Coding Dasar melalui Game Edukatif untuk Melatih Logika dan Fokus Anak TPQ Al-Mabrur". Kedua program ini dirancang untuk saling melengkapi dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital secara positif dan kreatif, baik sebagai media informasi desa maupun sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak, sekaligus menjadi kontribusi nyata mahasiswa Kuliah Kerja Nyata-Pengabdian Pembelajaran Masyarakat (KKN-PPM) Universitas Muhammadiyah Semarang dalam mendukung literasi digital masyarakat desa.

Tujuan utama program ini adalah: (1) menghasilkan video profil Desa Amposari RW 3 yang dapat digunakan sebagai media informasi, dokumentasi, dan promosi desa; dan (2) memperkenalkan konsep dasar coding kepada anak-anak TPQ Al-Mabrur melalui permainan edukatif guna melatih kemampuan berpikir logis, fokus, dan pemecahan masalah sejak dini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh mahasiswa KKN-PPM Universitas Muhammadiyah Semarang di RW 3 Kelurahan Amposari, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, selama periode 31 Juli–29 Agustus 2026, dengan mitra utama warga dan perangkat RW 3 Amposari, serta pengurus dan pengajar TPQ Al-Mabrur. Implementasi program dibagi menjadi tiga skema utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan skema penyelesaian masalah disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skema Penyelesaian Masalah Mitra

Input	Proses	Output
Belum tersedia media informasi/dokumentasi visual mengenai kondisi, fasilitas, dan potensi Desa Amposari RW 3	Observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut	Video profil Desa Amposari RW 3 sebagai media informasi dan dokumentasi desa
Anak-anak TPQ Al-Mabrur belum mendapatkan pengenalan konsep dasar coding dengan metode yang menyenangkan	Penyampaian materi sederhana dan permainan edukatif berbasis logika (urutan perintah, pola, permainan maze)	Anak-anak mengenal konsep dasar coding serta terlatih berpikir logis, fokus, dan memecahkan masalah

Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan observasi lapangan dan wawancara bersama ketua RT/RW serta pengurus TPQ Al-Mabrur untuk memetakan kebutuhan media informasi desa dan karakteristik anak-anak TPQ. Rancangan program disusun dengan pendekatan belajar sambil bermain untuk program pengenalan coding, serta penyusunan storyline dan storyboard untuk program video profil desa. Jadwal kegiatan disusun selama empat minggu dengan total kebutuhan biaya pelaksanaan sebesar Rp700.000, terdiri atas Rp350.000 dari sumber mahasiswa dan Rp350.000 dari sumber lain. Profil kelompok sasaran dan mitra disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Profil Kelompok Sasaran dan Lembaga Mitra

No	Identitas Mitra	Deskripsi
1	Warga & Perangkat RW 3 Amposari	Sasaran program video profil desa; sumber informasi kondisi wilayah, fasilitas umum, dan potensi desa
2	TPQ Al-Mabrur	20 anak usia sekolah dasar sebagai peserta utama program pengenalan coding, didampingi pengajar TPQ

Pelaksanaan

Program 1: Pembuatan Video Profil Desa. Pelaksanaan diawali dengan observasi lingkungan dan wawancara bersama ketua RT/RW serta tokoh masyarakat untuk menggali informasi mengenai kondisi, fasilitas, dan potensi Desa Amposari RW 3. Dokumentasi berupa foto dan video diambil sebagai bahan utama pembuatan video, kemudian disunting menggunakan aplikasi CapCut yang meliputi pemotongan video, penyusunan urutan adegan (storyboard), penambahan teks, musik latar, transisi, serta narasi agar video menjadi lebih informatif dan menarik.

Program 2: Pengenalan Coding Dasar melalui Game Edukatif. Kegiatan diawali dengan penjelasan sederhana mengenai konsep coding menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Anak-anak kemudian diajak bermain permainan edukatif yang memuat konsep dasar coding, yaitu urutan langkah (sequence), pola, arah, dan pemecahan masalah, melalui aktivitas menyusun urutan perintah, mencari jalan pada permainan maze, dan mencocokkan pola. Kegiatan dilaksanakan secara interaktif dalam kelompok kecil dengan pendampingan langsung dari mahasiswa KKN, diikuti oleh 20 anak peserta utama.

Evaluasi

Evaluasi program video profil dilakukan dengan menilai kesesuaian isi video terhadap kondisi dan potensi desa yang sebenarnya, serta umpan balik dari perangkat desa. Evaluasi program coding dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan anak dalam mengikuti instruksi, menyusun urutan perintah, menyelesaikan tantangan permainan, dan menjawab pertanyaan sederhana terkait materi yang telah diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini berhasil mengintegrasikan dua bentuk pemanfaatan teknologi digital yang saling melengkapi: video profil desa sebagai media informasi bagi masyarakat luas, dan game edukatif berbasis logika sebagai sarana pengenalan coding bagi anak-anak. Hasil masing-masing program diuraikan pada subbagian berikut.

3.1 Program Video Profil Desa Amposari RW 3 Menggunakan CapCut

Nama Kegiatan	Pembuatan Video Profil Desa Amposari RW 3 Menggunakan CapCut sebagai Media Informasi
Waktu Pelaksanaan	1–29 Agustus 2026
Tempat	Desa Amposari RW 3, Kelurahan Kedungmundu, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang
Sasaran/Mitra	Pemerintah Desa Amposari, Ketua RW 3, dan masyarakat Desa Amposari RW 3
Penggunaan Biaya	Transportasi Rp150.000; kuota internet dan dokumentasi Rp200.000

Program pengabdian ini berhasil menyusun dan menghasilkan satu luaran utama berupa video profil wilayah RW 3 Amposari, Kelurahan Kedungmundu. Video berdurasi tersebut mengintegrasikan gambaran umum kondisi lingkungan, fasilitas umum, serta dinamika kegiatan kemasyarakatan setempat ke dalam satu kemasan visual yang informatif dan menarik. Pelaksanaan pembuatan video profil ini ditempuh melalui beberapa tahapan sistematis, meliputi:

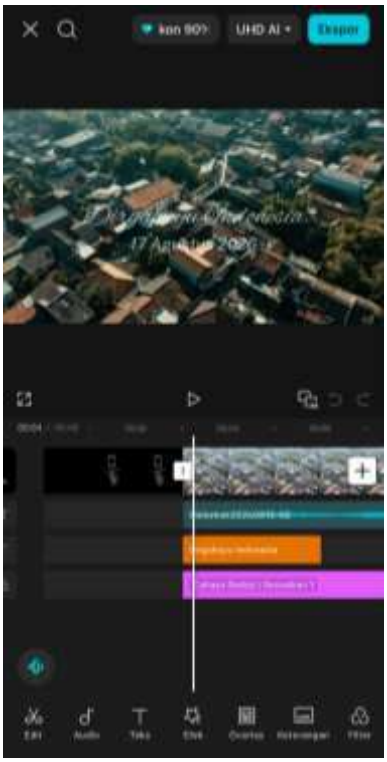
1. **Observasi dan pemetaan:** Identifikasi titik-titik fasilitas umum, potensi wilayah, dan jadwal kegiatan warga yang akan didokumentasikan.
2. **Penyusunan alur cerita (*storyboard*):** Merancang narasi, urutan adegan (*shot list*), dan pesan utama agar informasi tersampaikan secara terstruktur.
3. **Pengambilan gambar (*shooting*):** Perekaman dokumentasi visual di lapangan menggunakan kamera telepon pintar (*smartphone*).
4. **Penyuntingan dan *rendering*:** Proses penggabungan klip, penyelarasan audio/musik latar, penambahan teks penjelas, serta transisi menggunakan aplikasi CapCut hingga tahap finalisasi file video.

Hasil video profil ini diserahkan kepada pengurus RW 3 Amposari agar dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi resmi wilayah, baik melalui saluran media sosial maupun pertemuan warga. Selain berfungsi sebagai sarana promosi untuk memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat luar dan calon mitra, video ini juga menjadi rekam jejak digital (*digital documentation*) kegiatan wilayah

yang fleksibel untuk diperbarui secara berkala sesuai perkembangan daerah setempat (Sari et al., 2021; Amriyah et al., 2024).



Gambar 1. Kegiatan pengambilan dokumentasi video profil desa



Gambar 2. Proses penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut

Kendala:

Beberapa kendala yang dihadapi antara lain kondisi cuaca yang kurang mendukung saat pengambilan gambar, perbedaan jadwal warga sehingga sulit menentukan waktu dokumentasi, serta keterbatasan peralatan dokumentasi.

Pemecahan Masalah:

Kendala tersebut diatasi dengan menyesuaikan jadwal pengambilan video terhadap kondisi cuaca, berkoordinasi dengan ketua RW dan warga mengenai waktu pelaksanaan, serta memaksimalkan penggunaan kamera telepon genggam dengan teknik pengambilan gambar yang tepat.

3.2 Program Pengenalan Coding Dasar melalui Game Edukatif untuk Anak TPQ Al-Mabrur

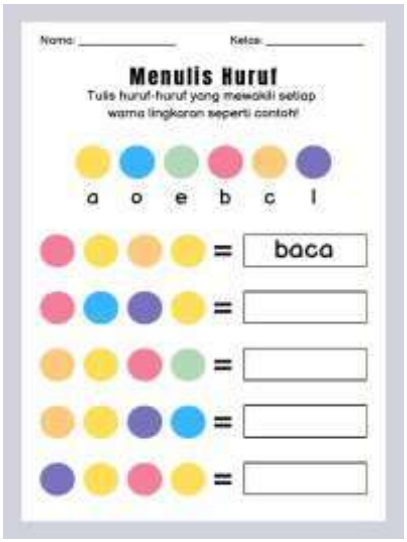
Nama Kegiatan	Pengenalan Coding Dasar melalui Game Edukatif untuk Melatih Logika dan Fokus Anak TPQ Al-Mabrur
Waktu Pelaksanaan	Menyesuaikan jadwal KKN (Agustus 2026)
Tempat	TPQ Al-Mabrur, Desa Amposari RW 3
Sasaran/Mitra	20 anak-anak TPQ Desa Amposari serta pengajar/pendamping TPQ
Penggunaan Biaya	ATK, alat permainan edukatif, media pembelajaran, dan konsumsi Rp350.000

Kegiatan pengenalan coding dasar dilaksanakan melalui penyampaian materi sederhana yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, dilanjutkan dengan permainan edukatif yang memuat konsep urutan langkah (sequence), perintah, pola, arah, dan pemecahan masalah. Anak-anak diberikan berbagai tantangan permainan seperti menyusun urutan perintah, mencari jalan pada permainan maze, mencocokkan pola, dan menentukan langkah yang tepat untuk mencapai tujuan. Pendekatan permainan tanpa perangkat digital (unplugged) ini sejalan dengan pendekatan yang telah terbukti efektif menumbuhkan kemampuan berpikir komputasional anak usia dini maupun sekolah dasar tanpa memerlukan fasilitas komputer (Azizah et al., 2025; Insani, 2025).

Melalui kegiatan tersebut, anak-anak belajar berpikir secara logis dan sistematis, mengikuti instruksi, menyelesaikan masalah sederhana, serta melatih konsentrasi dan fokus. Kegiatan mendapatkan respons positif; peserta terlihat antusias mengikuti permainan dan berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan, sejalan dengan temuan bahwa pengenalan coding melalui permainan dan aplikasi visual seperti Scratch mampu meningkatkan minat dan kepercayaan diri anak dalam belajar logika pemrograman (Ningrum et al., 2023).



Gambar 3. Kegiatan pengenalan coding di TPQ Al-Mabrur



Gambar 4. Anak-anak menyelesaikan permainan edukatif berbasis logika

Kendala:

Kendala yang dihadapi meliputi perbedaan usia dan kemampuan anak dalam memahami instruksi permainan, tingkat konsentrasi yang berbeda-beda, sebagian anak yang belum mengenal konsep coding, keterbatasan perangkat apabila permainan menggunakan komputer atau smartphone, serta kebutuhan pendampingan lebih pada beberapa anak.

Pemecahan Masalah:

Kendala tersebut diatasi dengan menjelaskan konsep coding menggunakan bahasa sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, menyesuaikan permainan dengan usia dan kemampuan anak, memberikan instruksi secara bertahap disertai contoh, membagi anak ke dalam kelompok kecil, serta menggunakan permainan non-digital seperti kartu perintah, puzzle, dan maze ketika perangkat atau koneksi internet terbatas.

3.3 Pembahasan Terintegrasi

Integrasi kedua program ini menciptakan sinergi antara penguatan literasi digital pada tingkat komunitas dan tingkat individu (anak-anak). Program video profil desa berperan sebagai media informasi dan dokumentasi yang memperkuat citra dan keterbukaan informasi Desa Amposari RW 3 kepada masyarakat luas (Amriyah et al., 2024; Nurosyid et al., 2022), sementara program pengenalan coding berperan sebagai fondasi literasi digital dan berpikir komputasional bagi generasi muda sejak usia sekolah dasar (Azizah et al., 2025; Ningrum et al., 2023). Kedua program menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sederhana dan mudah diakses, seperti aplikasi penyunting video di telepon pintar dan permainan edukatif tanpa perangkat komputer, tetap dapat memberikan dampak nyata bagi pemberdayaan masyarakat desa apabila dirancang dengan pendekatan partisipatif dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik kelompok sasaran.

4. PENUTUP

A. Simpulan

Program pengabdian melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Amposari RW 3, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang berhasil mengintegrasikan dua program kerja individu,

yaitu pembuatan video profil desa menggunakan aplikasi CapCut dan pengenalan coding dasar melalui game edukatif bagi anak-anak TPQ Al-Mabrur. Program video profil desa menghasilkan dokumentasi visual yang dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan promosi desa, sedangkan program pengenalan coding berhasil melatih kemampuan berpikir logis, fokus, dan pemecahan masalah pada 20 anak peserta melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Kedua program menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat dilakukan secara positif dan kreatif di lingkungan masyarakat, baik sebagai media informasi desa maupun sebagai sarana pengembangan kemampuan logika anak sejak dini.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan setelah pelaksanaan program ini adalah: (1) pemerintah desa dan masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan dan memperbarui video profil Desa Amposari RW 3 secara berkala sebagai media informasi dan promosi melalui media sosial maupun platform digital lainnya; (2) kegiatan pengenalan coding melalui permainan edukatif diharapkan dapat dilanjutkan secara berkelanjutan dengan materi dan permainan yang lebih beragam sesuai usia dan kemampuan anak; (3) pengajar dan orang tua diharapkan tetap mendampingi anak dalam mengenal teknologi melalui kegiatan yang positif, edukatif, dan sesuai usia; dan (4) mahasiswa KKN berikutnya diharapkan dapat mengembangkan program berbasis teknologi lanjutan, seperti media pembelajaran interaktif atau kegiatan literasi digital lain yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

Amriyah, C., Witjaksono, M. D. Y., Sari, S. P., & Wahyudi, D. (2024). Pembuatan Video Profil untuk Meningkatkan Kualitas Informasi Desa Sri Tanjung Kabupaten Mesuji di Era Digital. Jurnal Batoboh, 9(2), 187–195.

Azizah, A. N., Apriani, F., Wibowo, F. F., & Ulfa, U. (2025). Pintar Matematika Cerdas Digital: Pengenalan Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Komputasional Anak di SD Bawang Tikar. Jurnal Abdi Insani, 12(12).

Haryanto, A. (2020). Penyuluhan Pembuatan Video Profil Desa Bedoyo. Jurnal Pengabdian Seni, 1(1), 4–10.

Insani, I. L. (2025). Pengenalan Unplugged Coding untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan STEAM di Bayt Al Fath. Jurnal Samamas.

Meiji, N. H. P., Fahmi, R. T., Purwasih, J. H. G., & Widianto, A. A. (2021). Pengembangan Aspek Pariwisata Sumberejo Melalui Pembuatan dan Pelatihan Video Profil. Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS), 4(1), 30–35.

Ningrum, A. A., Marleny, F. D., & Fitri, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Scratch untuk Menumbuhkan Minat Belajar Koding pada SDN Semangat Dalam 1 Kab. Barito Kuala. Jurnal Pengabdian Masyarakat (Martabe), 6(11), 4107–4112.

Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone CapCut di Desa Lengkong Kulon. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(3), 5572–5580.

Nurosyid, F., Imanuel, M., Patria, A. A., Annas, A., Awalumuttaqin, I. H., Sari, L. K., Fadhilah, M. A. F. N., Yusa, R. R. P., Kusumaningrum, R. N., & Safira, S. B. (2022). Pembuatan Video

Profil Sebagai Media Promosi Potensi Desa Jeruk. Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 1(3), 215–221.

Sari, W. E., Yulianto, Y., Junirianto, E., Franz, A., Karim, S., & Khamidah, I. M. (2021). Video Branding untuk Promosi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS), 4(1), 10–18.