

PENDEKATAN INOVATIF UNTUK PEMBELAJARAN VISUAL: MENERAPKAN CAPCUT DAN CANVA UNTUK SISWA KANISIUS

Maria Atik Sunarti Ekowati^{1*}, Kristyana Dananti²

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, UBSI Kampus Kota Surakarta
Jl. Letjen Sutoyo No.43, Cengklik, Nusukan, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57135

²Prodi manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Teknologi Solo
Jl. Walter Monginsidi No.36-38, Gilingan, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57134
maria.mae@bsi.ac.id*, danantikristyana@gmail.com

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

Along with the development of digital technology, visual learning media has become an effective method for increasing students' understanding and involvement in the learning process. This community service aims to introduce and implement two graphic design applications, namely Capcut and Canva, as tools to increase the effectiveness of visual learning among students at Kanisius School. This activity involves training teachers and students to utilize these two applications in creating visual-based learning materials, such as educational videos, infographics and creative presentations. The expected result of this service is to increase students' skills in presenting learning material in an interesting and easy to understand manner, as well as increasing student motivation and interaction in the learning process. Apart from that, it is hoped that the use of Capcut and Canva can provide a more interactive and creative learning experience for students, as well as enrich existing teaching methods in schools. Evaluation was carried out through observation and feedback from participants to assess the extent to which the use of this tool was able to improve the quality of visual learning at Kanisius. The results of this service show an increase in students' understanding of the subject matter as well as an increase in students' digital skills that can be applied in a wider educational context.

Keywords: Canva; Capcut; digital education; Kanisius School; visual learning.

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran visual menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan dua aplikasi desain grafis, yaitu Capcut dan Canva, sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran visual di kalangan siswa-siswi di Sekolah Kanisius. Kegiatan ini melibatkan pelatihan kepada guru dan siswa untuk memanfaatkan kedua aplikasi tersebut dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis visual, seperti video edukatif, infografis, dan presentasi kreatif. Hasil yang diharapkan dari pengabdian ini adalah peningkatan keterampilan siswa dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan interaksi siswa dalam proses belajar. Selain itu, diharapkan penggunaan Capcut dan Canva dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kreatif bagi siswa, serta memperkaya metode pengajaran yang ada di sekolah. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan dan umpan balik dari peserta untuk menilai sejauh mana penggunaan alat ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran visual di Kanisius. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta peningkatan keterampilan digital siswa yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Kata kunci: Canva; CapCut; pendidikan digital; Sekolah Kanisius; pembelajaran visual.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kanisius Sumber, sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk menghasilkan generasi muda yang terampil dan berdaya saing, senantiasa berupaya untuk mengadopsi pendekatan-pendekatan pembelajaran yang inovatif. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di SMP Kanisius Sumber menghadapi tantangan untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan tuntutan zaman yang semakin digital. Salah satu metode yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis visual, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa [1].

Namun, meskipun sebagian besar guru dan siswa di SMP Kanisius Sumber sudah mulai memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan alat dan aplikasi pembelajaran visual yang optimal masih terbatas. Banyak siswa yang kurang terbiasa dengan penggunaan alat desain grafis atau aplikasi multimedia untuk menyajikan ide atau konsep secara kreatif. Di sisi lain, para guru juga membutuhkan alat yang sederhana namun efektif untuk mengembangkan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif [2].

Dalam konteks ini, aplikasi seperti Capcut dan Canva dapat menjadi solusi praktis dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran visual di SMP Kanisius Sumber. Capcut, sebagai aplikasi editing video yang mudah digunakan, memungkinkan siswa dan guru untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan informatif. Sementara itu, Canva, dengan fitur desain grafisnya, dapat digunakan untuk membuat infografis, poster, atau materi presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki nilai estetika yang tinggi [3].

Penggunaan kedua aplikasi ini diharapkan dapat mendukung upaya SMP Kanisius Sumber dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih siswa serta guru SMP Kanisius Sumber dalam memanfaatkan Capcut dan Canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran visual. Melalui pelatihan ini, diharapkan kemampuan digital siswa dan guru dapat berkembang, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah [4].

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan kedua aplikasi tersebut kepada siswa dan guru di SMP Kanisius Sumber,

serta mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui media visual. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan dan keterampilan digital siswa di SMP Kanisius Sumber [5].

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Untuk mencapai tujuan pengabdian masyarakat ini, kami menggunakan pendekatan yang berbasis pada partisipasi aktif siswa dan guru dalam proses pelatihan serta penerapan penggunaan aplikasi Capcut dan Canva dalam konteks pembelajaran visual. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut [6]:

Penyuluhan dan Sosialisasi

Pada tahap awal, kami melakukan penyuluhan dan sosialisasi mengenai pentingnya pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan pemahaman siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui [7]:

1. Presentasi tentang manfaat pembelajaran visual dan bagaimana Capcut serta Canva dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik.
2. Diskusi interaktif untuk menggali pemahaman dan kebutuhan siswa serta guru terkait pembelajaran visual.

Pelatihan Penggunaan Aplikasi

Setelah tahapan sosialisasi, kami mengadakan pelatihan praktis bagi siswa dan guru SMP Kanisius Sumber untuk mengenal dan menguasai penggunaan aplikasi Capcut dan Canva. Pelatihan ini mencakup [8]:

1. Pelatihan Capcut: Memberikan pemahaman dasar mengenai cara mengedit video, menambahkan teks, efek, dan transisi untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Para peserta juga diajarkan cara menyusun video pembelajaran yang sederhana namun efektif untuk menyampaikan materi pelajaran.
2. Pelatihan Canva: Mengajarkan cara membuat desain grafis seperti poster, infografis, dan presentasi yang mendukung materi ajar. Penggunaannya meliputi pemilihan template, penambahan elemen grafis, teks, serta pengaturan layout yang baik agar materi yang disampaikan menjadi lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa [9].

Pelatihan dilakukan secara praktikal dan hands-on, di mana setiap peserta diberikan kesempatan untuk langsung mencoba aplikasi tersebut di perangkat masing-masing, didampingi oleh tim pengabdian yang memberikan arahan teknis [10].

Pendampingan dan Implementasi

Setelah pelatihan, tahap selanjutnya adalah pendampingan kepada siswa dan guru dalam penerapan aplikasi Capcut dan Canva dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain [11].

1. Pendampingan dalam pembuatan video edukatif oleh siswa untuk materi pelajaran tertentu, seperti video penjelasan konsep-konsep pelajaran atau tutorial.
2. Pendampingan dalam pembuatan infografis dan presentasi oleh guru untuk mendukung proses penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif di kelas.
3. Pengembangan proyek pembelajaran berbasis visual: Siswa dan guru diberikan tugas untuk membuat materi pembelajaran berbasis visual, yang kemudian dievaluasi dan diberi masukan untuk penyempurnaan.

Dokumentasi dan Penyebarluasan Hasil

Untuk memastikan bahwa dampak positif dari pengabdian ini dapat dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut, kami akan mendokumentasikan hasil kegiatan, seperti video pembelajaran, desain infografis, dan poster yang dibuat oleh siswa dan guru. Dokumentasi ini kemudian akan dibagikan kepada pihak sekolah dan digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi pihak lain yang tertarik untuk menerapkan metode serupa [12].

Evaluasi dan Umpan Balik

Untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan Capcut dan Canva dalam meningkatkan pembelajaran visual, dilakukan evaluasi melalui beberapa cara [13].

1. Pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar mengajar yang melibatkan materi pembelajaran berbasis visual yang dibuat dengan Capcut dan Canva.
2. Kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai tingkat pemahaman, motivasi belajar, serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. Diskusi reflektif dengan guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Capcut dan Canva serta

tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Evaluasi keberhasilan pengabdian ini akan didasarkan pada dua aspek utama [14]:

1. Peningkatan keterampilan digital siswa dan guru dalam menggunakan Capcut dan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran visual.
2. Peningkatan efektivitas pembelajaran yang diukur melalui observasi terhadap tingkat keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman materi setelah menggunakan media visual berbasis aplikasi tersebut [15]-[16].

Dengan menggabungkan teori dan praktik dalam setiap tahapan kegiatan, diharapkan hasil pengabdian ini dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran visual di SMP Kanisius Sumber, serta mendorong penggunaan teknologi secara efektif dalam pendidikan [17]-[18].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementasi Penggunaan CapCut dan Canva dalam Pembelajaran Visual

Penerapan aplikasi CapCut dan Canva dalam pembelajaran visual di Sekolah Kanisius menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan siswa. Kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap utama: pelatihan penggunaan aplikasi dan penerapan dalam proyek pembelajaran:

1. Temuan Penelitian: adanya Peningkatan Keterampilan Digital Siswa

Sebanyak 75% siswa menunjukkan peningkatan keterampilan digital dalam menggunakan CapCut dan Canva. Temuan ini sejalan dengan penelitian [17]-[18], yang menunjukkan efektivitas CapCut dalam pengembangan media video pembelajaran IPA, serta [19], yang menegaskan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka berhasil membuat video pembelajaran yang menarik dan infografis yang menggambarkan konsep-konsep materi yang diajarkan. Dalam pelatihan awal, siswa diberikan panduan dasar untuk menggunakan kedua aplikasi ini, dan mereka kemudian diberi waktu untuk bereksperimen membuat konten sendiri.

2. Keterlibatan dan Antusiasme Siswa

Penerapan CapCut dan Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan digital

siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam diskusi kelas kini lebih aktif berpartisipasi dalam membuat konten visual yang relevan dengan topik pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pelajaran Sejarah, siswa membuat video singkat tentang peristiwa sejarah dengan menggunakan CapCut dan memvisualisasikan peta sejarah menggunakan Canva.

3. Peningkatan Pemahaman Materi

Evaluasi pembelajaran setelah penggunaan CapCut dan Canva menunjukkan bahwa 80% siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan melalui media visual dibandingkan hanya menggunakan teks atau ceramah. Mereka mengungkapkan bahwa video dan infografis membantu mereka menghubungkan konsep-konsep yang sulit dengan gambar dan animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diingat [1].

Pembahasan

Penggunaan CapCut dan Canva sebagai alat untuk pembelajaran visual membawa dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar mengajar di Sekolah Kanisius. Berikut adalah pembahasan tentang aspek-aspek penting dari penggunaan kedua aplikasi ini :

1. Meningkatkan Kreativitas Siswa

CapCut dan Canva menyediakan platform bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk visual yang menarik. Pembelajaran visual yang menggabungkan elemen gambar, teks, video, dan animasi memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengembangkan proyek mereka. Hal ini mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga pencipta konten yang inovatif.

2. Mendukung Pembelajaran Berbasis Proyek

Dengan menggunakan CapCut dan Canva, pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) menjadi lebih mudah diterapkan. Siswa diberikan kebebasan untuk membuat proyek multimedia yang relevan dengan topik pembelajaran mereka. Misalnya, dalam mata pelajaran Biologi, siswa membuat video tentang proses fotosintesis atau infografis tentang ekosistem dengan menggunakan alat desain visual ini. Pendekatan ini menekankan pada penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata, yang meningkatkan kedalaman pemahaman siswa [18].

3. Penerapan Pembelajaran Visual dalam Kurikulum

Integrasi pembelajaran visual melalui CapCut dan Canva mendukung perkembangan kompetensi abad 21 pada siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Pembelajaran visual juga sangat efektif dalam mendukung berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi mereka yang lebih menyukai pembelajaran melalui gambar atau video daripada teks. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran ini sejalan dengan kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia digital yang semakin maju.

4. Tantangan dalam Implementasi

Walaupun hasilnya positif, penerapan CapCut dan Canva juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa siswa mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan alat desain digital. Oleh karena itu, dibutuhkan bimbingan yang lebih intensif dan sumber daya yang memadai, seperti tutorial atau sesi pelatihan tambahan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat menguasai penggunaan aplikasi ini. Selain itu, ketersediaan perangkat yang memadai menjadi kendala di beberapa kelas yang belum sepenuhnya dilengkapi dengan perangkat digital [19].

5. Potensi Pengembangan Lebih Lanjut

Ke depan, penggunaan CapCut dan Canva dapat diperluas untuk melibatkan kolaborasi antar siswa dalam proyek bersama. Penggunaan alat-alat ini juga dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran lainnya, seperti Google Classroom, untuk memudahkan distribusi dan penilaian tugas. Sebagai tambahan, mengintegrasikan teknik pengajaran berbasis video dan desain visual dalam pembelajaran lintas kurikulum bisa lebih memperkaya pengalaman belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan CapCut dan Canva dalam pembelajaran visual di Sekolah Kanisius memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, dan pemahaman materi pelajaran. Meskipun ada beberapa tantangan dalam hal teknis dan sumber daya, manfaat jangka panjang dari penerapan pembelajaran berbasis visual ini sangat jelas, terutama dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia digital yang semakin berkembang. Ke depan, penggunaan alat ini dapat diperluas dan dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, yang dapat dilihat pada gambar 1. Hasil

wawancara dengan Suster dan kepala sekolah SMP Kanisius Sumber Dukun Magelang [20]-[21].



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1. Wawancara Suster dan Kepala Sekolah

KESIMPULAN

Penerapan CapCut dan Canva dalam pembelajaran visual di Sekolah Kanisius berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan kedua aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berkreasi dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Dengan CapCut, siswa dapat mengedit video yang mendukung pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan, sementara Canva memberikan kesempatan untuk menciptakan desain visual yang memperjelas informasi dalam bentuk infografis dan presentasi.

Melalui pendekatan ini, siswa lebih terlibat dalam proses belajar, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi secara visual. Walaupun terdapat tantangan teknis dan keterbatasan perangkat, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan CapCut dan Canva dalam pembelajaran visual telah memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan digitalisasi saat ini.

Adapun saran yang dapat disampaikan adalah peningkatan fasilitas teknologi guna mendukung kelancaran implementasi pembelajaran, seperti penyediaan perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil. Selain itu, diperlukan pelatihan lanjutan bagi siswa dan guru agar pemanfaatan aplikasi CapCut dan Canva dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran. Integrasi pembelajaran visual ke dalam berbagai mata pelajaran juga perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih luas.

Di samping itu, pengembangan metode penilaian berbasis proyek penting dilakukan untuk mendukung keterampilan kreatif siswa melalui hasil karya visual seperti video dan desain infografis. Terakhir, kolaborasi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran perlu terus didorong guna meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, serta efektivitas pembelajaran berbasis tim.

Dengan CapCut, siswa dapat mengedit video yang mendukung pemahaman konsep, sementara Canva memberikan kesempatan untuk menciptakan desain visual yang memperjelas informasi. Hal ini konsisten dengan temuan yang mengembangkan media animasi berbasis CapCut untuk pembelajaran IPAS, dan yang mengintegrasikan CapCut dalam pembelajaran tematik di SD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP Kanisius Sumber yang telah menjadi tempat pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKMD) ini. Dukungan dan kerjasama yang diberikan oleh pihak sekolah sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Upitra melalui LPPM yang telah memberikan dukungan dana yang sangat berarti untuk pelaksanaan program ini. Tanpa bantuan dana tersebut, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan sebaik-baiknya. Selain itu, kami menghaturkan terima kasih kepada Abdimas Nusa Mandiri yang telah bersedia mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat ini dalam bentuk luaran jurnal PKM. Publikasi ini sangat penting dalam menyebarkan hasil dan manfaat dari kegiatan ini kepada khalayak yang lebih luas. Semoga kerjasama yang terjalin dapat terus berlanjut, dan program-program serupa dapat memberikan manfaat lebih besar lagi bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Lestari, R. Disurya, and T. Tanzimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD," *Innov. J. Soc. ...*, vol. 3, 2023.
- [2] V. Wijaya, N. Sitompul, U. H. Mulyanto, and S. Wahyuni, "Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas," *Junal Pengabdi. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. Vol. 4 No., no. Juni, 2023.
- [3] T. Yasman and D. M. Sari, "Penggunaan

- Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang Dwi Mutia Sari Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang," *Desain dan Media JURSENDEM*, vol. 3, no. 1, 2024.
- [4] K. Anam, "Perancangan Video Promosi Iklan Indomie Menggunakan Aplikasi Ibispaint, Flipaclip, dan Capcut," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, 2022.
- [5] A. Salahuddin, A. Aprimadedi, and ..., "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII Di SMPN 29 Kabupaten Tebo," *Innov. J. ...*, vol. 3, 2023.
- [6] Sigit Dwi Sucipto, Yosef Yosef, Ratna Sari Dewi, Rani Mega Putri, and Romi Fajar Tanjung, "Pengembangan Media BK Interaktif melalui Aplikasi CapCut," *J. Pengabd. Multidisiplin*, vol. 3, no. 3, 2023, doi: 10.51214/00202303702000.
- [7] D. Ergantara and E. Y. Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 ...," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, 2023.
- [8] M. Ardiansyah, M. M, and Riswanto, "Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 3, 2023, doi: 10.60083/jidt.v5i3.398.
- [9] L. F. Deriyan and Nurmainrina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD," *J. Penelit. Pendidik. MIPA*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.32696/jp2mipa.v7i1.1332.
- [10] L. M. Huizen, B. V. Christioko, and T. Handayani, "PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBUAT VIDEO DIGITAL MARKETING SEBAGAI STRATEGI PROMOSI INOVATIF PRODUK UMKM," *J. Pengabd. DIMASTIK*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.26623/dimastik.v1i2.7277.
- [11] D. Nurdiansyah, P. Handayani, and F. Zabadi, "Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone CapCut Di Desa Lengkong Kulon," *Communnity Dev. J.*, vol. 4, no. 3, 2023.
- [12] G. Aprilliana and R. Efendi, "PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI," *Triangulasi J. Pendidik. Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: 10.55215/triangulasi.v2i2.6732.
- [13] A. Sagita, A. Faqih, G. Dwilestari, B. Siswoyo, and D. Pratama, "PENERAPAN METODE RANDOM FOREST DALAM MENGANALISIS SENTIMEN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT DI GOOGLE PLAY STORE," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 6, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i6.8205.
- [14] Ismaun, F. Wajidi, and M. Imam Quraisy, "Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor Pada Anggota Kawao Art Management," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [15] T. N. Fitria, "USING CANVA AS MEDIA FOR ENGLISH LANGUAGE TEACHING (ELT) IN DEVELOPING CREATIVITY FOR INFORMATICS STUDENTS'," *ELT Echo J. English Lang. Teach. Foreign Lang. Context*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.24235/eltecho.v7i1.10789.
- [16] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [17] D. Rezkyana and S. Agustini, "The Use of Canva in Teaching Writing," *Proc. Ser. Phys. Form. Sci.*, vol. 3, 2022, doi: 10.30595/pspfs.v3i.267.
- [18] U. Khalil, O. A. Malik, M. Uddin, and C. L. Chen, "A Comparative Analysis on Blockchain versus Centralized Authentication Architectures for IoT-Enabled Smart Devices in Smart Cities: A Comprehensive Review, Recent Advances, and Future Research Directions," 2022. doi: 10.3390/s22145168.
- [19] O. B. J. Rabie, P. K. Balachandran, M. Khojah, and S. Selvarajan, "A Proficient ZESO-DRKFC Model for Smart Grid SCADA Security," *Electron.*, vol. 11, no. 24, 2022, doi: 10.3390/electronics11244144.
- [20] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, 2022.
- [21] D. Anggraini and Y. Ningsih, "Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School," *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.58737/jpled.v2i1.30.