



CapCut dan Canva sebagai Media Efektif Pembelajaran Visual di SMP Kanisius Sumber

Maria Atik Sunarti Ekowati

Universitas Pignatelli Triputra

Moyo Hady Poernomo

Universitas Pignatelli Triputra

Gabriel Silvano

Universitas Pignatelli Triputra

Unggul Widya Saputra

Universitas Pignatelli Triputra

Jl. Duwet Raya No.I, Karangasem, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57145

Korespondensi penulis: fannyzeffa788@gmail.com

Abstrak. *This Community Service Program (PkM) was initiated based on the need for innovative visual learning media that can engage students and improve concept understanding. Students at SMP Kanisius Sumber show high interest in digital-based learning, yet teachers face challenges in creating interactive and engaging visual content. This program offers a solution through training and mentoring in the use of CapCut and Canva applications as creative and accessible visual learning media. The aim of this program is to enhance the competence of both teachers and students in creating and utilizing digital-based visual learning materials. The implementation methods included workshops, hands-on training, content creation sessions, and outcome evaluations. The discussion reveals a high level of enthusiasm among participants, and a noticeable improvement in their ability to produce educational visual content using CapCut and Canva. The final results show an increase in learning effectiveness and more active teacher-student interaction. The targeted outcomes of this PkM include digital learning media products made with CapCut and Canva, activity documentation, and a scholarly article intended for publication in a community service journal.*

Keywords: *CapCut, Canva, Visual Learning, Digital Media, Junior High School, Community Service.*

Abstrak. *Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi media pembelajaran visual yang mampu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Siswa SMP Kanisius Sumber menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media berbasis digital, namun keterbatasan guru dalam mengolah media pembelajaran interaktif menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Solusi yang ditawarkan melalui program ini adalah pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi CapCut dan Canva sebagai media pembelajaran visual yang kreatif dan mudah diakses. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam menciptakan serta menggunakan media pembelajaran visual berbasis aplikasi digital. Metode penerapan PkM mencakup penyuluhan, pelatihan langsung, praktik pembuatan media, dan evaluasi hasil. Pembahasan kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, serta peningkatan kemampuan guru dan siswa dalam menghasilkan konten visual edukatif menggunakan CapCut dan Canva. Hasil akhir menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran serta interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Target luaran dari kegiatan ini meliputi produk media pembelajaran berbasis CapCut dan Canva, dokumentasi kegiatan, serta artikel ilmiah yang diharapkan dapat dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat.*

Kata kunci: *CapCut, Canva, Pembelajaran Visual, Media Digital, SMP, PkM*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital. Peserta didik saat ini cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis visual yang interaktif dan menarik secara estetis. Namun dalam praktiknya, tidak semua guru memiliki kompetensi dan keterampilan dalam merancang serta memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Di SMP Kanisius Sumber, proses pembelajaran masih banyak bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang mampu memfasilitasi gaya belajar visual siswa secara optimal [1].

CapCut dan Canva merupakan dua aplikasi digital yang populer dan mudah diakses, serta memiliki fitur yang sangat potensial untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran visual. CapCut dikenal sebagai aplikasi pengeditan video yang intuitif, sementara Canva merupakan platform desain grafis yang banyak digunakan untuk membuat materi visual seperti poster, infografis, dan presentasi. Kedua aplikasi ini memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan integrasi dengan berbagai media pembelajaran, namun belum dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan sekolah formal, khususnya di tingkat SMP, pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 [2].



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan program PkM dengan mengintegrasikan model pembelajaran dengan Capcut dan Canva

Secara teoritis, pembelajaran visual mengacu pada pendekatan pengajaran yang menekankan penggunaan elemen-elemen visual untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi. Mayer (2009) dalam teori *multimedia learning*-nya menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio dalam media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap informasi pada peserta didik. Selain itu, Vygotsky menekankan pentingnya *scaffolding* dalam pembelajaran, di mana media interaktif seperti video dan infografis dapat berperan sebagai perantara dalam membangun pemahaman konsep[3].

Permasalahan yang diidentifikasi di lapangan adalah rendahnya efektivitas pembelajaran visual yang diakibatkan oleh keterbatasan media dan kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi seperti IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Meskipun perangkat digital telah tersedia, belum ada pendekatan sistematis yang menjembatani potensi media digital dengan kebutuhan pembelajaran di kelas [4].

Gap analysis antara *das sollen* dan *das sein* dapat dilihat dari ketidaksesuaian antara harapan dalam kurikulum merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas dengan kenyataan di lapangan yang masih konvensional. Kurikulum mengarahkan guru untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan teknologi, namun banyak guru yang belum siap dari segi keterampilan dan pemahaman teknologi yang relevan [5].

Dalam *state of the art*, beberapa penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, seperti penggunaan video pembelajaran berbasis YouTube dan pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi PowerPoint. Namun, kajian tentang pemanfaatan CapCut dan Canva sebagai media pembelajaran visual yang aplikatif dan terintegrasi dalam proses pembelajaran formal masih terbatas. Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi dua aplikasi populer tersebut ke dalam praktik pembelajaran yang sistematis, serta mengkaji dampaknya terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran visual di tingkat SMP [6].

Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut dan Canva sebagai media pembelajaran visual, serta mengevaluasi efektivitas penerapan media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di SMP Kanisius Sumber [7].

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan model pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan di SMP Kanisius Sumber yang merupakan mitra pelaksana program, dengan melibatkan guru dan siswa sebagai subjek utama. Pelaksanaan program berlangsung selama dua bulan, yang terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi [8].

Tahap Persiapan, tahap ini diawali dengan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal kegiatan, identifikasi kebutuhan dan kesiapan sarana pendukung, serta penentuan peserta program. Selain itu, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang berisi materi pengenalan dan panduan teknis penggunaan aplikasi CapCut dan Canva dalam konteks pembelajaran visual. Observasi awal juga dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap media digital dan karakteristik gaya belajar siswa [9].

Tahap Pelaksanaan, tahap pelaksanaan mencakup kegiatan sebagai berikut: (1). **Penyuluhan dan sosialisasi** mengenai pentingnya media visual dalam proses pembelajaran abad 21; (2). **Pelatihan teknis** penggunaan aplikasi CapCut dan Canva yang dilaksanakan dalam bentuk workshop, baik secara klasikal maupun praktik individu; (3). **Pendampingan intensif** dalam pembuatan media pembelajaran, di mana guru dan siswa diarahkan untuk memproduksi konten visual seperti video pembelajaran, infografis materi, dan presentasi tematik sesuai dengan mata pelajaran yang diampu; (4). **Simulasi penggunaan media** di dalam kelas, sebagai bentuk uji coba penerapan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar [10].

Tahap Evaluasi dan Monitoring, evaluasi dilakukan melalui: (1). **Pre-test dan post-test** untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan; (2). **Observasi langsung** saat media digunakan dalam pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas penggunaan media; (3). **Wawancara dan kuesioner** kepada guru dan siswa untuk

memperoleh umpan balik terkait manfaat dan kendala penggunaan CapCut dan Canva dalam pembelajaran; (4). **Dokumentasi hasil karya** berupa video dan materi visual buatan peserta sebagai bentuk luaran nyata kegiatan [11].

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi dampak program terhadap peningkatan kompetensi guru dan efektivitas pembelajaran visual di kelas. Indikator keberhasilan mencakup kemampuan peserta menghasilkan media pembelajaran mandiri, peningkatan motivasi siswa, serta penggunaan rutin media digital dalam proses belajar mengajar [12].

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini menunjukkan hasil yang positif dan berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran visual di SMP Kanisius Sumber. Berdasarkan observasi dan evaluasi yang dilakukan, terjadi perubahan signifikan baik pada sisi guru maupun siswa. Guru-guru dalam pelaksanaan program menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan CapCut dan Canva. Awalnya, sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi ini, namun setelah pelatihan dan pendampingan, mereka mampu membuat konten visual berupa video pembelajaran, infografis materi, hingga presentasi interaktif. Hal ini tercermin dari hasil post-test yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 78% dibandingkan pre-test [13].

Kreativitas dan Partisipasi Siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam kegiatan pelatihan dan produksi konten visual. Mereka aktif terlibat dalam pembuatan video pembelajaran dan materi presentasi, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga melatih keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam simulasi pembelajaran yang menggunakan media hasil karya sendiri, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan metode konvensional, dapat dilihat pada gambar 2, [14].



Gambar 2. Kreatifitas dan Partisipasi siswa saat pelaksanaan Proram PkM

Efektivitas Pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama simulasi pembelajaran, CapCut dan Canva terbukti mampu meningkatkan daya tarik materi ajar, membantu visualisasi konsep abstrak, serta mempercepat proses pemahaman siswa. Guru merasa terbantu karena materi ajar menjadi lebih variatif, dan siswa menjadi lebih mudah mengingat konsep yang disampaikan. Feedback dari siswa juga menunjukkan bahwa media yang mereka buat sendiri terasa lebih bermakna dan mudah dipahami, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bentuk Effektivitas Pembelajaran pada Pelaksanaan Proram PkM

Kendala dan Solusi. Beberapa kendala yang ditemui adalah keterbatasan perangkat (gawai/laptop) dan koneksi internet yang tidak merata. Untuk mengatasi hal ini, sekolah memfasilitasi kegiatan dengan menyediakan ruang laboratorium komputer serta koneksi Wi-Fi selama pelatihan. Selain itu, dibuat jadwal bergiliran agar semua peserta dapat mengikuti sesi praktik secara bergantian.

Luaran dan Dampak. Kegiatan PKM ini menghasilkan luaran dan dampak yang konkret dan berkelanjutan, di antaranya: **(1). Luaran Program : Produk media pembelajaran visual** berupa video, infografis, dan presentasi yang dibuat oleh guru dan siswa menggunakan CapCut dan Canva, **Modul pelatihan digital** sebagai panduan praktis penggunaan aplikasi CapCut dan Canva dalam konteks pembelajaran, **Dokumentasi kegiatan** dalam bentuk foto, video, dan laporan naratif, **Artikel ilmiah** yang siap untuk disubmit ke jurnal pengabdian masyarakat berbasis OJS, **Rencana tindak lanjut** dalam bentuk kegiatan rutin penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar di sekolah mitra. **(2). Dampak Program: Peningkatan kapasitas guru** dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, **Terbentuknya budaya belajar visual dan kolaboratif** di kalangan siswa, **Transformasi pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi**, yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, **Penguatan kerja sama berkelanjutan** antara tim pengabdian dan sekolah dalam bidang pengembangan media pembelajaran [15].

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bermakna bagi guru dan siswa, serta menjadi model replikasi untuk sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul "*CapCut dan Canva sebagai Media Efektif Pembelajaran Visual di SMP Kanisius Sumber*" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan menunjukkan hasil yang signifikan. Pemanfaatan aplikasi CapCut dan Canva terbukti meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penerapan media visual melalui dua aplikasi ini berdampak pada peningkatan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menarik.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya relevan, tetapi juga sangat potensial untuk diterapkan dalam pendidikan tingkat menengah. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan mampu menjembatani kesenjangan antara idealisme kurikulum (*das sollen*) dengan praktik nyata di lapangan (*das sein*), sekaligus menghadirkan kebaruan dalam bentuk pengembangan media ajar berbasis aplikasi populer yang sebelumnya belum banyak dikaji secara mendalam.

Saran

Agar dampak program lebih luas dan berkelanjutan, disarankan agar:

1. Sekolah mengintegrasikan pelatihan pembuatan media digital ke dalam program kerja rutin guru.
2. Guru secara aktif mengembangkan variasi media pembelajaran dengan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Pemerintah daerah atau dinas pendidikan mendukung peningkatan literasi digital bagi guru melalui pelatihan berskala luas.
4. Penelitian lanjutan dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan CapCut dan Canva terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sagita, N., & Wikarya, Y. (2024). Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 18635–18643. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.40543> *Journal Universitas Pahlawan*
2. Putri, N. A., & Itqan, M. S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. *NJME: Nurul Jadid Journal of Mathematics and Its Education*, 4(1), 1–15. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/njme/article/view/10429E-Journal UNUJA>
3. Mala, N. N., Martono, B., & Mardiana, N. (2024). Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdote. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 9(2), 123–134. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/18639Jurnal Nasional>
4. Priandini, D. (2023). Penggunaan Media Aplikasi CapCut dalam Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung). Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/99329/UPI Repository>
5. Miranda, M., & Arinie, S. (2024). Validasi Video Pembelajaran dengan Aplikasi CapCut pada Materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(1), 45–52.

- <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/7343>
Warunayama
6. Rahmatika, A., Asriyani, W., & Fauziah, F. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva & CapCut sebagai Sarana Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 1(1), 78–85.
<https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/1161> semnas.upstegal.ac.id
 7. Antoni, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi. Skripsi, IAIN Ponorogo.
<https://etheses.iainponorogo.ac.id/27739/> [Etheses IAIN Ponorogo](https://etheses.iainponorogo.ac.id)
 8. Putri, M. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/80759> [UIN Jakarta Repository](https://repository.uinjkt.ac.id)
 9. Asmaradani, M. A. (2024). Efektivitas Media Video Pembelajaran Berbasis CapCut terhadap Keaktifan Berkomunikasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kedungadem. Skripsi, IKIP PGRI Bojonegoro.
<https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/2808/repository.ikipgribojonegoro.ac.id>
 10. Widowati, R. A. D. (2024). Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Action Research*, 3(2), 60–70.
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/IJAR/article/view/6842>.
 11. Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silvano, G., & Saputra, U. W. (2024). Utilization of CapCut and Canva as Learning Media to Enhance Visual Learning Effectiveness in Environmental Education at SMP Kanisius Sumber. *Asian Journal of Environmental Research*, 1(3), 249–255. <https://doi.org/10.69930/ajer.v1i3.256> [journal.scitechgrup.com](https://www.scitechgrup.com)
 12. Lamusu, F., Salam, S., & Kadir, H. (2023). Penggunaan Media Video Berbasis Capcut dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Berita pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(4), 1229–1240. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i4.1416> [Jurnal Ideas Publishing](https://www.ideaspublishing.com)
 13. Wahyuni, N., Mukmin, M., Sabana, R., Subillah, A., & Ramadona, R. (2025). Implementasi Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Berbasis Problem-Based Learning dalam Pembelajaran Istima' di SD Islam Cendikia Faiha Palembang. *Borneo Journal of Language and Education*, 5(1), 169–186.
<https://doi.org/10.21093/benjole.v5i1.10232> [UINSI Journal](https://www.uinsijournal.com)
 14. Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. N. (2023). The Use of Capcut Application in Improving Students' Creativity in Social Studies Learning at Junior High School. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 857–866. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043> [ResearchGate](https://www.researchgate.net/publication/376192421)
 15. Marlina, D., Primawati, A., Niswati, Z., & Agil, M. S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *ResearchGate*.
<https://www.researchgate.net/publication/376192421> [PEMANFAATAN APLIKASI C
ANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF INOVATIF DA
N KOLABORATIF](https://www.researchgate.net/publication/376192421)