
Pelatihan Dasar Editing Video dan Desain Grafis Guru PAUD Karangroto
Semarang

**Nida Ul Hasanah^{*1}, Muhammad Chabibul Ardhani², Muhammad Yusron Alhammam³,
Roihan Sadad⁴, Nuril Huda⁵, Linda Dwi Wijayanti⁶, Aniswa Miladi Qurrota Aini⁷, Itiqoul
Nikmah⁸**

^{1,8}Manajemen Pendidikan Islam, UIN Walisongo Semarang

^{2,3}Ekonomi Islam, UIN Walisongo Semarang

^{4,5}Studi Agama-Agama, UIN Walisongo Semarang

⁶Ilmu Arsitektur Islam, UIN Walisongo Semarang

⁷Bimbingan Penyuluhan Islam, UIN Walisongo Semarang

⁸Manajemen Pendidikan Islam, UIN Walisongo Semarang

*Email: 2103036168@student.walisongo.ac.id

ABSTRACT

Amidst the challenges of technological development facing the world of education today, early childhood education teachers have their challenges, such as choosing learning media that can stimulate early childhood interest in learning. With these problems, the efforts are to provide training in making teaching videos using the Capcut application and creating graphic designs using the Canva application. This training aims to simplify and make the learning process more effective and can make the learning process more interesting for early childhood. Community service activities are carried out using the Participatory Action Research (PAR) approach which focuses on community empowerment. Based on the results of the evaluation of the questionnaire distributed to PAUD teachers, this activity has succeeded in increasing the knowledge and skills of participants, especially PAUD teachers in the basic fields of video editing and graphic design.

Keywords: Training, Video Editing, Graphic Design.

ABSTRAK

Di tengah tantangan perkembangan teknologi yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, Guru pendidikan anak usia dini memiliki tantangan tersendiri dimana guru perlu memilih media pembelajaran yang dapat menarik minat anak usia dini dalam pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut, upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan video ajar menggunakan aplikasi Capcut dan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini bertujuan untuk mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik untuk anak usia dini. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat. Berdasarkan hasil dari evaluasi kuesioner yang dibagikan kepada guru PAUD kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta, terutama para guru PAUD dalam bidang dasar editing video dan desain grafis.

Kata Kunci: Pelatihan, Editing Video, Design Grafis.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi di era industri 4.0 berdampak tidak hanya pada industri saja, tetapi juga merambah ke pemerintahan, pendidikan, kesehatan, dan berbagai bidang lainnya yang menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia (Kholisho et al., 2020). Di bidang pendidikan, munculnya media pembelajaran online, baik dalam bentuk aplikasi maupun website menunjukkan kemajuan dalam penerapan teknologi informasi (Kholisho et al., 2021). Aplikasi dan website

pembelajaran telah menciptakan banyak inovasi baru untuk mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Wirasasmita et al., 2020).

Di tengah tantangan perkembangan teknologi yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, para guru dituntut untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Tidak hanya inovasi pada sarana prasarana atau bidang kurikulum, tetapi inovasi menyeluruh dengan menggunakan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran (Zebua, 2023). Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, khususnya pada pendidikan anak usia dini.

Guru pendidikan anak usia dini memiliki tantangan tersendiri dimana guru perlu memilih media pembelajaran yang dapat menarik minat anak usia dini dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan gambar, tulisan, dan suara dapat meningkatkan perhatian anak usia dini, sehingga dapat membantu anak-anak memahami ide serta memperoleh informasi yang kompleks dan memerlukan penjelasan khusus. Media pembelajaran ini juga dapat mengatasi kendala terkait waktu, ukuran, dan tempat (Kurniawati et al., 2019). Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran menulis, membaca, dan berhitung yang menyenangkan untuk anak-anak (Pratama et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan media yang tepat dan sesuai untuk anak usia dini. Salah satu cara mendukung kreativitas guru adalah dengan mampu membuat video pembelajaran dan membuat desain grafis untuk bahan ajar yang menarik.

Seiring dengan kemajuan dalam bidang pendidikan, media yang digunakan oleh guru saat ini semakin beragam. Salah satu media yang sering digunakan adalah media video. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual, yang berarti media ini dapat dilihat melalui indra penglihatan dan didengar melalui indra pendengaran (Hadi, 2017).

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media visual yang menarik dan mampu menarik perhatian peserta didik (Khotimah et al., 2019). Desain grafis adalah salah satu jenis media visual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik untuk berbagai keperluan seperti presentasi, poster, pamphlet, infografis, dan lainnya. Desain grafis sendiri adalah seni dan proses menciptakan komunikasi visual melalui penggunaan symbol, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens tertentu (Erliyan & Pratiwi, 2023).

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bukanlah hal yang mudah. Tidak semua orang terbiasa dan familiar dengan teknologi, khususnya pada generasi tua. Berdasarkan hasil *need analysis* yang dilakukan pada bulan Juli 2024 kepada guru-guru PAUD di Kelurahan Karangroto melalui kegiatan wawancara dan analisis media pembelajaran yang sudah ada, maka diperoleh beberapa permasalahan dimana sebagian besar guru belum memiliki kemampuan dalam mengembangkan video pembelajaran dan desain grafis, serta guru belum memiliki wawasan yang cukup terkait dengan editing video dan pembuatan desain grafis yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan media pembelajaran.

Dengan permasalahan tersebut, upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan video ajar menggunakan aplikasi Capcut dan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Kedua aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh guru yang memiliki pengetahuan terbatas tentang teknologi informasi, karena keduanya memiliki kelebihan dan keunggulan tersendiri. Aplikasi Capcut memiliki beberapa keunggulan seperti kemudahan dalam penggunaan, memiliki beragam fitur, memiliki fitur green screen, dan fitur bahasa dapat diubah menjadi Bahasa Indonesia (Yulius & Sartika, 2022).

Disamping itu, terdapat aplikasi Canva yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020). kelebihan aplikasi Canva dalam pembuatan media ajar, diantaranya: 1) menawarkan beragam desain yang menarik, 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam merancang media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia, 3) menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis, dan 4) desain dapat dibuat tidak hanya melalui laptop, tetapi juga dapat menggunakan perangkat gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Dengan demikian, Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) MIT Moderasi Beragama Posko 30 UIN Walisongo melakukan pelatihan kepada guru-guru PAUD di Kelurahan Karangroto terkait dengan dasar *editing video* menggunakan aplikasi *video editor* CapCut dan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat membantu mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik untuk anak usia dini.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat. Pendekatan ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dalam mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan praktis masyarakat, serta menghasilkan pengetahuan dan mendorong perubahan sosial keagamaan (Afandi et al., 2022). Pelatihan yang dilaksanakan di Balai Kelurahan Karangroto ini bertujuan untuk mengenalkan kepada guru-guru PAUD terkait dengan dasar *editing video* menggunakan aplikasi *video editor* CapCut dan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk membantu mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik untuk anak usia dini. Sasaran dari kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru PAUD yang dinaungi oleh Yayasan Perkumpulan Pos PAUD Kelurahan Karangroto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2024 di Balai Kelurahan Karangroto Kota Semarang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 40 peserta dari Yayasan Perkumpulan Pos PAUD Karangroto. Meskipun kegiatan ini ditujukan untuk guru-guru PAUD, tetapi kegiatan pelatihan ini dibuka untuk umum bagi masyarakat kelurahan Karangroto.

Pelatihan Dasar Editing Video dan Desain Grafis dilaksanakan dengan mendemonstrasikan dan praktik terkait dengan teknik pengeditan di aplikasi Canva dan CapCut. Peserta pelatihan dalam kegiatan praktik didampingi secara intensif oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) MIT Moderasi Beragama Posko 30 UIN Walisongo sebagai tutor pendamping.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Balai Kelurahan Karangroto ini melibatkan Tim KKN Kuliah Kerja Nyata (KKN) MIT Moderasi Beragama Posko 30 UIN Walisongo sebagai tutor pendamping.

- **Penjelasan Materi**

Pada tahap ini, dilakukan penjelasan dan pengenalan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video, serta aplikasi untuk membuat desain grafis. Materi yang dijelaskan diantaranya adalah tentang komposisi video dan elemen visual, teknik pengambilan video, dan pengenalan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk mengedit video, serta aplikasi yang digunakan untuk membuat desain grafis. Aplikasi yang dijelaskan pada tahap ini adalah Canva, Capcut, KineMaster, dan VLLO.



Gambar 1. Penjelasan Materi

- **Demonstrasi**

Pada tahap ini, dilakukan proses penjelasan dan pendemonstrasian aplikasi yang disiapkan dalam proses pembuatan desain grafis dan pengeditan video. Pendemonstrasian dibagi menjadi dua sesi. Sesi yang pertama, pendemonstrasian pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Para guru dikenalkan fitur-fitur yang terdapat di aplikasi tersebut terkait dengan cara memilih template (presentasi, poster, dan pamflet), mengubah font, mengubah warna, mencari elemen, mengubah layout, mengubah background, mengupload foto, dan membuat animasi yang menarik untuk.

Sesi kedua, dilanjutkan dengan pendemonstrasian editing video menggunakan aplikasi CapCut. Para guru diperkenalkan fitur-fitur yang terdapat di aplikasi tersebut seperti cara mengupload video, menggabungkan video, menambahkan suara, menambahkan foto animasi, membuat layout, menambahkan teks, mengubah warna, dan membuat transisi antar video.



Gambar 2. Demonstrasi

- **Praktik**

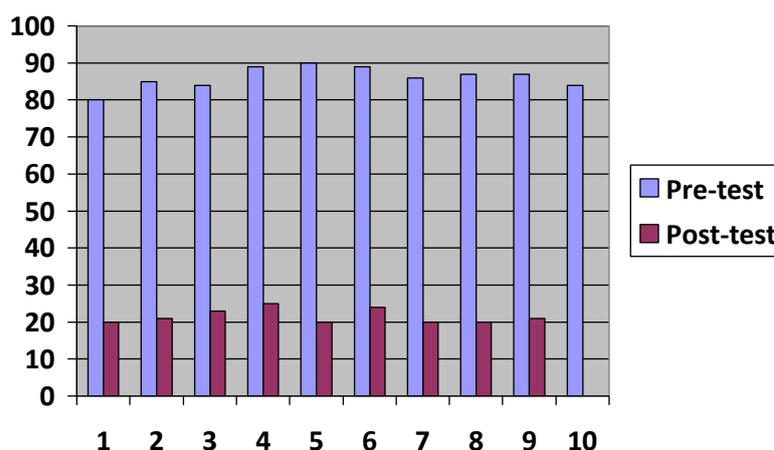
Pada tahap ini, dilakukan langsung setelah pelaksanaan demonstrasi oleh narasumber. Setiap anggota Tim KKN Kuliah Kerja Nyata (KKN) MIT Moderasi Beragama Posko 30 UIN Walisongo menjadi tutor dua peserta pelatihan, hal ini diharapkan dapat membantu peserta pelatihan dalam praktik pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut dan pembuatan PowerPoint menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan praktik pelatihan ini juga dibagi menjadi dua sesi seperti kegiatan pendemonstrasian. Pada sesi pertama, peserta pelatihan melakukan praktik pembuatan desain grafis, seperti presentasi, poster, dan ampulet menggunakan aplikasi Canva seperti yang sudah dijelaskan dalam kegiatan sebelumnya yang didampingi secara langsung oleh tutor pendamping.

Sesi yang kedua, peserta pelatihan melakukan praktik pengeditan video menggunakan aplikasi Capcut. Bahan video untuk pengeditan ini sudah dipersiapkan terlebih dahulu oleh panitia sama persis dengan yang narasumber sampaikan, sehingga mempermudah pemahaman para guru untuk mengingat letak keberadaan fitur-fitur aplikasi. Peserta pelatihan pada praktik ini didampingi secara langsung oleh tutor pendamping. Hal ini dimaksudkan agar setiap peserta tidak kesulitan ketika menghadapi kendala dalam melaksanakan praktik tersebut.



Gambar 3. Kegiatan Praktik

Untuk mengetahui adanya peningkatan peserta dalam kegiatan ini, maka dilakukan evaluasi dengan cara menyebarkan angket kepada para guru PAUD pada saat sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan para guru mengenai dasar editing video menggunakan aplikasi CapCut dan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4. Garfik hasil test peningkatan pengetahuan dan pemahaman *editing* video dan desain grafis

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel 1 yang bersumber dari kuesioner evaluasi, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan para guru PAUD Karangroto terkait dengan dasar editing dan pembuatan desain grafis setelah pelatihan dilaksanakan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Karangroto, Kota Semarang berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan, terutama para guru PAUD Karangroto dalam bidang dasar editing video dan desain grafis. Pelatihan ini mencakup penjelasan materi, demonstrasi, dan praktik menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, yang didampingi secara intensif oleh mahasiswa KKN MIT Moderasi Beragama Posko 30 UIN Walisongo. Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi yang telah dilakukan, terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Jamilah, Sudirman, M., Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Pramiyasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Erliyan, R. S., & Pratiwi, D. (2023). pelatihan desain grafis untuk Guru menggunakan canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, 2(2), 168–173.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., & Fathoni, A. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video bagi guru SD untuk menghadapi Era Industri 4.0. *ABSARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>
- Kholisho, Y. N., Marfuatun, & Lutfi, S. (2020). The Development of Augmented Reality for Hardware Introduction for SDU Hamzanwadi Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012009>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi untuk PAUD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 30–38.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pratama, A., Furi, A. Z., Dewi, W. N. A., & Sudomo, R. I. (2023). *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Video Editing Bagi Guru TK di Kabupaten Demak*. 3, 253–260.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wirasasmita, R. H., Arianti, B. D. D., Uska, M. Z., Kholisho, Y. N., & Wardi, Z. (2020). Edukasi Zero Waste Berbasis Teknologi Informasi. *ABSARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2749>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>