

PELATIHAN CANVA DAN CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN KREATIVITAS GURU DAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Zaid Romegar Mair^{1*}, Dewi Sartika², Rudi Heriasyah³, Gasim⁴, Indah Permatasari⁵
Evi Purnamasari⁶

^{1,3,4,5,6}Teknik Informatika, Universitas Indo Global Mandiri

²Teknik Informatika, Universitas Sriwijaya

email: zaidromegar@uigm.ac.id

Abstract: Abstract: One of the prioritized areas of knowledge is mastery of information technology on computers as a sustainable generation prepares to welcome Golden Indonesia in 2045. Canva and capcut training are part of efforts to develop 21st-century skills. This training is carried out to prepare teachers and students to become people who have innovative ideas for carrying out learning. SD Negeri 150, located at Jl. TP Demsi Husin Darmajaya Gandus, Pulo Kerto, Gandus District, Palembang City, served as the venue for this activity. The results of the observations made showed that the level of enthusiasm, communication skills, and creativity of teachers and students increased significantly, as evidenced by the publication of projects carried out during the training, which were shared via social media and teacher and principal communication groups.

Keywords: canva dan capcut; innovation; teacher

Abstrak: Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang diprioritaskan adalah penguasaan teknologi informasi pada komputer, sebagai generasi keberlanjutan dalam menyiapkan tokoh berikutnya untuk menyambut Indonesia Emas 2045. Tuntutan abad ke-21 merujuk pada keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dianggap penting untuk sukses dalam era globalisasi dan teknologi yang berkembang pesat. Pelatihan Canva dan capcut merupakan bagian dari upaya untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Pelatihan ini dilaksanakan untuk mempersiapkan para guru dan peserta didik menjadi orang yang memiliki ide inovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 150, yang beralamatkan di Jl. TP Demsi Husin Darmajaya Gandus, Pulo Kerto, Kecamatan Gandus, Kota Palembang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup pengumpulan data dari bahan pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil pengamatan yang dilakukan, bahwa tingkat antusias, keterampilan berkomunikasi, kreativitas guru, dan peserta didik meningkat secara signifikan, dibuktikan dengan publikasi proyek yang dikerjakan selama pelatihan yang dibagikan melalui medsos, dan grup komunikasi guru dan Kepala Sekolah.

Kata kunci: canva dan capcut; inovasi; guru

PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan ilmu pengetahuan yang memungkinkan kolaborasi antara sikap dan keterampilan yang bisa dimanfaatkan dalam mengelola informasi menjadi sebuah komunikasi yang diperlukan pada abad ke-21. Terdapat beberapa aturan yang harus diketahui oleh para guru terkait pembelajaran digital interaktif.

Pasal 1 Ayat 1, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia, sehingga kelebihan yang dimiliki baik berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Membuat bahan ajar atau pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa merupakan tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk terus berinovasi. Para siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan mudah dalam mengingat dan menyerap materi jika media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan digunakan (Wijaya dkk, 2021). Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang harus diprioritaskan sejak dini adalah penguasaan teknologi informasi komputer, sebagai generasi estafet tokoh berikutnya untuk menyambut Indonesia Emas 2045 (Mair, 2022).

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan (Destriana, R et al 2024). Aplikasi desain grafis dan video editing seperti Canva dan capcut merupakan

beberapa *tools* yang bisa dimanfaatkan oleh para guru dalam mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan hasil dan efektivitas pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang mudah digunakan, untuk membuat konten pembelajaran seperti poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran bahkan bagi pemula. Selain itu, Canva dapat diakses baik melalui perangkat desktop berbasis web maupun perangkat mobile (Rahmatullah dkk, 2020). Dengan media pembelajaran berbasis komputer, yang memungkinkan komunikasi dua arah, dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Peserta didik tidak hanya memperhatikan media, tetapi juga berinteraksi dengan media tersebut.

Canva dan capcut adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis media visual dengan cepat dan mudah adalah aplikasi video editing yang memungkinkan pengguna mengedit video dengan berbagai fitur menarik. Untuk itu Program kegiatan berupa pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva dan capcut.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta pelatihan. Kedua aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini guru menjadi memiliki ketrampilan khusus, sehingga nantinya guru mampu menyediakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa canva merupakan aplikasi yang banyak membantu peserta didik mengerjakan tugas dan guru dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1. Berbagi pengetahuan pelatihan aplikasi

METODE

Program kegiatan berupa pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva dan capcut yang dihadiri oleh 20 guru dan staf SD NEGERI 150 PALEMBANG yang beralamatkan di Jl. Tp Demsi Husin Darmajaya Gandus, Pulo Kerto, Kec. Gandus, Kota Palembang. Terdapat tiga tahapan utama dalam kegiatan pelatihan bagi guru dan tenaga pendidik pada SD Negeri 150 Kota Palembang, tiga tahapan tersebut diperjelas dalam penjabaran Persiapan (*preparation*), Pelaksanaan (*implementation*), dan Penutupan (*closing*).

Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini mencakup pengumpulan data dari bahan pustaka, observasi, dan wawancara.

- Pustaka: melakukan penelitian tentang kebutuhan subjek yang akan digunakan sebagai tema dalam pengabdian pada masyarakat, serta sumber daya dari sumber-sumber yang dapat digunakan sebagai rujukan untuk melengkapi bahan dan data.
- Observasi: melakukan observasi dan pemantauan pada kegiatan pembela-

jaran disekolah, dan diskusi tentang bagaimana cara efektif dalam penyampaian materi ajar, diskusi berlangsung bersama dengan para guru dan tenaga pendidik di SDN 150.

- Wawancara: berbicara dan bersilaturahmi dengan guru dan Kepala Sekolah SDN 150 Palembang dengan penuh semangat.

Tahap Pelaksanaan

Metode yang digunakan adalah ceramah atau presentasi materi tentang keterampilan modern, pengenalan materi Canva dan capcut, dilanjutkan dengan tanya jawab, dan instruksi pembuatan bahan ajar (Tiawan, 2020). Para narasumber bergantian memberikan pelatihan kepada guru, membantu memberikan pengarahan dan pemahaman kepada guru dan tendik, memberikan penjelasan tentang unsur multimedia yang nantinya bisa dikombinasikan dalam bentuk desain pembuatan bahan ajar pada canva dan capcut. Multimedia mengandung unsur berupa gambar, animasi, teks, video, dan audio (Prasetyo,D., Mair, Z. R., et.al, 2024).

Pada tahap pelaksanaan yang melibatkan semua narasumber untuk memantau proyek yang dikerjakan. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari, pada hari kamis tanggal 26 Oktober 2023. Jika ada pertanyaan baik secara teknis ataupun non-teknis yang disampaikan oleh para peserta pada pelatihan dan selama praktik atau pengerjaan proyek, maka diskusi dan pertanyaan langsung diambil alih oleh narasumber yang kemudian mencari solusi dan menyelesaikannya, dengan cara berkunjung langsung ketempat meja dan laptop para peserta, sehingga proyek akhir bisa dibagikan melalui gawai masing-masing untuk melihat produk akhirnya. Hasil pengamatan yang dilakukan, bahwa tingkat antusias, keterampilan berkomu-

nikasi, kreativitas guru, dan peserta didik meningkat secara signifikan.



Gambar 2. Pemaparan materi canva dan capcut

Tahap Penutup

Penutup : Pada Sesi ini pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat memberikan kesimpulan dari manfaat pelatihan canva dan capcut.



Gambar 3. Siklus dalam kegiatan pelatihan

Siklus diatas menginformasikan tentang tahapan / siklus yang dilakukan selama kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat, yang dimulai dari persiapan dan diakhiri dengan penutup. Kegiatan tersebut dilakukan selama satu hari bersama guru, tenaga pendidik, mahasiswa, dan narasumber.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melibatkan enam narasumber, 20 guru dan tendik, dan 5 orang mahasiswa, untuk membantu para peserta dalam mengenal dan memahami penggunaan aplikasi secara intensif. Alat yang diperlukan adalah laptop yang dibawa dari rumah masing-masing atau yang telah disediakan oleh sekolah, yang terhubung ke internet. Para peserta telah siap duduk dikursi dan terletak 1 unit laptop dimeja masing-masing. Internet yang ada di SDN 150 Palembang berfungsi sebagai media penghubung antara platform yang digunakan.

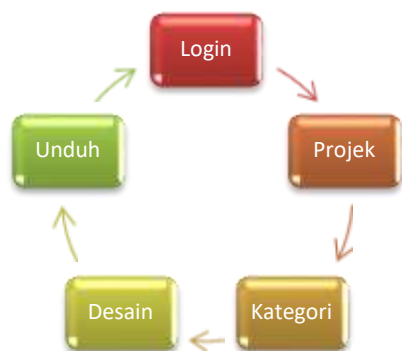
Aktivitas dibagi menjadi dua sesi yaitu, sesi penyampaian materi dan sesi kedua praktikum membuat desain atau projek. Saat pemaparan materi, narasumber/ pemateri berinteraksi/menanyaikan secara langsung kepada para peserta, tentang apa yang mereka ketahui tentang aplikasi Canva dan capcut. Hampir semua peserta menjawab bahwa mereka belum pernah menggunakannya sebelumnya. Walaupun ada beberapa dari peserta sudah pernah menggunakannya.

Kegiatan pengabdian ini dibuka oleh Kepala Sekolah dan sambutan dari Universitas Indo Global Mandiri, yang dalam hal ini diwakilkan oleh ketua Program Studi Teknik Informatika.



Gambar 4. Pemanfaatan *platform*

Pada gambar 4 menunjukkan bagaimana para peserta bekerja untuk membuat tampilan awal pada halaman pembuatan bahan pembelajaran. Fokus pelatihan ini adalah memberikan penjelasan tentang dan alur praktik proyek yang akan dibuat, berikut adalah alur besarnya.



Gambar 5. Alur menggunakan *platform*

Berdasarkan alur pada gambar 5, yang pertama kali dilakukan adalah :

1. Membuat akun pada platform yang digunakan baik pada canva dan capcut, jika akun sudah tercipta maka peserta melakukan login. Canva dan capcut untuk Pendidikan merupakan paket peningkatan gratis dari Canva dan capcut yang tujuannya dirancang khusus untuk pendidik, peserta didik, dan tenaga kependidikan, mulai dari jenjang PAUD hingga level SMA/SMK/Sederajat. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas baik guru, tenaga pendidik, dan pemahaman kerja sama di kelas. Jika bukan sebagai guru maka ada beberapa template-template berbayar.
2. Pada saat langkah pertama dilakukan dengan sempurna, maka selanjutnya membuat proyek, dengan memilih menu proyek pada *platform* canva dan capcut tersebut, terdapat banyak fitur yang dapat digunakan pada menu ini.
3. Pada langkah ketiga ini, memilih menu kategori yang tujuannya untuk

memberikan kemudahan pada para peserta didik dalam mencapai target yang diinginkan, karena telah disediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat proyek ini.

4. Pada saat mendesain, maka peserta diberikan banyak kemudahan berupa fasilitas pendukung dalam membuat proyek, diantara elemen pendukungnya adalah *text, brand, image, video, style, background*, dan lainnya
5. Bagian pojok kanan atas *platform* terdapat tombol *share*, yang bisa diunduh dalam bentuk ekstensi yang diinginkan.

Dari kegiatan ini, menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva dan capcut berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi peserta pelatihan dan meningkatkan kreativitas mereka sehingga mereka dapat membuat media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan siswa di sekolah. Berikut adalah mapping tantangan dan kekuatan yang dimiliki oleh sekolah, disajikan dalam tabel 1.

Melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan Canva dan capcut dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas seperti poster dan mapping pikiran, serta meningkatkan hasil belajar (Fitria, 2021). Ini menunjukkan bahwa guru-guru dan tenaga pendidik SDN 150 dapat memanfaatkan Canva dan capcut dengan baik dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan salah satu contoh hasil dalam menggunakan template, membuat jadwal piket kelas

pan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru-guru, dan tenaga pendidik Sekolah Dasar Negeri (SDN) 150 kota Palembang, yang telah menerima kami dan membantu menjalankan kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva dan capcut,. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksha, 12(2), 317–327. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- Wijaya, I.G.N.S., Ciptahadi, K.G.O.C., Ayuningsih, N.P.M., Yasa, I.G.D., & Adnyani, N.K.E.P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SDN Tulangpiang Denpasar di Masa Pandemi Covid-19. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248–257. DOI: <https://doi.org/10.36841/integritas.v5i2.1143>.
- Mair, Z.R. (2022). "Strategi Pendekatan Konsep Pemrograman Dasar Komputer Dengan Game Dan Storytelling," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, vol. 3, no. 3, pp. 229-236, Nov. 2022. DOI: [10.23960/jpkmt.v3i3.99](https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.99).
- Destriana, R. Suwanda, A. Oktarino, Mair, Z. R, Z. Niqotaini, F. M. H. Tjiptabudi, F. Mario, N. O. Idris, A. Firdaus, Kurniabudi, N. Mirantika, Prabaswari, F. Asrin, Putra, S. Assegaff. (2024). *Strategi Sistem Informasi*, 1st ed. Yogyakarta, Indonesia: PT Penerbit Penamuda Media, pp. xii + 220.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A.T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim,L., and M. Islamiyah, (2021) "Pemanfaatan Canva dan capcut untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi," *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 75-82, DOI: [10.32528/mujtama'.v1i2.5050](https://doi.org/10.32528/mujtama'.v1i2.5050).
- Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi.
- Prasetyo,D., Mair, Z. R., Kurniah, R. Agung, R. B. , Ernawati, T. ., Anggreini, N. L., Iskandar, R., Yulianti,E., A. Y. Nadhiroh, S. Tresnawati, A. Nuraminah, A. Sopandi, D. S. Ramdan, *Manajemen Proyek Perangkat Lunak*, 1st ed. Yogyakarta, Indonesia: PT Penamuda Media, pp. xii + 199.
- Wulanchayani, E., Royani, A., Anggraeni, A., Wakfiah, K., Gola, N., Rahmadanty, F., ... & Munasir, M. (2023). Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(2), 42-49.