



Pemanfaatan Canva dan CapCut sebagai Solusi Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru Sekolah Dasar

Megan Asri Humaira^{1a}, La Ode Amril¹, Muhammad Faiz Al Faruqi¹, Arinda Zhafira Hanum¹, Felis Syahrani¹, Syifa Fauziah Fitriani¹, Lisa Marisa¹, Nisa Nur Azizah¹, Dellia Eka Agustiana¹, Shofia Saniah Nuriah¹, Gita Yuniar¹, Nur Zahroul Mawardiyah¹, Wafa Khilda Dalilah¹

¹Universitas Djuanda, Indonesia

ARTICLE INFO

Volume 11 Issue 2 (August 2025) e-ISSN 2550-1143 doi: 10.30997/gh.v11i2.21392	Corresponding Author: Megan Asri Humaira megan.asri@unida.ac.id	Article history: Received: 07-26-2025 Accepted: 08-15-2025 Available online: 08-19-2025
--	--	---

How to Cite:

Humaira, M. A., Amril, L. O., Al Faruqi, M. F., Hanum, A. Z., Syahrani, F., Fitriani, S. F., Marisa, L., Azizah, N. N., Agustiana, D. E., Nuriah, S. S., Yuniar, G., Mawardiyah, N. Z., & Dalilah, W. K. (2025). Pemanfaatan Canva dan CapCut sebagai Solusi Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru Sekolah Dasar. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 306-313. <https://doi.org/10.30997/gh.v11i2.21392>

ABSTRACT

The main problem faced by teachers at SDN Tajurhalang 01 is the limited ability to utilize digital technology to support the learning process. Most teachers are not yet familiar with the use of graphic design and video editing applications, so the learning media they use still tend to be conventional and less engaging for students. This community service activity aims to improve teachers' digital competence through training on the use of Canva and CapCut applications. By mastering these two applications, teachers are expected to be able to create more innovative and interactive learning media, as well as use digital media as a means of school promotion. The implementation method consisted of: (1) a pre-test to measure participants' initial knowledge, (2) delivery of basic material on the use of Canva and CapCut, (3) hands-on practice in creating educational posters and learning videos, (4) a post-test to measure skills improvement, and (5) reflection and evaluation of the activity. The results showed a significant improvement in teachers' abilities. The average pre-test score of participants was 68, which increased to 95 in the post-test, with an improvement of 39.7%. Teachers felt more confident and stated that the training was beneficial and easy to apply in daily teaching practices. This activity successfully enhanced teachers' digital literacy while also encouraging their creativity in developing learning media.

Keywords: Canva, CapCut, elementary school teachers, digital literacy, community service

ABSTRAK

Permasalahan utama yang dihadapi guru-guru di SDN Tajurhalang 01 adalah keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan aplikasi desain grafis maupun video editing sehingga media pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut. Dengan penguasaan kedua aplikasi tersebut, diharapkan guru mampu membuat media ajar yang lebih inovatif, interaktif, serta memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi: (1) pre-test untuk mengukur pengetahuan awal peserta, (2) penyampaian materi dasar penggunaan Canva dan CapCut, (3) praktik langsung pembuatan poster edukasi dan video pembelajaran, (4) post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan, serta (5) refleksi dan evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan guru. Rata-rata nilai pre-test peserta adalah 68, meningkat menjadi 95 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 39,7%. Guru merasa lebih percaya diri dan menyatakan pelatihan ini bermanfaat serta mudah diaplikasikan dalam pembelajaran sehari-hari. Kegiatan ini



berhasil meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran.

Kata kunci: Canva, CapCut, guru sekolah dasar, literasi digital, pengabdian masyarakat.



Available online at <https://ojs.unida.ac.id/QH/>

Copyright (c) 2025 by Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era industri 4.0 telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan (Saputra, 2020). Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Pratistiningsih *et al.*, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa guru-guru di SDN Tajurhalang 01 masih menghadapi permasalahan terkait keterbatasan keterampilan digital, terutama dalam penggunaan aplikasi desain grafis dan video editing. Media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, sehingga kurang efektif menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan (Dewi, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut. Dengan penguasaan dua aplikasi ini, guru diharapkan mampu menghasilkan media ajar berupa poster, infografis, dan video pembelajaran yang kreatif, sekaligus memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi sekolah (Harjono *et al.*, 2025).

Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah memberikan pelatihan yang aplikatif, praktis, dan berbasis praktik langsung. Guru tidak hanya diberikan materi teoretis tentang literasi digital, tetapi juga dibimbing dalam praktik pembuatan konten visual dan audiovisual menggunakan Canva dan CapCut. Dengan pendekatan ini, guru dapat langsung merasakan manfaatnya serta mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Gap permasalahan mitra terletak pada ketidaksesuaian antara kebutuhan kompetensi digital guru dengan kondisi nyata yang menunjukkan keterbatasan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital (Oktiningrum, 2025). Pelatihan ini menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyediakan sarana pembelajaran yang relevan, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi terkini.

Orisinalitas topik pengabdian ini terletak pada fokusnya terhadap pemanfaatan aplikasi digital populer yang sederhana tetapi memiliki dampak besar dalam dunia pendidikan. Berbeda dengan pelatihan konvensional yang cenderung hanya menekankan teori, kegiatan ini lebih menekankan pada praktik langsung dengan aplikasi yang sudah akrab digunakan masyarakat luas, sehingga lebih mudah diterima dan diadaptasi oleh guru. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan



literasi digital guru, tetapi juga menghadirkan model pelatihan yang inovatif, praktis, dan berkelanjutan.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN Tajurhalang 01, Kecamatan Tajurhalang, Kabupaten Bogor. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan mitra, yaitu guru-guru di SDN Tajurhalang 01 yang membutuhkan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan model pelatihan berbasis praktik langsung. Peserta tidak hanya diberikan pemahaman teoritis, tetapi juga difasilitasi untuk mencoba, mempraktikkan, dan menghasilkan karya berupa poster maupun video pembelajaran (Delvia *et al.*, 2025).

Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan
 - 1) Koordinasi dengan pihak sekolah mengenai kebutuhan dan jumlah peserta.
 - 2) Penyusunan materi pelatihan dan instrumen evaluasi (pre-test dan post-test).
 - 3) Persiapan perangkat dan aplikasi yang diperlukan (Canva dan CapCut).
2. Pembukaan dan Pre-test
 - 1) Sambutan dari tim pelaksana dan pihak sekolah.
 - 2) Pelaksanaan pre-test untuk mengukur kemampuan awal guru terkait penggunaan Canva dan CapCut.
3. Penyampaian Materi
 - 1) Sesi 1: Pengenalan Canva dan dasar desain grafis (fitur, prinsip desain, tipografi, dan komposisi).
 - 2) Sesi 2: Pengenalan CapCut dan dasar editing video (pemotongan, transisi, penambahan teks, musik, dan efek visual).
4. Praktik Langsung
 - 1) Guru membuat poster edukatif menggunakan Canva.
 - 2) Guru membuat video pembelajaran singkat menggunakan CapCut.
 - 3) Pendampingan langsung oleh narasumber.
5. Evaluasi dan Post-test
 - 1) Peserta mengerjakan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan.
 - 2) Diskusi reflektif mengenai manfaat, kendala, dan rencana penerapan keterampilan di sekolah.
6. Penutupan
 - 1) Dokumentasi hasil karya peserta.
 - 2) Penyampaian kesan pesan serta harapan tindak lanjut kegiatan.



3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Kegiatan pelatihan Canva dan CapCut yang dilaksanakan di SDN Tajurhalang 01 diikuti oleh para guru dengan antusias. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan peserta.

3.1.1. Hasil Pre-test dan Post-test

Rata-rata skor pre-test peserta adalah **68**, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi **95**. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar **39,7%**. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Canva dan CapCut.

Tabel 1 Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

Keterangan	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
Nilai Rata-rata	68	95	39,7 %

3.1.2. Peningkatan Kompetensi Guru

- 1) **Pada aspek desain grafis (Canva)**, guru mampu membuat poster edukatif, infografis, dan materi ajar visual yang lebih menarik dan sesuai dengan prinsip desain sederhana.
- 2) **Pada aspek editing video (CapCut)**, guru dapat mengedit video pembelajaran singkat dengan menambahkan teks, musik, transisi, dan efek sederhana, sehingga konten lebih interaktif.

3.1.3. Respon dan Umpan Balik Peserta

Berdasarkan refleksi kegiatan:

- 1) Guru menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat dan dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.
- 2) Materi yang diberikan mudah dipahami, meskipun sebagian besar peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi desain grafis dan editing video.
- 3) Suasana pelatihan berlangsung interaktif, menyenangkan, dan aplikatif, sehingga peserta lebih percaya diri untuk membuat media ajar secara mandiri.

3.2. Pembahasan

Pelatihan Canva dan CapCut memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penggunaan aplikasi, pendekatan berbasis praktik langsung, serta relevansi dengan kebutuhan pembelajaran digital saat ini. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti yang disampaikan Harjono *et al.* (2025) yakni keterbatasan perangkat yang dimiliki guru, keterbatasan waktu dalam praktik, serta kebutuhan akan pelatihan lanjutan agar keterampilan guru terus berkembang.



3.2.1. Analisis Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai pre-test guru peserta pelatihan adalah 68, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 95, dengan persentase peningkatan sebesar 39,7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dan CapCut berhasil memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan digital guru.

Menurut Bloom (1956), hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada kegiatan ini, peningkatan skor post-test menggambarkan adanya perkembangan pada ranah kognitif, yaitu pemahaman guru terhadap konsep dasar desain grafis dan editing video. Selain itu, keterampilan praktik yang dihasilkan melalui produk media ajar mencerminkan perkembangan pada ranah psikomotorik, karena guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan pembuatan media digital (Wahyuni & Haryati, 2024).

Hasil ini konsisten dengan temuan Bawden (2008) mengenai literasi digital yang menyatakan bahwa penguasaan teknologi harus dibangun melalui pengalaman belajar yang aplikatif. Guru yang mendapatkan kesempatan untuk belajar dan berlatih menggunakan aplikasi digital akan lebih mudah menguasai keterampilan baru dibandingkan dengan guru yang hanya memperoleh teori.

Selain itu, hasil peningkatan nilai pre-test dan post-test menunjukkan efektivitas metode pelatihan berbasis praktik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kolb (1984) dan Rosyida (2025) dalam teori *Experiential Learning*, yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan sekadar menerima informasi pasif. Guru dalam kegiatan ini tidak hanya mendengarkan paparan materi, tetapi juga langsung mencoba membuat poster dengan Canva dan video dengan CapCut, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

3.2.2. Peningkatan Kompetensi Guru

Salah satu luaran penting dari kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi guru dalam bidang literasi digital. Kompetensi tersebut tercermin dalam dua aspek utama:

- 1) Desain Grafis dengan Canva: Guru yang sebelumnya belum familiar dengan desain grafis kini mampu membuat poster edukatif, infografis, serta materi ajar visual lainnya dengan memanfaatkan fitur Canva. Hal ini mendukung peningkatan kualitas media ajar yang digunakan di kelas, sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Editing Video dengan CapCut: Guru dapat membuat video pembelajaran singkat, menambahkan teks, transisi, musik, dan efek visual sederhana. Keterampilan ini penting mengingat video merupakan salah satu bentuk media ajar yang sangat relevan bagi siswa di era digital, terutama dengan kebiasaan mereka mengonsumsi konten visual di media sosial.

Peningkatan kompetensi ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006). Menurut model ini, guru perlu mengintegrasikan pengetahuan teknologi



(technological knowledge), pedagogi (pedagogical knowledge), dan konten (content knowledge) untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Silvester, 2024). Pelatihan Canva dan CapCut membantu guru memperkuat aspek technological knowledge, yang selanjutnya dapat dipadukan dengan keterampilan pedagogi dan konten pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa.

Selain itu, peningkatan kompetensi guru juga relevan dengan konsep Pembelajaran Abad 21, yang menekankan pada keterampilan 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication). Melalui pelatihan ini, guru didorong untuk:

- 1) Berpikir kreatif dalam merancang media pembelajaran.
- 2) Berkomunikasi efektif melalui media visual dan audiovisual.
- 3) Berpikir kritis dalam memilih desain atau konten yang sesuai.
- 4) Berpartisipasi kolaboratif dengan rekan sejawat dalam menghasilkan produk pembelajaran digital.

3. Respon dan Umpan Balik Peserta

Respon guru peserta pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aplikatif, dan bermanfaat. Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000) yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik seseorang meningkat ketika mereka merasa memiliki kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Dalam konteks pelatihan ini, guru merasa lebih kompeten setelah menguasai keterampilan baru, merasa mandiri karena dapat mempraktikkannya secara langsung, serta merasa terhubung karena belajar bersama rekan sejawat dalam suasana yang interaktif.

Selain itu, pendekatan pelatihan yang partisipatif juga mendukung teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)*, di mana guru dapat belajar lebih optimal ketika mendapatkan pendampingan dari fasilitator maupun kolaborasi dengan sesama peserta. Suasana pelatihan yang interaktif memungkinkan peserta saling bertukar pengalaman, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan hasil karya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian oleh Warschauer (2011) juga mendukung temuan ini, bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi guru serta siswa.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Canva dan CapCut di SDN Tajurhalang 01 berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Permasalahan mitra berupa keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat diatasi melalui pelatihan berbasis praktik langsung menggunakan aplikasi digital yang mudah diakses.



Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata guru meningkat dari 68 menjadi 95, atau mengalami peningkatan sebesar 39,7%. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru, khususnya dalam desain grafis dan editing video.

Selain peningkatan kompetensi, respon positif dari peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan ini bermanfaat, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru merasa lebih percaya diri untuk mengembangkan media ajar berbasis digital, serta termotivasi untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil menjawab gap keterampilan digital guru, tetapi juga menghadirkan solusi nyata dalam mendukung transformasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Untuk keberlanjutan, pelatihan sejenis sebaiknya dilaksanakan secara berkala dengan materi yang lebih mendalam agar keterampilan digital guru semakin berkembang.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Tajurhalang 01, Kabupaten Bogor, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang optimal.

Daftar Pustaka

- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. *Digital literacies: Concepts, policies and practices*, 30(2008), 17-32.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Eljonnahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266-277.
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165-170.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Harjono, A. A., Aulia, P., Andriani, H., & Caniago, O. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Guru dan Siswa melalui Implementasi Platform E-Learning: Studi Kasus di SMPN 25 Kota Bengkulu. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan*, 4(1), 47-57.



- Heick, T. (2019). The Definition of Digital Literacy. Teach Thought. Retrieved from <https://www.teachthought.com>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331-341.
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Pratistiningsih, D., Muhlisin, A., Harsono, H., & Utama, S. (2024). Inovasi pendidikan digital dalam meningkatkan outcome pembelajaran pada era industri 4.0. *Kabillah: Journal of Social Community*, 9(2), 144-155.
- Rosyida, R. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pemangkasan Tanaman. *Edutama*, 2(1), 30-37.
- Saputra, A. (2020). Pendidikan dan teknologi: Tantangan dan kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 21-33.
- Silvester, S., Sumarni, M. L., & Saputro, T. V. D. (2024). Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Guru dalam Mengimplemtasikan Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Education Research*, 5(4), 4958-4965.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154.
- Warschauer, M. (2011). Learning in the Cloud: How (and Why) to Transform Schools with Digital Media. *Language Learning & Technology*, 15(2), 11–36.