

## PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DAN CAMTASIA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN

Amat Basri<sup>1</sup> Raditya Rimbawan<sup>2</sup> Lily Damayanti<sup>3</sup> Verri Kuswanto<sup>4</sup> Alexius Hendra Gunawan<sup>5</sup> Andi Leo<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Sistem Informasi, Universitas Buddhi Dharma

<sup>1</sup>[ab45ri@gmail.com](mailto:ab45ri@gmail.com), <sup>2</sup>[radityatiara8@gmail.com](mailto:radityatiara8@gmail.com), <sup>3</sup>[lily.damayanti@ubd.ac.id](mailto:lily.damayanti@ubd.ac.id),  
<sup>4</sup>[verri.kuswanto@ubd.ac.id](mailto:verri.kuswanto@ubd.ac.id), <sup>5</sup>[alexius.gunawan@ubd.ac.id](mailto:alexius.gunawan@ubd.ac.id), <sup>6</sup>  
[andileo6205@gmail.com](mailto:andileo6205@gmail.com)

### Abstract

*The increasingly rapid development of information technology in the current era of globalization cannot be separated from its influence in the world of education. The method for implementing Community Service activities (PKM) is by conducting a survey of the target group, then preparing the facilities and infrastructure that will be used, and finally implementing the activity. Learning objectives that can be achieved are exploring the creativity of educators and students in the teaching and learning process, creating interesting learning materials, increasing self-confidence and training students' critical thinking patterns, helping educators save time in creating teaching materials in visual format, and helping staff. education in creating school promotional materials and educational reports*

**Keywords:** *Canva, Camtasia, Innovation, Design, Learning Media*

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu dengan melakukan survey ke kelompok sasaran, kemudian melakukan persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan, dan yang terakhir adalah pelaksanaan kegiatan. Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai adalah menggali sisi kreativitas pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, membuat materi belajar yang menarik, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis peserta didik, membantu pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual, dan membantu tenaga kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan

**Kata Kunci :** *Canva, Camtasia, Inovasi, Desain, Media Pembelajaran*

Submitted: 2024-06-19

Revised: 2024-06-24

Accepted: 2024-07-02

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Oleh karena itu dibutuhkannya suatu pengetahuan yang mampu menjadi peran penting dalam meningkatkan penggunaan teknologi yang tepat guna agar teknologi tersebut memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Salah satunya trend yang berkembang adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran di Sekolah adalah Canva dan Camtasia. Aplikasi Canva yaitu program desain online yang menyediakan tampilan yang menarik

seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Canva menyediakan fitur-fitur sebagai media yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap tenaga pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. 2 Canva menyediakan lebih banyak template menarik, untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya aplikasi Camtasia merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk merekam layar desktop komputer atau laptop dengan fitur mempunyai. Selain itu ada berbagai macam fungsi dari aplikasi Camtasia yakni dapat digunakan untuk merekam semua aktivitas pada layar komputer/laptop, share atau publikasi langsung ke youtube, membuat dokumentasi tutorial, merekam permainan game, editing dan membuat animasi yang menarik, mendukung Format hasil video file yang beragam dan sebagainya. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Camtasia membantu guru dan siswa Sekolah dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Melalui aplikasi ini, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

### **Metode**

Metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti praktek langsung SMK Manggala, Tahapan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat yang di laksanakan di SMK Manggala diantaranya sebagai berikut :

1. Melakukan Survey ke kelompok sasaran Tahapan pertama adalah melakukan survey untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi kegiatan dan kebutuhan user dan melakukan diskusi dengan pihak terkait mengenai topik/materi yang diberikan.
2. Persiapan sarana dan prasarana. Tahapan persiapan sarana dan prasarana mengenai tempat dan lokasi yang akan digunakan dan mempertimbangkan tingkat kebutuhan tentang peralatan penunjang dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Pelaksanaan Kegiatan Memberikan materi berupa ilmu pengetahuan mengenai topik yang digunakan dan yang akan di kemukan kepada siswa dengan pemanfaatan aplikasi Canva dan Camtasia yang nantinya akan di gunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

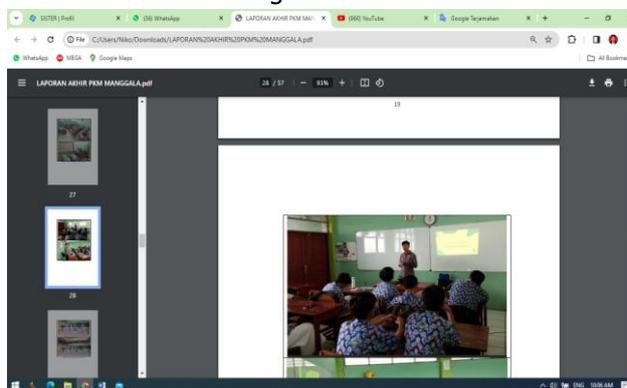
### **Hasil dan Pembahasan**

Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di selenggarakan pada tanggal 9 dan 11 Januari 2024 Pada Pukul 9.00 WIB di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Manggala dengan alamat Jl.Hos Cokro Aminoto Gang H. Ilyas No. 63, Kota Tangerang. 5.6 Tahapan pelaksanaan Adapun tahapan dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Manggala sebagai berikut:

1. Kegiatan pada tanggal 9 Januari 2024, hari kamis Pukul 9.00 WIB di lakukan pemberian materi aplikasi canva. Metode pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut :
  - a. Memberikan teori kepada siswa dengan materi definisi aplikasi Canva, kelebihan dan kekurangan aplikasi canva. Tahap penggunaan aplikasi canva dan memberikan studi kasus prihal membuat daftar riwayat hidup masing-masing siswa kemudian di simpan kedalam bentuk PDF/PPT.
  - b. Diskusi, pada saat para dosen memberikan materi, metode diskusi dilakukan pada saat siswa menanyakan mengenai materi yang di sampaikan kemudian

menanyakan kembali kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini terjadinya diskusi dalam memecahkan masalah yang terjadi pada saat itu.

- c. Praktek, siswa di berikan soal studi kasus dengan membuat daftar riwayat hidup dengan menggunakan aplikasi canva dan hasilnya di email ke dosen pemberi materi.
  - d. Sharing Knowledge, para dosen berperan aktif dengan melemparkan pertanyaan mengenai pengalaman yang siswa dapatkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari prihal pemanfaatan teknologi informasi yang berkaitan dengan materi yang di berikan.
  - e. Kegiatan pada tanggal 11 Januari 2024, hari kamis pukul 9:00 WIB pemberian materi sealanjutnya, yaitu aplikasi Camtasia.
2. Adapun metode pembelajaran yang diterapkan Pemberian teori aplikasi Camtasia dengan materi sebagai berikut :
- a. definisi aplikasi Camtasia, kegunaan dan manfaat dari aplikasi Camtasia, 23 implementasi aplikasi Camtasia seperti menyampaikan tutorial installasi dan penggunaannya, proses pembuatan video editing dan proses rendering.
  - b. Metode diskusi, metode ini dilakukan selama proses implementasi materi aplikasi Camtasia diberikan agar siswa dapat lebih mengerti maksud dan tujuan dari dosen sebagai pemateri.
  - c. Sharing Knowledge, sama halnya dengan pertemuan sebelumnya, akan tetapi sharing knowledge disini untuk memberikan pengalaman bagi siswa mengenai apalikasi tersebut apakah aplikasi ini mudah di gunakan atau ada aplikasi lain yang sudah siswa gunakan dalam suatu kegiatan.



**Gambar 1** *Sharing Knowledge*

3. Pencapaian Hasil Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut :
- a. Siswa lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar, dalam menyelesaikan studi kasus yang di berikan kepada guru dengan memanfaatkan aplikasi tersebut.
  - b. Pemanfaat aplikasi Canva dan Camtasia terjalin kolaborasi dan kepercayaan diri dalam memberikan ide atau gagasan dalam pemecahan masalah secara jelas berdasarkan data yang dikumpulkan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan bahwa dapat disimpulkan bahwa, Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan tampilan yang menarik seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap tenaga pendidik dalam

melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi Camtasia merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk merekam layar desktop komputer atau laptop. Ada berbagai macam fungsi dari aplikasi Camtasia yaitu dapat digunakan untuk merekam semua aktivitas pada layar komputer/laptop, share atau publikasi langsung ke youtube, membuat dokumentasi tutorial, merekam permainan game, editing dan membuat animasi yang menarik, mendukung format hasil video file yang beragam dan sebagainya. Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai adalah menggali sisi kreativitas pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, membuat materi belajar yang menarik, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis peserta didik, membantu pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual, dan membantu tenaga kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat(PKM) yaitu dengan melakukan survey ke kelompok sasaran, kemudian melakukan 25 persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan, dan yang terakhir adalah pelaksanaan kegiatan.

### Daftar Pustaka

- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi "Camtasia Studio" Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Alfazuna*, 3(2), 167–190. <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v3i2.529>.
- Fikri, H., & Sri Madona, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interatif (Hendrizal (Ed.)). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANBERBASIS TEKNOLOGI INFORMAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesi*, VIII(2), 1–10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 98–109.
- Rosa A.S. Shalahudin M. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak Tersetruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Saifudin, I., & Mubaroq, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Dalam Meningkatkan Kebutuhan Multimedia Pada Video Pembelajaran Daring Bagi Guru Di SMP Muhammadiyah Bondowoso. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(2), 140–147. <https://doi.org/10.24036/Sb.01430>
- Sobandi, A., & Dkk. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 8(1), 98–109.