



## **Pelatihan *Canva* dan *Capcut* sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Cakap Digital serta Penguatan Nilai-Nilai Pancasila pada Remaja Desa Penakir**

**Nuraini Septia Ningrum<sup>1</sup> , Ika Rakhma Putri<sup>2</sup>, Siti Nur Latifah<sup>3</sup>, Ganda Febri Kurniawan<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup>Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

<sup>4</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang

Email: [1nseptianingrum03@students.unnes.ac.id](mailto:1nseptianingrum03@students.unnes.ac.id), [2ikarakhmaputriiii13@students.unnes.ac.id](mailto:2ikarakhmaputriiii13@students.unnes.ac.id),  
[3sitinurl485@students.unnes.ac.id](mailto:3sitinurl485@students.unnes.ac.id), [4ganda@mail.unnes.ac.id](mailto:4ganda@mail.unnes.ac.id)

**Abstrak.** Digitalisasi telah menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi memungkinkan ekspresi dan kreativitas yang lebih besar, namun juga menimbulkan dampak negatif seperti *cyberbullying* dan penyebaran berita *hoax*. Sosial media, meskipun mempermudah komunikasi dan penyebaran informasi, juga membawa tantangan terkait konten negatif dan berkurangnya interaksi langsung. Desa Penakir, yang terletak di Kecamatan Pulosari, memiliki potensi besar dengan remaja yang menunjukkan minat tinggi terhadap media digital, tetapi mereka menghadapi keterbatasan akses untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Dalam rangka mengatasi hal ini, dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut* sebagai bagian dari upaya pengabdian masyarakat. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kecakapan digital remaja dan menguatkan nilai-nilai Pancasila melalui pembuatan konten positif. Metode pelaksanaan melibatkan observasi, pelatihan, dan praktik dalam dua sesi, dimana peserta belajar membuat desain grafis dan video yang kreatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa remaja Desa Penakir dapat memanfaatkan aplikasi untuk membuat konten bermakna positif dan menyebarkannya melalui sosial media, dengan harapan meningkatkan kualitas interaksi digital dan menjaga nilai-nilai budaya.

**Abstract.** *Digitalization has become an inseparable aspect of everyday life. Technological advances allow for greater expression and creativity, but also have negative impacts such as cyberbullying and the spread of hoax news. Social media, although making communication and information dissemination easier, also brings challenges related to negative content and reduced direct interaction. Penakir Village, located in Pulosari District, has great potential with teenagers showing a high interest in digital media, but they face limited access to develop these skills. In order to overcome this, training was carried out using the Canva and Capcut applications as part of community service efforts. This training aims to improve teenagers' digital skills and strengthen Pancasila values through creating positive content. The implementation method involves observation, training and practice in two sessions, where participants learn to create creative graphic and video designs. The results of the training show that teenagers in Penakir Village can use applications to create positive content and spread it through social media, with the hope of improving the quality of digital interactions and maintaining cultural values.*

**Keywords:** training, canva, capcut, Pancasila

### **Pendahuluan**

Saat ini digitalisasi sudah menjadi aspek yang tidak terpisahkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Hampir di segala aspek kehidupan kita saat ini memanfaatkan

Korespondensi: [nseptianingrum03@students.unnes.ac.id](mailto:nseptianingrum03@students.unnes.ac.id)

Submitted: 2024-08-30

Accepted: 2024-10-18

Published: 2024-10-31

Published by Pusat Pengembangan KKN, LPPM, Universitas Negeri Semarang

penggunaan teknologi informasi seperti memanfaatkan aplikasi untuk peningkatan pembelajaran pada anak-anak (Ismail, 2023). Kemajuan teknologi yang semakin canggih membuka kesempatan untuk berekspresi dan berkreativitas lebih leluasa (Tertiaavini & Saputra, 2022). Salah satu perkembangan teknologi informasi yang paling dirasakan dampaknya di kehidupan sehari-hari yaitu sosial media (Sitabuana et al, 2023). Adanya media sosial saat ini pastinya memberikan berbagai kemudahan serta memberikan manfaat yang positif (Sumartias, 2024). Sosial media membantu penyebaran informasi menjadi begitu mudah dan cepat serta mempermudah komunikasi dengan banyak orang meskipun terhalang jarak (Nurlatifah et al, 2022).

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memberikan pengaruh positif tetapi di sisi lain dengan adanya teknologi dapat berdampak negatif bagi masyarakat yang tidak benar-benar dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik baiknya. Dampak negatif sosial media contohnya yaitu menunjang adanya aksi *cyberbullying* dan penyebaran berita *hoax* (Septiyanto et al, 2023). Kemudahan akses untuk berinteraksi di sosial media juga menimbulkan permasalahan lain seperti kecanduan bermain sosial media sehingga mengurangi interaksi secara langsung, rentan terhadap berita *hoax* atau berita berkonten negatif, apatis, dan kurangnya rasa empati. Data Kemenkominfo dari agustus 2018 hingga september 2021 menunjukkan bahwa ada lebih dari 2.500.000 konten negatif yang tersebar di sosial media dengan 50% lebih adalah konten pornografi, 15% konten perjudian, dan konten-konten lain seperti penipuan, terorisme dan radikalisme, konten mengandung SARA, kekerasan, dan fitnah (Sitabuana et al, 2023).

Konten-konten bernuansa negatif tentu bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila yang selama ini kita junjung. Apabila konten berisi *bullying* dan bersifat *hoax* terus berlanjut, dapat memunculkan pertikaian yang dapat berakibat pada perpecahan (Septiyanto et al, 2023). Oleh karena itu, untuk mempertahankan esensi nilai-nilai Pancasila saat ini, kita perlu untuk memulai menyebarkan konten-konten bernuansa positif dan kreatif terutama melalui peran remaja. Hal ini karena pengguna internet paling banyak saat ini adalah remaja (Tertiaavini & Saputra, 2022). Remaja juga bertindak sebagai generasi penerus bangsa sehingga mempunyai peran yang sangat penting dalam permasalahan ini dan hendaknya bersikap hati-hati untuk mempertahankan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat (Manggali et al, 2023).

Desa Penakir merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Pulosari. Desa Penakir memiliki banyak remaja yang memiliki minat tinggi terhadap media digital tetapi terbatas terhadap media digital atau belum memiliki akses yang memadai untuk mengembangkan keterampilan ini. Hal ini perlu menjadi perhatian karena seperti yang kita tahu, generasi muda merupakan aset negara. Adanya banyak pemuda akan mendorong dinamisme yang mana bisa mengubah sebuah kondisi sosial kelompok. Era digitalisasi modern ini memberikan berbagai peluang bagi generasi muda untuk berpartisipasi seperti pada bidang informasi dan sosial ini (Saud, 2020).

Konten positif dan kreatif dapat dibuat atau dikenalkan melalui berbagai cara. Beberapa aplikasi yang dapat mengasah kekreatifan dan menciptakan konten yang menarik serta menjadi sarana mengekspresikan diri yaitu canva dan capcut (Ismail, 2023). Saat ini, dalam penyampaian sebuah informasi beragam modelnya tentunya banyak cara yang menarik maka dibutuhkan kreativitas dengan pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan aplikasi Canva. Canva sendiri merupakan aplikasi desain dengan teknik *drag and drop* dengan beberapa fitur yang menarik misalnya font, gambar, dan bentuk di dalam aplikasinya (Isnaini, 2021). Canva

jug memiliki beberapa keunggulan lain seperti banyaknya pilihan *template*, dapat diakses melalui *handphone* ataupun laptop, serta praktis dalam penggunaannya (Satiti et al, 2022).

Begitu juga aplikasi *Capcut* sebagai sarana kekreatifitasan dan mengekspresikan diri dalam menciptakan suatu konten ataupun membantu dalam proses belajar (Fadilah, 2022). Aplikasi *Capcut* sendiri merupakan aplikasi editing video yang cukup populer untuk kalangan pemula dengan bermacam-macam fitur yang mudah dimengerti. Adanya aplikasi *Capcut* bisa membuat media pembelajaran secara menarik dan kreatif sehingga bisa menambah semangat siswa dalam belajar. Tidak hanya itu, aplikasi *Capcut* bisa membantu siswa siswi dalam mengekspresikan diri dalam proses belajar ataupun pembuatan konten secara kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan pentingnya kemampuan di bidang desain grafis dalam memproduksi konten-konten bermuatan positif untuk disebarluaskan melalui sosial media. Sehingga, kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan *canva* dan *capcut* sebagai upaya peningkatan cakap digital dan penguatan nilai-nilai Pancasila pada Remaja Desa Penakir.

## Metode

### A. Metode Pelaksanaan

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah mencari remaja yang memiliki minat terhadap media digital tetapi membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilannya. Langkah selanjutnya adalah melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, dilanjutkan melakukan kesepakatan diadakannya sosialisasi dan pelatihan *canva* dan *capcut*.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, diadakan dua sesi pertemuan dengan metode pelaksanaan berupa pelatihan. Pelatihan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 juli 2024 hari kamis di Dusun Sarangan, Desa Penakir dengan tujuan untuk mengenalkan aplikasi *canva* dan bagaimana cara menggunakannya. Remaja di Desa Penakir diberikan pengertian tentang aplikasi *canva* selanjutnya dilakukan untuk membuat desain gambar bertemakan pancasila menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya, dilakukan untuk memperkenalkan aplikasi *capcut*. Pertemuan kedua dilaksanakan di Gedung Serba Guna, Balai Desa Penakir pada hari selasa, 16 Juli 2024. dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan *canva* dan *capcut* lebih jauh.

### B. Target

Peserta dari kegiatan pelatihan *canva* dan *capcut* sebagai upaya peningkatan cakap digital serta penguatan nilai-nilai pancasila adalah para remaja dari Desa Penakir yang berstatus sebagai pelajar SMP dan SMA.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan *canva* dan *capcut* bertujuan untuk bisa meningkatkan kecakapan digital pada remaja Desa Penakir serta memberdayakan remaja untuk bisa membagikan konten bermuatan positif di sosial media terutama konten bermuatan nilai-nilai pancasila. Kegiatan pelatihan *canva* dan *capcut* ini terdiri dari dua sesi dengan

sebelumnya dilakukan kegiatan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan remaja terkait pelatihan konten digital. Berdasarkan hasil identifikasi, para remaja di Desa Penakir ini sangat tertarik dan memiliki minat yang tinggi terhadap media pembuatan konten digital. Beberapa dari mereka juga sudah mengetahui media pembuatan konten digital seperti *canva* dan *capcut* tetapi belum menguasai penggunaan fitur-fitur di dalamnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan penggunaan *canva* dan *capcut* sehingga mereka bisa memanfaatkan aplikasi ini dengan baik.

Sesi pertama dilaksanakan pada hari kamis, 12 Juli 2024 di Dusun Sarangan, Desa Penakir. Kegiatan ini diikuti oleh 10 remaja. Pada sesi ini, dilaksanakan penyampaian materi mengenai *canva* dan *capcut* serta dilanjutkan dengan pelatihan dan praktik.



**Gambar 1.** Sosialisasi awal mengenai canva dan capcut serta praktik pembuatan

Secara rinci, kegiatan yang dilakukan pada sesi pertama ini yaitu:

- a. Mengenalkan manfaat *canva* dan *capcut*.
- b. Setelah itu, dilanjutkan memberikan penjelasan bahwa kegunaan *canva* dan *capcut* bisa membuat konten secara kreatif di media sosial dan banyak remaja yang berminat di media sosial.
- c. Menjelaskan seputar aplikasi *canva* dan *capcut*, fitur-fitur atau *tools* yang terdapat pada *canva* dan *capcut* dan dijelaskan secara detail on.
- d. Setelah itu praktik membuat poster bertema pancasila dan menjelaskan nilai-nilai pancasila.
- e. Dilanjutkan dengan pelatihan *capcut*, dengan rincian kegiatan yang sama yaitu mengenalkan manfaat *capcut*, menjelaskan secara detail apa saja fitur-fitur atau *tools* yang terdapat pada *capcut*. Kemudian hari selanjutnya, praktik membuat konten video secara bersama-sama.

Pada akhir pertemuan sesi pertama ini, adalah pemaparan hasil produk berupa poster yang telah dibuat oleh peserta. Pemaparan ini dilakukan oleh perwakilan beberapa orang saja. Hasil produk poster yang telah dibuat diminta untuk diunggah di sosial media mereka untuk bisa menyebarkan konten positif bermuatan pancasila. Berikut adalah hasil produk poster dengan tema Pancasila yang dibuat oleh peserta yaitu:



**Gambar 2.** Produk poster nilai-nilai pancasila

Sesi kedua dilaksanakan pada hari selasa, 16 Juli 2024 di Gedung Serba Guna Balai Desa Penakir. Pada sesi ini dilakukan kegiatan mengeksplorasi fitur-fitur lain yang ada di *canva* yang belum disampaikan di pertemuan sebelumnya. Di sesi ini, peserta diminta untuk merapikan hasil poster mereka. Setelah selesai, selanjutnya beralih pada pemanfaatan aplikasi *capcut*. Pada sesi ini, dilakukan beberapa hal seperti bagaimana cara pengambilan video yang baik sehingga bisa menghasilkan video dengan kualitas gambar yang baik. Selanjutnya, dijelaskan juga terkait pemilihan *angel* untuk bisa menghasilkan video yang menarik. Peserta juga diminta untuk mengedit video setelah diberikan penjelasan lebih lanjut terkait fitur-fitur yang ada di *capcut* yang belum dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Pengeditan video membutuhkan waktu yang tidak sebentar sehingga peserta diberikan waktu selama beberapa hari untuk menyelesaikan pengeditan video. Hasil dari pengeditan yang dilakukan, selanjutnya diunggah di sosial media mereka.



**Gambar 3.** Pelatihan fitur-fitur lain *canva* dan *capcut*

## Simpulan

Kegiatan pelatihan *canva* dan *capcut* pada remaja Desa Penakir mampu meningkatkan kecakapan digital peserta utamanya dalam hal desain grafis pembuatan poster dan video. Selain itu, adanya kegiatan ini juga bisa menjadi sarana untuk meningkatkan nilai-nilai pancasila oleh peserta dan melatih mereka untuk menyebarkan konten positif, khususnya konten yang berisi nilai-nilai pancasila di sosial media.

## Referensi

- Fadilah, A. N., Hermawan, A., & Utami, S. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Video untuk Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(3), 16-23.
- Ismail, A., Nojeng, A., Fakhri, M.M. and Jamaluddin, A.B., 2023. PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, pp.198-206.
- Isnaini, K.N., Sulistiyan, D.F. and Putri, Z.R.K., 2021. Pelatihan Desain menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), pp.291-295.
- Manggali, R., Suryandani, A.D.A., Sulton, M. and Apriyani, D., 2023. Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila di Era Society 5.0 melalui Pelatihan Konten Positif pada Remaja Desa Lawangrejo. *Jurnal Bina Desa*, 5(3), pp.359-365.
- Nurlatifah, J.S., Ubaidiah, L., Patmawati, P., Sahbani, S. and Nugraha, R.G., 2022. Pengaruh Media Sosial “Tiktok” Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Di Era Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), pp.2116-2121.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105-109.
- Saud, M., Ida, R., Abbas, A., Ashfaq, A., & Ahmad, A. R. (2020). Media Sosial Dan Digitalisasi Partisipasi Politik pada Generasi Muda: Perspektif Indonesia. *Jurnal Society*, 8(1), 87-97.
- Septiyanto, A., Azzahra, F., Della Parmawati, V., Dhea, A.R.A. and Suwadi, S., 2023. Penanaman Nilai-Nilai Pancasila melalui Kelas Pancasila dan Pembuatan Konten Positif Bernuansa Kebhinnekaan pada Siswa-Siswi Desa Gunungsari. *Jurnal Bina Desa*, 5(3), pp.435-442.
- Setiono, D., Wahyuningsih, S., Kurniawan, D. and Khoiriyyah, K., 2023. Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Desain Grafis Untuk Pemula di Lingkungan RT. 05 RW 10 Meruya. *Artinara*, 2(1), pp.26-31.
- Sitabuana, T.H., Ruchimat, T. and Sanjaya, D., 2023. Upaya Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mencegah Disparitas Etika dan Budaya Akibat Media Sosial. *Jurnal Serina Sosial Humaniora*, 1(1), pp.130-138.

- Sumartias, S., Suryana, A., Ariadne, E. and Ratnasari, E., 2024. Penguanan Literasi Digital Generasi Muda melalui Pelatihan Media Digital dan Pembuatan Konten Digital. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), pp.206-217.
- Terttiaavini, T. and Saputra, T.S., 2022. Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), pp.2155-2165.