

pengabdian masyarakat ti

by Universitas Indo Global Mandiri

Submission date: 15-Jul-2024 03:49PM (UTC+0900)

Submission ID: 2338604618

File name: jurdimas_zaid_et_al_tanpa_daftar_pustaka_v.2.pdf (495.7K)

Word count: 1782

Character count: 11169

PELATIHAN CANVA DAN CAPCUT 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 is the 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 Densi 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. Pelatihan Canva dan capcut merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan keterampilan abad 21. Pelatihan ini dilaksanakan untuk mempersiapkan para guru dan peserta didik menjadi orang yang memiliki ide inovasi dalam melakukan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 150, yang beralamatkan di Jl. TP Densi Husin Darmajaya Gandus, Pulo Kerto, Kecamatan Gandus, Kota Palembang. 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.

11
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 (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). 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 (Tangsi dkk, 2016). 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. 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.

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 ALEMBANG yang beralamatkan di Jl. Tp Demsi Husin Darmajaya Gandus, Pulo Koto, Kec. Gandus, Kota Palembang. 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. 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. Canva dan Capcut merupakan aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan yang cocok untuk pemula (Rahmatullah dkk, 2020). Aplikasi ini tersedia untuk perangkat mobile dan desktop berbasis web.

Gambar 1. Berbagi pengetahuan pelatihan aplikasi



METODE

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).

1. Persiapan: Tahap persiapan ini mencakup pengumpulan data dari bahan pustaka, observasi, dan wawancara.
 - a. 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.
 - b. Observasi: melakukan observasi dan pemantauan pada kegiatan pembelajaran disekolah, dan diskusi tentang bagaimana cara efektif dalam penyampaian materi ajar, diskusi berlangsung bersama dengan para guru dan tenaga pendidik di SDN 150.
 - c. Wawancara: berbicara dan bersilaturahmi dengan guru dan Kepala Sekolah SDN 150 Palembang dengan penuh semangat.
2. 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 pengarahannya dan pemahaman kepada guru dan pendidik, 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 (Mair, 2017). Pada tahap pelaksanaan yang melibatkan semua narasumber untuk memantau proyek yang dikerjakan, 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 berkomunikasi, kreativitas guru, dan peserta didik meningkat secara signifikan.



Gambar 2. Pemaparan materi canva dan capcut

3. 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 di-meja 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 proyek. Saat pemaparan materi, narasumber/pemateri berinteraksi / menanyakan secara langsung kepada para peserta, tentang apa yang mereka ketahui tentang aplikasi Canva dan capcut. Hampir semua peserta menjawab bahwa mereka belum pernah

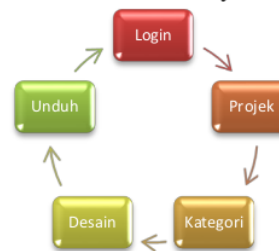
menggunakannya sebelumnya. Walaupun ada beberapa dari peserta sudah pernah menggunakannya.

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 berikut ini menunjukkan bagaimana para peserta bekerja untuk membuat tampilan awal pada halaman pembuatan bahan pembelajaran.



Gambar 4. Pemanfaatan *platform*

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 di atas, 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 projek, dengan memilih menu projek 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 projek ini.
4. Pada saat mendesain, maka peserta diberikan banyak kemudahan berupa fasilitas pendukung dalam membuat projek, 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. 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 dan tenaga pendidik SDN 150 dapat memanfaatkan Canva dan capcut dengan baik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media yang menarik untuk membantu siswa belajar, dan siswa dapat mengkomunikasikan tugas dengan cara yang lebih kreatif, yang menghasilkan hasil belajar yang baik.



Gambar 6. Foto bersama kegiatan Pengabdian

SIMPULAN

Proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi telah digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang mencakup pelatihan penggunaan platform Canva dan capcut. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN 150 Kota Palembang dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra, sehingga diharapkan akan berdampak pada pengalaman dan ilmu yang didapat dari kegiatan ini yang bisa diterapkan secara berkelanjutan.
2. Hasil pengamatan yang dilakukan, bahwa tingkat antusias, keterampilan berkomunikasi, kreativitas

guru, dan peserta didik meningkat secara signifikan.

3. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil yang dibuktikan dengan kesan yang disampaikan oleh para peserta yang mengindikasikan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan yang didapat dan memperoleh wawasan serta motivasi pasca pelatihan tersebut.
4. Ada beberapa proyek yang dibuat oleh para peserta telah dipublikasikan di akun media sosial masing-masing, dan di unggah di grup whatsapp guru dan kepala sekolah (Prasetyo,D., Mair, Z. R., et.al, 2024).

pengabdian masyarakat ti

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Entang Wulancahayani, Alifia Royani, Anggian Anggraeni, Khofidotul Wakfiah et al. "Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP", Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment, 2023
Publication | 4% |
| 2 | tabikpun.fmipa.unila.ac.id
Internet Source | 4% |
| 3 | referensi.data.kemdikbud.go.id
Internet Source | 2% |
| 4 | eprints.ums.ac.id
Internet Source | 1% |
| 5 | digilib.uinsa.ac.id
Internet Source | 1% |
| 6 | Irsan Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, Fina R. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva", Jurnal Abdidas, 2021
Publication | 1% |

7	kesemat.blogspot.com	Internet Source	1 %
8	jurnal.unimed.ac.id	Internet Source	1 %
9	eprints.uad.ac.id	Internet Source	1 %
10	pendidikansedunia.blogspot.com	Internet Source	<1 %
11	id.scribd.com	Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off