

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR DIGITAL BERBASIS CANVA DAN CAPCUT BAGI GURU PAUD SEKOLAH PENGGERAK DI KABUPATEN MALANG

Rudy Setiawan¹, Lilis Lestari Wilujeng²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar No 01, Malang

²Program Studi, Sastra Inggris, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar No 01, Malang

Correspondence: Rudy Setiawan (rudy.setiawan@machung.ac.id)

Received : 03 01 25
Revised : 04 02 25
Accepted : 20 04 25
Published : 30 04 25

Abstrak. Pada Era sekarang Guru-guru PAUD Sekolah Penggerak Kabupaten Malang mulai belajar mengembangkan kemampuan pembuatan media ajar supaya mudah dan cepat dipahami murid PAUD. Untuk itu perlu diberi Pelatihan pembuatan media ajar digital dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut.

Banyak guru-guru yang masih belum mengenal dan mengerti cara kerja teknologi Canva dan Capcut baik secara umum maupun secara menyeluruh. Ada banyak faktor yang mempengaruhi itu, contohnya seperti kurangnya sumber daya, sulitnya akses teknologi, biayanya yang mahal, dll. Salah satu cara untuk meminimalisir faktor tersebut adalah memberikan beberapa alternatif pelatihan untuk memberikan dampak yang positif bagi semua orang. Maka dari itu Team Pengabdian melakukan kegiatan berupa pelayanan masyarakat yang khusus memberikan materi tentang cara memanfaatkan software Canva dan Capcut sebagai media belajar untuk anak-anak sekolah dan guru pengajar. Tujuannya supaya para guru dapat mengerti cara menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik untuk memberikan materi kepada anak-anak / murid sekolah. Nantinya, para guru dapat memahami desain yang bagus dan pembawaan materi yang menarik untuk anak-anak / murid sekolah

Kata kunci: Software, Guru, Media Belajar, Canva, Capcut

PENDAHULUAN

Pada era yang semakin maju ini, teknologi menjadi pilar utama yang dapat mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan bahkan menjalani kehidupan sehari-hari. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi tidak hanya mengubah wajah dalam industri dan bisnis, tetapi juga merubah berbagai cara kita memahami dan memanfaatkan informasi. Dari perkembangan internet hingga revolusi AI (*Artificial Intelligence*) yang terus berkembang, kita telah menjadi bagian dari transformasi jaman yang begitu maju ini.

Peningkatan kecepatan komputasi, perkembangan software, dan konektivitas yang semakin luas telah membuka pintu untuk inovasi yang tidak terbatas. Dimasa ini juga, penting sekali bagi kita untuk memahami bagaimana teknologi informasi tidak hanya memengaruhi bisnis dan industri, tetapi juga memberikan dampak sosial, ekonomi, dan budaya yang mendalam (Widyanto dkk., 2024).

Banyak orang diluar sana yang masih belum mengenal dan mengerti cara kerja teknologi baik secara umum maupun secara menyeluruh. Ada banyak faktor yang mempengaruhi itu, contohnya seperti kurangnya sumber daya, sulitnya akses teknologi, biayanya yang mahal, dan lain-lain. Salah satu cara untuk meminimalisir faktor tersebut adalah memberikan beberapa alternatif untuk memberikan dampak yang positif bagi semua orang.

Team Pengabdian melakukan kegiatan berupa pelayanan masyarakat yang khusus memberikan materi tentang cara memanfaatkan *software* Canva dan Capcut sebagai media belajar untuk anak-anak sekolah dan guru pengajar. Tujuannya supaya para guru dapat mengerti cara menggunakan dan memanfaatkan Canva dan Capcut dengan baik untuk memberikan materi kepada anak-anak / murid sekolah. Nantinya, para guru dapat memahami desain yang bagus dan pembawaan materi yang menarik untuk anak-anak / murid sekolah.

Dengan demikian, kami harap para guru memiliki gambaran secara umum tentang pemanfaatan *software* Canva dan Capcut dan dapat mempertimbangkan peluangnya secara luas dalam era digital yang terus berkembang ini (Media Lab, nd).

MASALAH

Guru-Guru PAUD di Sekolah Penggerak Kabupaten Malang menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital sebagai Media pembelajaran interaktif. Mayoritas guru belum familiar dengan aplikasi desain grafis seperti Canva maupun aplikasi pengeditan video seperti Capcut, yang sejatinya dapat meningkatkan daya Tarik materi ajar dan membantu anak-anak usia dini memahami konsep secara Visual dan Audio (Astuti dkk., 2024).

Permasalahan ini diperparah oleh keterbatasan akses pelatihan teknologi Informasi, kurangnya perangkat pendukung di lingkungan Sekolah, serta rendahnya literasi digital di kalangan pendidik PAUD. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

Tujuan Kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran pada Guru-guru PAUD Sekolah Penggerak Kabupaten Malang. Manfaat Kegiatan Pengabdian adalah : 1) Menambah jejaring kerjasama dalam implementasi Tridharma Perguruan Tinggi, 2) Media promosi dan branding Universitas Ma Chung kepada masyarakat luas, khususnya di wilayah kabupaten Malang, 3) Mengimplementasi ipteks sesuai bidang ilmu Dosen, mahasiswa dan tim, 4) Mengembangkan ipteks sesuai temuan dan kebutuhan dilapang, 5) Memuktahirkan ipteks untuk keperluan materi pembelajaran dikelas bersama mahasiswa, 6) Memberikan solusi dari permasalahan prioritas Mitra Pengabdian

METODE PELAKSANAAN

Untuk mendukung kelancaran kegiatan pelatihan yang diusulkan, berikut adalah rincian tahapan yang telah ditempuh selama 8 bulan adalah (Ramliyana & Ramadhan, 2021):

1. Koordinasi awal dengan mitra, berupa pembahasan rencana pelatihan canva dan capcut, pembahasan jadwal pelatihan, pembahasan kebutuhan sarana-prasarana, dan sebagainya. koordinasi awal akan dilakukan oleh perwakilan tim pengusul dengan perwakilan tk pada bulan februari, rincian waktu menyusul.
2. Pembuatan kuisisioner yaitu kuisisioner pra dan post untuk keperluan untuk evaluasi dan publikasi ilmiah
3. Pembuatan modul pelatihan yaitu modul pelatihan aplikasi canva dan capcut sesuai kebutuhan guru-guru paud
4. Pelatihan yaitu pelaksanaan pelatihan selama 4x pertemuan
5. Evaluasi pelatihan berupa penyebaran kuisisioner post pelatihan
6. Publikasi ilmiah berupa pembuatan naskah dan submit paper
7. Laporan yaitu pembuatan laporan akhir kegiatan

Sarana Prasarana yang dibutuhkan dengan keterlibatan mitra

Peralatan yang dibutuhkan adalah laptop/pc. untuk kemudahan akses dan pelaksanaan kegiatan, perangkat laptop/pc tersebut adalah milik tenaga pendidik atau disediakan oleh pihak tk. guru diharapkan dapat lebih leluasa beraktivitas dengan menggunakan perangkat milik pribadi. apabila guru tidak memiliki perangkat yang ditentukan, guru dapat meminjam perangkat dari sekolah. tentunya, setiap anggota tim pengusul yang akan memberikan materi hendaknya juga membawa perangkat laptop masing-masing ke lokasi tk. di samping perangkat laptop/pc, beberapa perangkat peripheral lain yang dibutuhkan untuk pelatihan adalah: tetikus (mouse), papan ketik, layar monitor, bila perangkat 1) dan 3) tidak tersedia, bisa diganti dengan perangkat layar sentuh (touchscreen), jaringan internet, ponsel dengan kamera (untuk rekaman video) (Quizziz, nd).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dalam 7 tahapan aktivitas yaitu sebagai berikut:

1. Koordinasi awal dengan mitra

Koordinasi awal dilakukan pada tanggal 6 Juni 2023 untuk berkonsultasi dengan kepala sekolah TK untuk meminta izin pelaksanaan kegiatan pengabdian serta berdiskusi tentang topik yang akan diangkat.



Gambar 1. Koordinasi Awal

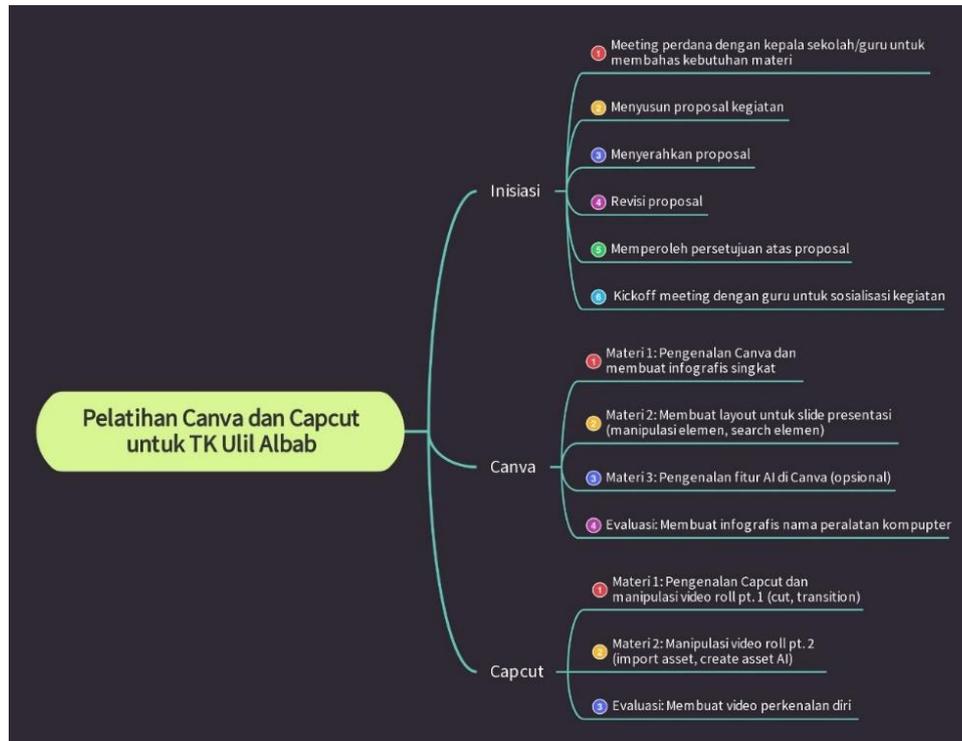
2. Pembuatan kuisiner

Kuesioner evaluasi kegiatan pelatihan sudah kami susun dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. *Familiarity*: Apakah anda sudah mengenal tentang aplikasi Canva dan Capcut sebelumnya?
- b. *Clarity*: Seberapa jelaskah penyampaian materi tentang Canva dan Capcut?
- c. *Utility*: Seberapa besar manfaat yang anda peroleh setelah adanya pelatihan Canva dan Capcut?
- d. *Apply*: Setelah mengikuti pelatihan Canva dan Capcut, apakah anda tergerak untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pengajaran?

3. Pembuatan modul pelatihan

Pada Gambar 2 menjelaskan mengenai mindmap dari modul pelatihan yang telah dibuat:



Gambar 2. Mindmap modul Pelatihan

4. Pelatihan

a. Pertemuan 1 (Pelatihan Canva)

Pelatihan hari pertama mengenai topik Canva dilaksanakan pada 19 Juni 2024. Topik-topik yang dibahas antara lain:

1. Pembuatan akun Canva.
2. Jenis ukuran dan layout dokumen.
3. Memilih templat desain.
4. Mengedit elemen (duplikasi elemen, mengubah ukuran, penambahan elemen baru).
5. Mengedit elemen teks (jenis font, warna, ukuran).
6. Layer dan penumpukan elemen (z-order).

b. Pertemuan 2 (Pelatihan Capcut Tahap 1)

Pada hari kedua yang dilaksanakan pada 21 Juni 2024, topik yang diangkat adalah Capcut. Topik ini dibagi menjadi beberapa pertemuan, dengan fokus pada pertemuan kali ini adalah:

1. Pembuatan akun Capcut.
2. Import data aset video dan foto ke dalam library.
3. Menata aset ke dalam timeline.
4. Edit aset di timeline (slow-mo, cropping, trimming, cutting)

5. Transisi antar aset di timeline.
6. Merekam video dan audio secara langsung di Capcut.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan

c. Pertemuan 3 (Pelatihan Capcut Tahap 2)

Pertemuan yang seharusnya dilaksanakan 26 Juni diundur ke 28 Juni 2024. Pengunduran diminta oleh pihak kepala sekolah. Karenanya, pertemuan kelima ini merupakan gabungan dari dua pertemuan yang direncanakan selanjutnya. Pertemuan di tanggal 28 ini dibagi menjadi dua sesi: pagi dan siang.

Di sesi pagi, topik yang diangkat adalah mendalami Capcut dengan contoh penggunaan Video Log:

1. Teletext prompt.
2. Edit aset di timeline.
3. Mengekspor video menjadi file dan sharing ke sosial media.
4. Transisi antar aset.

d. Pertemuan 4 part 2 (Tes dan Evaluasi)

Pada sesi siang pertemuan ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah tes materi dan evaluasi kegiatan. Pada tes materi, para guru diberikan dua “Tugas UAS”: desain poster “Adab di Jalan” dan rekaman video komentar pelaksanaan pelatihan.

Kedua tugas harus diselesaikan dalam satu jam total dan para guru dibebaskan dalam proses pengerjaannya.

Tidak semua guru yang hadir mengikuti UAS ini; hanya empat orang guru yang mengikuti dari total sepuluh. Dari keempat guru tersebut, mereka berkelompok menjadi dua orang anggota, dan setiap kelompok berbagi tugas poster dan video.

Selama pengerjaan, kendala yang muncul lebih mengarah pada aspek kreativitas dan inspirasi. Para guru mengalami kesulitan untuk mencari elemen grafis yang sesuai untuk poster Adab di Jalan karena kebanyakan elemen tersebut dibatasi untuk pengguna Canva Pro. Tidak ada kendala signifikan untuk tugas video komentar.



Gambar 4. Hasil kegiatan Pelatihan

5. Evaluasi pelatihan

Dalam Kegiatan ini juga dilakukan Evaluasi Pelatihan dimana hasilnya pada hasil kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner

RESPONDEN	FAMILIARITY	CLARITY (1~5)	UTILITY (1~5)	APPLY?
RAS	Ya	5	5	Ya
ZY	Ya	5	5	Mungkin
AC	Ya	5	5	Ya

Keterangan kriteria

- a. *Familiarity*: Apakah anda sudah mengenal tentang aplikasi Canva dan Capcut sebelumnya?
- b. *Clarity*: Seberapa jelaskah penyampaian materi tentang Canva dan Capcut?
- c. *Utility*: Seberapa besar manfaat yang anda peroleh setelah adanya pelatihan Canva dan Capcut?
- d. *Apply*: Setelah mengikuti pelatihan Canva dan Capcut, apakah anda tergerak untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pengajaran?

KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan kegiatan pengabdian skim ini, tim pengabdian dapat menyimpulkan bahwa tujuan kegiatan untuk memberikan Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran pada Guru-guru PAUD Kabupaten Malang berhasil dilaksanakan. Adapun beberapa permasalahan yang telah diatasi yaitu: 1.) Kebutuhan penggunaan aplikasi editing untuk memperkaya proses pengajaran dari guru TK ke siswa telah berhasil diselesaikan dengan pelatihan digitalisasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva 2.) Kemudahan akses dan operasi aplikasi editing bagi guru TK dengan pelatihan aplikasi capcut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu sebagai berikut:

- a. Guru-guru PAUD atau TK Sekolah Penggerak Kabupaten Malang
- b. Camat dan Staf Kecamatan DAU Kabupaten Malang yang ikut membantu Tim.
- c. Mahasiswa dan Dosen yang ikut membantu kegiatan Pelatihan ini.
- d. LPPMI yang membantu dalam bentuk penugasan dan Sponsor kegiatan ini.

REFERENCES

- Astuti, A. D., Nurun Ni'mah, & Dedy Setyawan. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Merdeka. *Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 17–21.
- Media Lab. (n.d.). Scratch - Halaman Utama. Diakses pada 19 Februari 2024, dari <https://scratch.mit.edu>
- Quizizz. (n.d.). Beranda. Diakses pada 19 Februari 2024, <https://quizizz.com/?lng=idMIT>
- Ramliyana, R., Ramdhan, V. (2021). Penerapan Aplikasi Berbasis Smartphone Quizizz Dalam Pembelajaran Online Di Era New Normal
- Widyanto, A., Permata Putri, M., Sri Handayani, F., Yunifa, W., Adelin, Veronica, M.,

Sulaiman, A., Agung Darmawan, M., Amelia Putri, D., Reza, K., Oktariyani, P., & Ainun, N. (2024). Implementasi Proyek P5-Berekayasa dan Berteknologi Melalui Pengenalan Dasar Pemrograman Scratch Bagi Siswa SMP Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 3(1), 557–564.



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).