

## Pelatihan Desain Grafis dan Video Editing Anak Panti Untuk Meningkatkan Literasi Digital di Panti Asuhan Rumah Impian Denpasar

I Gede Sujana Eka Putra<sup>\*1</sup>, Ni Luh Putu Labasariyani<sup>2</sup>, Ni Nyoman Ayu J Sastaparamita<sup>3</sup>,  
I Wayan Dharma Suryawan<sup>4</sup>, Yuri Prima Fittryani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[sujanaekaputra@instiki.ac.id](mailto:sujanaekaputra@instiki.ac.id), <sup>2</sup>[labasariyani@gmail.com](mailto:labasariyani@gmail.com), <sup>3</sup>[ayusasta@instiki.ac.id](mailto:ayusasta@instiki.ac.id),  
<sup>4</sup>[wayan.dharma@instiki.ac.id](mailto:wayan.dharma@instiki.ac.id), <sup>5</sup>[yuri.prima@instiki.ac.id](mailto:yuri.prima@instiki.ac.id)

Received : 18 Juni 2025; Revised : 3 Agustus 2025; Accepted : 8 Agustus 2025;  
Published : 17 Agustus 2025

### Abstrak

Panti Asuhan Rumah Impian, yang didirikan oleh Mr. Kim Young Gil pada tahun 2005 di Jalan Soka No. 99, Kesiman Kertalangu, Denpasar, menampung 17 anak yatim piatu dengan beragam latar belakang. Minimnya akses anak panti terhadap pelatihan teknologi dan pengembangan diri sebagai permasalahan di panti asuhan. Kegiatan INSTIKI Community Services bertujuan untuk mengembangkan keterampilan digital anak Panti Asuhan Rumah Impian melalui pelatihan desain grafis dan editing video, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, serta membuka peluang karier dan wirausaha mandiri.

Kegiatan INSTIKI Community Services dilaksanakan pada tanggal 10–18 Mei 2025. Pelatihan dengan metode Pembelajaran Integratif Teori–Praktik meliputi pelatihan Desain Grafis berupa penggunaan Canva untuk pembuatan poster “Jaga Lingkungan Tidak Membuang Sampah Sembarangan”, dan Editing Video berupa pengenalan dan praktik menggunakan software CapCut. Pelatihan memberikan hasil mereka mampu menyelesaikan tugas desain poster dan editing video dengan kualitas baik, memahami alur kerja perangkat lunak, serta mampu menerapkan teknik dasar desain dan video editing secara mandiri. Pelatihan desain grafis dan video editing memberikan dampak secara signifikan meningkatkan keterampilan digital anak panti sehingga anak lebih percaya diri mandiri dan memiliki keterampilan dalam berwirausaha baik.

**Kata Kunci:** *Capcut, Canva, Desain Grafis, Editing Video, Panti Asuhan*

This work is an open access article and licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



### 1. PENDAHULUAN

Panti Asuhan Rumah Impian merupakan lembaga sosial yang didirikan oleh Mr. Kim Young Gil pada tahun 2005. Beralamat di Jalan Soka No. 99, Kesiman Kertalangu, Denpasar, panti ini menjadi tempat tinggal sekaligus pusat pendidikan dan pengasuhan bagi 17 anak yatim piatu yang berasal dari berbagai daerah. Anak-anak yang diasuh di panti ini memiliki latar belakang yang beragam. Mereka berasal dari berbagai wilayah di Bali seperti Karangasem, Buleleng, Bangli, dan Klungkung, serta dari luar Bali, seperti Nusa Tenggara Timur (NTT), Lombok (NTB), bahkan ada pula yang datang dari Jawa dan daerah lainnya di Indonesia. Sebagian besar anak-anak ini berasal dari keluarga kurang mampu, menjadi korban kekerasan, atau memiliki latar belakang sosial yang sulit. Dengan semangat dan tekad yang kuat, Panti Asuhan Rumah Impian berkomitmen untuk menyediakan akses pendidikan yang layak serta pembinaan karakter dan keterampilan hidup bagi anak-anak tersebut. Misi utama panti adalah menyekolahkan anak-anak dari kalangan tidak mampu, dengan keikhlasan dan dedikasi tinggi untuk mendidik mereka hingga mampu meraih cita-cita dan masa depan yang lebih baik (Lestari & Lestari, 2019). Panti Asuhan Rumah Impian berkomitmen mendukung mereka sesuai cita-cita dan minat yang dimiliki (Pradnyanita & Lestari, 2019).

Di era digital, keterampilan desain grafis dan video editing menjadi kompetensi penting di berbagai bidang. Anak-anak di Panti Asuhan menghadapi keterbatasan dalam mengakses keterampilan digital, baik dari segi fasilitas pelatihan maupun ketersediaan perangkat teknologi. Kondisi ini menghambat mereka untuk mengembangkan potensi diri. Padahal, dengan bimbingan dan kesempatan yang tepat, mereka memiliki potensi besar untuk berkembang. Melalui pelatihan berbasis teknologi, anak-anak panti tidak hanya memperoleh bekal untuk masa depan karier mereka, tetapi juga mendapatkan ruang untuk berekspresi, membangun kepercayaan diri, serta menciptakan peluang usaha secara mandiri.

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), melalui program INSTIKI Community Services, menyelenggarakan pelatihan komputer dasar bagi anak-anak Panti Asuhan Rumah Impian pada tanggal 10–18 Mei 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dasar anak-anak panti yang selama ini menghadapi keterbatasan akses terhadap teknologi dan pelatihan keterampilan digital. Pelatihan difokuskan pada dua materi utama, yaitu Desain Poster dengan Canva, pelatihan membuat desain infografis bertema “Jaga Lingkungan” menggunakan Canva, platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template siap pakai dan dapat digunakan tanpa keahlian desain profesional (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) (Yuniarti et al., 2022)(Zebua, 2023). Materi yang diberikan mencakup komposisi desain, pemilihan warna, dan penyusunan teks yang komunikatif. Materi berikutnya yaitu Editing Video dengan CapCut, mencakup pengenalan dan praktik menggunakan CapCut, aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance dan tersedia untuk perangkat mobile maupun desktop (Wijaya et al., 2023),(Handayani, Tuti & Primawati, Alusyanti & Astuti, 2021). Fitur yang diajarkan meliputi pemotongan video, penambahan overlay, teks, text-to-speech, animasi teks, musik latar, dan efek visual(Holisah et al., 2023)(Yasman & Sari, 2024). Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan editing video anak-anak Panti Asuhan Rumah Impian melalui pelatihan berbasis Canva dan CapCut.

Beberapa penelitian terdahulu diantaranya dari (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) terkait dengan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi Canva dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan menggunakan metode eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu maka dapat kita simpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi yang bisa membuat desain media pembelajaran visual yang menarik. Penelitian lainnya dari (Sari et al., 2023) Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Pelatihan dilaksanakan oleh Tim PKM Universitas Teknokrat Indonesia kepada guru-guru di SMAN 5 Metro melalui tahapan yaitu melakukan survey, lapangan, memberikan materi pelatihan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva dan memberikan angket persepsi guru terhadap pelatihan pemanfaatan Canva untuk pembelajaran. Rata-rata 96% guru memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian dari (Wijaya et al., 2023) mendukung aplikasi CapCut untuk editing video karena selain aplikasi ini mudah dipahami karena penyajian menu dapat dipahami secara cepat dan juga dapat memanfaatkan fitur pada aplikasi CapCut untuk editing video. Penelitian dari (Yasman & Sari, 2024) CapCut sebagai aplikasi edit video gratis yang populer di kalangan pelajar, mahasiswa, dan remaja karena kemudahan fitur templatnya. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengedit audio visual secara intuitif di komputer atau gadget. Mahasiswa UKKPK Universitas Negeri Padang juga banyak menggunakannya untuk mengasah kreativitas dalam editing video secara praktis dan cepat melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian lainnya dari (Rusli, T. S., et.al, 2024) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut, yang mudah digunakan dan memiliki fitur kreatif. Pelatihan meliputi demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Guru dilatih menggunakan fitur dasar CapCut seperti pemotongan video, penambahan teks, efek suara, dan transisi. Sebagai evaluasi, peserta membuat video pembelajaran sederhana. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam mengedit video serta kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi. Pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dan diharapkan berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Penelitian lainnya dari

(Rusli, T. S., Yuliana S & Mudrikah, 2024) bertujuan mengidentifikasi pengaruh penggunaan aplikasi CapCut terhadap kreativitas mahasiswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi, melibatkan 40 responden dari Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert. Hasil analisis menunjukkan bahwa CapCut berpengaruh signifikan terhadap kreativitas mahasiswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji t sebesar  $0.000 (< 0.05)$ . Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,562 mengindikasikan bahwa 56,2% variasi kreativitas dipengaruhi oleh penggunaan CapCut, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain. Disimpulkan bahwa penggunaan CapCut secara rutin dapat mendorong peningkatan kreativitas mahasiswa melalui produksi konten digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain dan menggunakan pendekatan kualitatif agar hasil lebih mendalam.

## **2. METODE**

### **2.1 Waktu Dan Tempat**

Kegiatan dilaksanakan selama delapan hari, mulai tanggal 10 Mei sampai dengan 18 Mei 2025. berlokasi di Panti Asuhan Rumah Impian Kesiman Kertalangu Denpasar Timur, Kota Denpasar Provinsi Bali, dengan jumlah peserta pelatihan 15 anak. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil *purposive sampling* bahwa anak-anak Panti Asuhan yang saat ini menempuh pendidikan SD, SMP dan SMK sesuai dengan materi pelatihan desain komputer dan editing video sebagai tambahan keterampilan di samping pendidikan yang diperoleh di sekolah.

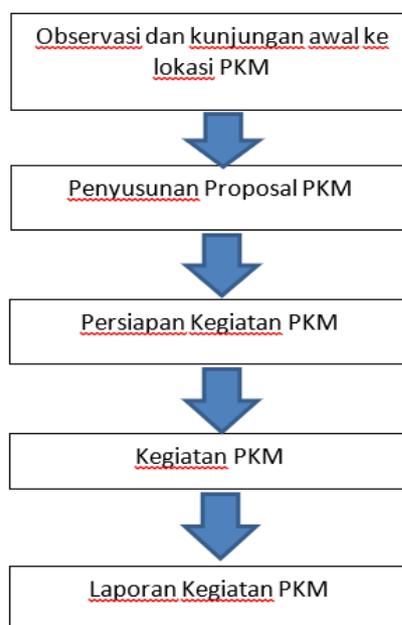
### **2.2 Metode Pelatihan**

Metode pelatihan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode Pembelajaran Integratif Teori-Praktik, yaitu pendekatan yang menggabungkan pemahaman teori dengan keterampilan praktik secara terpadu dan seimbang. Tujuan dari metode ini adalah agar peserta tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam situasi nyata. Penyampaian teori dilakukan secara ringkas dan langsung dikaitkan dengan praktik. Setelah atau bersamaan dengan penyampaian materi, peserta diberikan latihan atau simulasi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi untuk mengaitkan hasil praktik dengan teori yang telah dipelajari. Untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan, digunakan instrumen evaluasi kuantitatif berupa tes kognitif singkat untuk mengukur pemahaman peserta terhadap konsep dasar desain grafis dan editing video, observasi kinerja praktik menggunakan lembar penilaian, untuk menilai keterampilan teknis peserta dalam menggunakan Canva dan CapCut, dan lembar evaluasi tugas akhir, yang menilai kualitas poster dan video hasil karya peserta berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (komposisi, kreativitas, keterbacaan, dan pemanfaatan fitur aplikasi). Instrumen-instrumen ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap pencapaian pembelajaran baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktis. Adapun langkah-langkah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi dan Kunjungan Awal ke Mitra
  - 1.1. Identifikasi kebutuhan mitra
  - 1.2. Pengumpulan data lapangan
  - 1.3. Diskusi awal mengenai materi pelatihan
2. Penyusunan Proposal PKM
  - 2.1. Perumusan latar belakang dan tujuan
  - 2.2. Penentuan metode pelatihan
  - 2.3. Penyusunan rencana anggaran dan jadwal kegiatan
  - 2.4. Finalisasi proposal dan pengajuan
3. Persiapan Kegiatan PKM
  - 3.1. Penyusunan materi pelatihan
  - 3.2. Koordinasi dengan tim pelaksana dan mitra

- 3.3. Penyiapan instrumen evaluasi
4. Pelaksanaan Kegiatan PKM
  - 4.1. Pelaksanaan kegiatan sesuai jadwal
  - 4.2. Monitoring dan dokumentasi kegiatan
  - 4.3. Evaluasi hasil kegiatan
5. Penyusunan Laporan Kegiatan PKM
  - 5.1. Pengumpulan data dan dokumentasi
  - 5.2. Analisis hasil kegiatan dan capaian
  - 5.3. Penulisan dan finalisasi laporan akhir

Alur kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan diawali dengan observasi dan kunjungan ke Panti Asuhan Rumah Impian pada tanggal 16 Februari 2025. Kegiatan dilanjutkan dengan penyusunan proposal PKM, dan menyiapkan modul materi pelatihan, menyiapkan perlengkapan pelatihan seperti penyewaan LCD Proyektor, alat tulis dan lainnya. Kegiatan dilaksanakan selama delapan hari, mulai tanggal 10 Mei sampai dengan 18 Mei 2025, dengan pelatihan diikuti oleh 15 anak panti asuhan. Alat yang digunakan dalam pelatihan ini berupa komputer, dan TV Proyektor. Materi pelatihan berupa pelatihan mendesain poster Jaga Kebersihan Lingkungan Tidak Membuang Sampah Sembarangan dengan menggunakan software Canva. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan editing video dengan menggunakan software CapCut. Pada tahap akhir dilaksanakan evaluasi dilakukan terhadap hasil project yang dikerjakan selama pelatihan. Kegiatan evaluasi pada aspek keterampilan dilakukan dengan melakukan pengamatan dari segi ketepatan waktu dan hasil karya dengan unsur kreatifitas di dalamnya. Tahapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ditunjukkan pada Tabel 1.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pembukaan Kegiatan

Kegiatan pembukaan pelatihan aplikasi komputer diawali dengan sambutan dari pengurus Yayasan Rumah Impian. Dalam sambutannya, Yayasan menyambut baik pelatihan ini karena dinilai

sangat bermanfaat bagi anak-anak, yang sebagian besar masih duduk di bangku SD, SMP, dan SMK. Pelatihan ini dianggap penting karena keterampilan desain komputer belum termasuk dalam kurikulum sekolah formal. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan anak-anak di bidang komputer. Ketua Yayasan juga mengimbau agar pelatihan komputer ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, sehingga anak-anak tidak kehilangan kesempatan untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Setelah sambutan, acara dilanjutkan dengan perkenalan dari panitia dan doa bersama sebelum memulai sesi pelatihan dan foto bersama seperti ditunjukkan pada Gambar 2.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahapan Kegiatan	Uraian rencana kegiatan	Peran TIM PKM	Partisipasi Mitra
1	Peninjauan lokasi PKM	Tim Pengabdian Masyarakat melakukan koodinasi tentang tahapan kegiatan yang akan dilakukan, peran masing masing pihak dan hasil yang ingin dicapai	Ketua tim dan anggotanya melakukan koordinasi dengan ketua Yayasan Rumah Impian Denpasar	Yayasan Rumah Impian Denpasar memberikan arahan jadwal kegiatan
2	Persiapan materi pelatihan	Tim mempersiapkan materi pelatihan	Mempersiapkan materi penggunaan software Canva dan CapCut sebagai materi pelatihan	Menyiapkan beberapa laptop
3	Persiapan peralatan yang digunakan	Tim mempersiapkan perlengkapan pelatihan seperti TV LCD Proyektor, laptop sejumlah 10 unit	Mempersiapkan peralatan pelatihan seperti LCD TV, laptop 10 unit	Mengatur perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan, mengkoordinasikan peserta pelatihan (anak anak) dan tempat pelatihan



Gambar 2. Foto Bersama Kegiatan Pembukaan INSTIKI Community Services di Panti Asuhan Rumah Impian Denpasar

### 3.2 Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva

Pelatihan komputer hari pertama diikuti oleh 15 peserta yang terdiri dari siswa SD dan SMP. Sesi pelatihan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Penjelasan materi tentang aplikasi Canva
2. Praktik langsung desain menggunakan Canva.

Pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar Canva, meliputi cara membuka dokumen baru, memilih template poster, menyisipkan gambar menggunakan berbagai tools, serta memodifikasi jenis dan bentuk huruf yang di pandu oleh instruktur seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Instruktur Menjelaskan Pembuatan Poster Dengan Aplikasi Canva

Pelatihan desain kali ini bertujuan untuk membuat poster tentang pentingnya menjaga lingkungan, khususnya tidak membuang sampah sembarangan. Anak-anak membuat desain poster menggunakan template gambar yang sudah tersedia di aplikasi Canva, sehingga mereka dapat lebih mudah menyusun desain tanpa harus memulai dari awal.



Gambar 4. Anak Anak Berlatih Mendesain Poster Jaga Lingkungan Dengan Tidak Membuang Sampah Sembarangan dengan Canva

Berdasarkan template desain yang disediakan, anak-anak dapat memodifikasi gambar yang ada serta menambahkan gambar ke dalam proyek Canva mereka. Selama sesi pelatihan, peserta mengikuti kegiatan dengan baik dan antusias dalam membuat poster menggunakan aplikasi Canva seperti ditunjukkan pada Gambar 4.

### 3.3 Hasil Karya Desain Poster

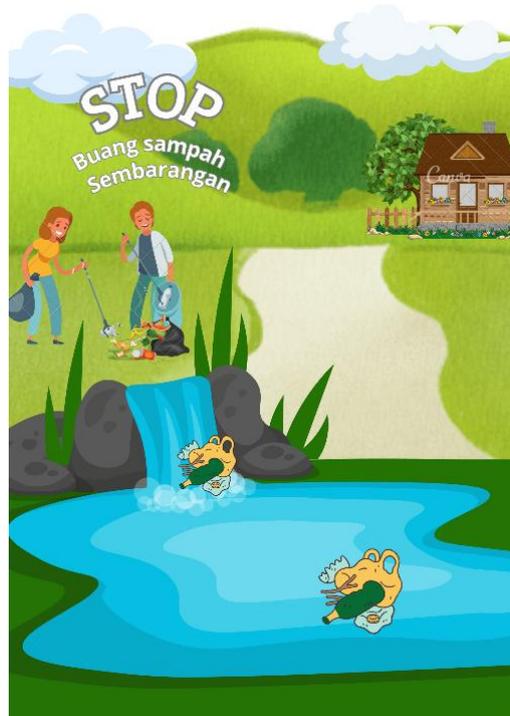
Pelatihan desain menggunakan software Canva diisi dengan pemberian proyek desain kepada peserta yang dibagi ke dalam 3 kelompok. Gambar 5, Gambar 6 dan Gambar 7 menampilkan beberapa hasil karya poster yang dibuat oleh anak-anak panti asuhan.



Gambar 5. Hasil Karya Desain Poster Kelompok I



Gambar 6. Hasil Karya Desain Poster Kelompok II



Gambar 7. Hasil Karya Desain Poster Kelompok III

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7, hasil desain menunjukkan anak-anak cukup mahir dalam mendesain poster bertema "Stop Buang Sampah Sembarangan". Hasil desain poster yang dilakukan oleh masing-masing kelompok, selanjutnya di nilai oleh panitia berdasarkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian tema, tata letak dan komposisi, penggunaan warna, keterbacaan text dan kerapihan. Tabel 2 menunjukkan hasil penilaian desain poster "Stop Buang Sampah Sembarangan" dari masing-masing kelompok, dengan Kelompok I mendapat nilai tertinggi.

Tabel 2. Hasil Penilaian Desain Poster "Stop Buang Sampah Sembarangan"

No	Kriteria	Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III
1	Kesesuaian tema	81	82	82
2	Tata letak dan komposisi	83	81	81
3	Penggunaan Warna	83	82	82
4	Keterbacaan text	83	82	80
5	Kerapihan	83	82	82
	<b>HASIL RATA RATA</b>	<b>82.60</b>	<b>81.80</b>	<b>81.40</b>

### 3.4 Pelatihan Editing Video Menggunakan Cap Cut

Pada pelatihan tahap kedua, kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan cuplikan video menggunakan software CapCut. Materi diawali dengan penjelasan dasar tentang cara mengedit video menggunakan CapCut, termasuk menambahkan animasi, latar musik, dan teks yang dipandu oleh instruktur seperti ditunjukkan pada Gambar 8. Setelah itu, anak-anak diminta membuat dua video pendek dengan merekam momen kegiatan selama pelatihan di kelas. Video yang telah direkam kemudian diunggah dan diedit menggunakan CapCut, dengan menambahkan musik latar dan teks caption untuk menggambarkan isi dan suasana video tersebut.



Gambar 8. Pendampingan Mahasiswa Bagi Anak Anak Dalam Membuat Editing Video

Dalam kegiatan ini, tim pendamping dari mahasiswa INSTIKI turut membantu anak-anak jika mengalami kesulitan saat mengedit video. Beberapa hasil video yang telah diedit oleh anak-anak Panti Asuhan dapat dilihat pada Gambar 9, Gambar 10 dan Gambar 11.

Dalam pelatihan editing video diikuti oleh anak-anak yang terbagi dalam 3 kelompok, terlihat bahwa anak-anak cukup mahir mengikuti proses pembelajaran. Hasil video yang mereka buat tampak baik dan menarik, menunjukkan adanya bakat dan keterampilan dalam membuat konten video menggunakan software CapCut. Namun, beberapa peserta juga mengalami kesulitan, terutama karena tidak tersedianya video yang siap diedit. Akibatnya, mereka harus terlebih dahulu merekam video sendiri dari situasi di sekitar mereka. Perlu dicatat bahwa kualitas hasil akhir sangat dipengaruhi oleh kualitas video awal. Jika video awal yang direkam menarik dan jelas, maka hasil editing pun akan

terlihat lebih baik. Sebaliknya, jika video awal kurang baik, maka hasil editannya pun menjadi kurang maksimal.

Selain itu, kesulitan lain yang dihadapi peserta adalah dalam menggunakan beberapa fitur di aplikasi CapCut, seperti fitur *overlay* dan penempatan teks yang dimulai dari tengah frame video. Penggunaan fitur-fitur tersebut masih membingungkan bagi anak-anak karena mereka belum familiar atau belum terbiasa menggunakannya.

Hasil editing video yang dilakukan oleh masing-masing kelompok, selanjutnya di nilai oleh panitia berdasarkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian konten dengan tema, struktur dan alur cerita (storyline), kualitas gambar dan video, transisi dan efek, audio dan musik latar, penggunaan teks (caption), kreativitas, dan konsistensi gaya editing.

Tabel 3 menunjukkan hasil penilaian video editing masing-masing kelompok yang dinilai oleh panitia pelatihan. Hasil penilaian menunjukkan Kelompok II mendapatkan nilai tertinggi dalam pelatihan editing video.



Gambar 9. Hasil Pengolahan Video Kelompok I Menggunakan Overlay dan Text



Gambar 10. Hasil Pengolahan Video Kelompok II Menggunakan Overlay dan Text



Gambar 11. Hasil Pengolahan Video Kelompok III Menggunakan Overlay dan Text Animasi

Tabel 3. Hasil Penilaian Video Editing Masing-Masing Kelompok

No	Kriteria	Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III
1	Kesesuaian konten dengan tema	81	81	81
2	Struktur dan alur cerita (storyline)	82	83	81
3	Kualitas gambar dan video	81	83	83
4	Transisi dan efek	81	83	81
5	Audio dan musik latar	80	80	80
6	Penggunaan teks (caption),	82	83	82
7	Konsistensi gaya editing	82	81	82
	<b>HASIL RATA RATA</b>	<b>81.28</b>	<b>82</b>	<b>81.43</b>

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dampak kegiatan terhadap anak-anak panti asuhan sebagai berikut:

1. Peningkatan Akses Teknologi

Melalui pelatihan Canva dan CapCut, anak-anak memperoleh pengalaman langsung menggunakan teknologi digital yang sebelumnya sulit mereka akses. Ini membuka peluang mereka untuk lebih akrab dengan perangkat lunak kreatif yang umum digunakan di dunia kerja maupun pendidikan.

2. Peningkatan Keterampilan Digital Dasar

Pelatihan ini membekali anak-anak dengan keterampilan praktis dalam desain grafis dan editing video. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat untuk keperluan pribadi atau sekolah, tetapi juga memiliki nilai ekonomi jika dikembangkan lebih lanjut.

3. Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Kreativitas

Anak-anak diberi ruang untuk mengekspresikan diri melalui pembuatan poster, brosur, dan video. Hal ini berkontribusi pada tumbuhnya rasa percaya diri serta mengasah kreativitas yang sebelumnya belum tergalai secara optimal.

4. Potensi Pengembangan Karier di Masa Depan

Dengan pengenalan terhadap aplikasi desain dan editing yang banyak digunakan secara profesional, anak-anak memiliki potensi untuk menekuni bidang kreatif di masa depan seperti content creator, desainer grafis, atau editor video.

5. Dampak Sosial Positif

Kegiatan ini menunjukkan kepedulian perguruan tinggi terhadap masyarakat marginal, menciptakan hubungan positif antara dunia pendidikan dan lembaga sosial, serta memberikan harapan baru bagi anak-anak melalui penguasaan teknologi.

Berikut ini disajikan perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang relevan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Penelitian Sebelumnya Berupa Pelatihan Software Canva

No	Penelitian (Sari et al., 2023)	Penelitian Ini
1	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan adalah pemberian angket persepsi kepada guru terkait pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Sebanyak 96% guru memberikan respons sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan Canva. Para guru sangat setuju bahwa Canva mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran dan aplikasi ini dinilai mudah digunakan.	Pelatihan ini menggunakan metode Pembelajaran Integratif Teori–Praktik, yakni pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik secara terpadu dan seimbang. Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan dengan instrumen kuantitatif, berupa tes kognitif untuk mengukur pemahaman konsep dasar desain grafis, serta observasi praktik menggunakan lembar penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan peserta. Anak-anak mampu menghasilkan poster sesuai tema, dan dinilai baik berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Penelitian Sebelumnya Berupa Pelatihan Software Capcut

No	Penelitian (Wijaya et al., 2023)	Penelitian Ini
1	Pelatihan ini ditujukan untuk ibu-ibu agar memiliki keterampilan dasar dalam mengedit video, yang dapat dimanfaatkan untuk dokumentasi keluarga maupun promosi produk atau jasa. Keterampilan ini juga membuka peluang menambah penghasilan keluarga. Metode pelatihan menggunakan metode teori dan praktek secara dengan CapCut. Metode evaluasi pemberian angket persepsi kepada Ibu Ibu terkait pemanfaatan Capcut sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 61,5% peserta menyatakan materi pelatihan sangat sesuai dengan harapan mereka, yang menandakan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta.	Pelatihan ini menerapkan metode Pembelajaran Integratif Teori–Praktik, yaitu suatu pendekatan yang mengintegrasikan pemahaman teoritis dengan keterampilan praktis secara seimbang dan menyeluruh. Evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dilakukan melalui instrumen kuantitatif, yang mencakup tes kognitif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap konsep dasar pengeditan video, serta praktik editing video dengan mengevaluasi hasil berdasarkan kriteria tertentu. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi peserta. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang baik dalam menghasilkan video hasil editing video, sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan komputer di Panti Asuhan ini yaitu kegiatan pelatihan di Panti Asuhan dilaksanakan tanggal 10 Mei sampai 18 Mei 2025 bertujuan untuk memberikan pelatihan desain grafis dan pelatihan editing video. Pelatihan diikuti dengan baik oleh anak-anak, dengan hasil

anak-anak mampu mendesain poster "Stop Buang Sampah Sembarangan" dengan aplikasi Canva dan melakukan editing video dengan aplikasi CapCut dengan baik. Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis dan editing video anak-anak panti asuhan. Anak-anak mampu menghasilkan karya poster dan video sesuai tema. Hasil evaluasi menunjukkan hasil yang baik berdasarkan kriteria penilaian. Pelatihan desain grafis dan video editing memberikan dampak secara signifikan meningkatkan keterampilan digital anak panti, menerapkannya secara kreatif dan mandiri sehingga anak lebih percaya diri mandiri dan memiliki keterampilan dalam berwirausaha. Rekomendasi kegiatan selanjutnya melaksanakan kegiatan pelatihan digital dengan materi lain untuk memperkaya keterampilan digital yang lebih beragam.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Author mendeklarasikan bahwa tidak ada konflik kepentingan antar author maupun dengan mitra kegiatan pengabdian di dalam paper ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Panti Asuhan Rumah Impian dan Institut Bisnis dan Teknologi yang telah memberi dukungan dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Tuti & Primawati, Alusyanti & Astuti, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 83–90. [10.31294/abditeknika.v1i2.510](https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.510)
- Holisah, H., Atikah, C., & Rusdiyani, I. (2023). Development of Capcut Application in Natural and Social Science Learning for Elementary School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(2). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.2870>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4). <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lestari, P. A., & Lestari, N. P. E. B. (2019). PELATIHAN APLIKASI PERKANTORAN MENGGUNAKAN MICROSOFT OFFICE DI PANTI ASUHAN RUMAH IMPIAN KOTA DENPASAR. *Jurnal Lentera Widya*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v1i1.63>
- Rusli, T. S., Yuliana S, C., & Mudrikah, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan CapCut di SD Inpres Koya Tengah, Papua. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 5(2), 207–215. <https://doi.org/10.36590/jagri.v5i2.1275%0A>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wijaya, V., Sitompul, N., Mulyanto, U. H., & Wahyuni, S. (2023). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, Vol. 4 No.(Juni).
- Yasman, T., & Sari, D. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang. *Desain Dan Media JURSENDEM*, 3(1). <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2668>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, S., & Marthanti, A. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2). <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.655>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 2(1).