



Accepted: Oktober 2025	Revised: November 2025	Published: Desember 2025
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Peningkatan Keterampilan Pembuatan Konten Edukasi Digital Melalui Workshop Canva dan CapCut

Ferida Rahmawati¹, Emi Nurlaela², Arditya Prayogi³, Imam Prayogo Pujiono^{4*}, Ahmad Abdussalaam⁵, Abdi Cahya Subekti⁶

E-mail: ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id¹, nurlaela_stikespkj@yahoo.co.id², arditya.prayogi@uingusdur.ac.id³, imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id^{4*}, a.abdussalaam@uingusdur.ac.id⁵, ac.subekti@uingusdur.ac.id⁶

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indoensia
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia

Abstract

The rapid development of digital technology demands mastery of educational content creation skills for Madrasah Aliyah (Islamic Senior High School) students in the Industry 4.0 era. Initial observations at MA Salafiyah Simbangkulon indicated limitations among students in this regard. This community service activity aimed to enhance students' understanding and practical skills in using Canva and CapCut applications to create engaging and innovative educational content. This activity was implemented through a workshop using presentation, practicum, and discussion methods, involving 40 grade 10 students of MA Salafiyah Simbangkulon. The success of the activity was measured by comparing pre-test and post-test results. The results showed a significant improvement in students' conceptual understanding and practical skills in Canva and CapCut. This was evidenced by an average score increase of 68% on the post-test compared to the pre-test. Furthermore, students successfully created sample educational content using both applications. Based on these results, it is recommended that advanced training and integration of Information and Communication Technology (ICT) utilization in the madrasah curriculum are needed to support a more creative, participatory, and relevant learning process in line with contemporary demands.

Keywords: *Canva; CapCut; Educational Content; Digital Literacy.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut penguasaan keterampilan pembuatan konten edukasi bagi siswa Madrasah Aliyah (MA) di era Revolusi Industri 4.0. Observasi awal di MA Salafiyah Simbangkulon menunjukkan adanya keterbatasan siswa dalam hal ini. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa dalam menggunakan aplikasi Canva dan CapCut guna menciptakan konten edukasi yang menarik dan inovatif. Kegiatan ini diimplementasikan melalui workshop dengan metode presentasi, praktikum, dan diskusi, yang melibatkan 40 siswa kelas 10 MA Salafiyah Simbangkulon. Keberhasilan kegiatan diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan kemampuan praktis siswa dalam menggunakan Canva dan CapCut. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 68% pada post-test dibandingkan pre-test. Selain itu, siswa juga berhasil membuat contoh-contoh konten edukasi menggunakan kedua aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan perlunya pelatihan lanjutan dan integrasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kurikulum madrasah untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Kata Kunci: Canva; CapCut; Konten Edukasi; Literasi Digital.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan (Prayogo Pujiono dkk., 2024). Akses terhadap informasi yang semakin mudah dan cepat menuntut adanya transformasi dalam metode pembelajaran serta peningkatan kompetensi digital bagi seluruh elemen pendidikan, termasuk siswa (Pujiono, Kamal, dkk., 2024). Dalam konteks ini, literasi digital menjadi sebuah keniscayaan. Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi secara efektif dan bertanggung jawab menggunakan keterampilan kognitif dan teknis (Serafin, 2022). Siswa di era digital diharapkan tidak hanya menjadi konsumen informasi pasif, melainkan

juga produsen konten yang aktif dan kreatif (Pujiono, Rizaludin, dkk., 2025). Kemampuan ini menjadi semakin penting bagi siswa Madrasah Aliyah (MA) sebagai generasi muda muslim yang dipersiapkan untuk menghadapi tantangan global dan berkontribusi positif bagi masyarakat, termasuk dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman melalui media digital yang menarik.

Salah satu aspek penting dari literasi digital adalah kemampuan membuat konten edukasi yang menarik dan inovatif (Setiawan dkk., 2021). Dua aplikasi yang populer dan mudah diakses untuk tujuan ini adalah Canva dan CapCut. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam templat dan fitur untuk membuat berbagai media visual seperti poster, infografis, presentasi, dan konten media sosial lainnya (Pujiono dkk., 2023). Keunggulan Canva terletak pada antarmukanya yang intuitif dan ketersediaan banyak elemen desain yang siap pakai, sehingga memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis pun dapat menghasilkan karya yang menarik secara visual dan menghemat waktu (Dadi, 2023). Sementara itu, CapCut adalah aplikasi penyuntingan video pada perangkat seluler yang dikenal karena kemudahan penggunaannya dan kelengkapan fiturnya, sangat cocok bagi pemula untuk membuat video pembelajaran atau konten kreatif lainnya (Poetro & Mulyono, 2024). Kombinasi Canva untuk elemen visual dan CapCut untuk penyuntingan video menawarkan sebuah perangkat komprehensif bagi siswa untuk menghasilkan konten edukasi digital yang dinamis dan interaktif (Ningrum dkk., 2024). Penguasaan kedua aplikasi ini dapat memberdayakan siswa MA untuk menciptakan materi pendukung pembelajaran yang sesuai dengan konteks budaya dan keagamaan mereka, misalnya membuat poster tentang sejarah Islam, infografis nilai-nilai moral, atau video pendek untuk kegiatan dakwah sekolah (Hikmah dkk., 2025).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon, Kabupaten Pekalongan, ditemukan bahwa siswa kelas 10, meskipun telah akrab dengan penggunaan gawai dan media sosial, masih memiliki keterbatasan dalam beberapa aspek. Permasalahan utama yang teridentifikasi meliputi kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain grafis dan penyuntingan video modern seperti Canva dan CapCut. Selain itu, kemampuan siswa untuk menciptakan konten

pembelajaran digital yang menarik dan inovatif guna mendukung proses belajar mandiri atau untuk keperluan organisasi siswa juga belum optimal. Keterbatasan ini, jika tidak diatasi, berpotensi menghambat partisipasi aktif siswa dalam ekosistem digital yang semakin kompetitif dan mengurangi kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi secara produktif. Lebih lanjut, kurangnya paparan terhadap pelatihan pembuatan konten digital yang relevan dengan kebutuhan dan minat siswa menjadi salah satu faktor penyebab kondisi ini.

Menanggapi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dibantu seorang dosen dari Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, menawarkan solusi berupa penyelenggaraan kegiatan "Workshop Canva & CapCut Untuk Membuat Konten Edukasi Bagi Siswa Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon." Workshop ini dirancang sebagai sebuah intervensi proaktif untuk membekali siswa dengan keterampilan digital yang tidak hanya relevan untuk kebutuhan akademis saat ini, tetapi juga untuk pengembangan diri dan peran mereka di masa depan, baik dalam melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi, berwirausaha, maupun berkontribusi dalam kegiatan kemasyarakatan. Kegiatan ini difokuskan pada pemberdayaan siswa agar mampu secara mandiri membuat berbagai jenis konten edukasi, mulai dari poster informatif, infografis, presentasi menarik, hingga video pembelajaran singkat.

Kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan kualitas media pembelajaran (Alfathira, 2024). Penyajian informasi secara visual melalui Canva berperan penting dalam membangun proses kognitif dan membantu siswa mengingat materi pembelajaran (Hutapea dkk., 2024). Canva, dengan beragam fiturnya, menjadi alat pendukung yang efektif dalam kegiatan pembelajaran (Widiastuti, 2024). Serupa dengan Canva, penggunaan CapCut juga menunjukkan dampak positif. Studi menunjukkan bahwa CapCut efektif sebagai alat untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Holisah dkk., 2023). Kemudahan penggunaan CapCut menjadikannya pilihan ideal bagi pemula (Riche dkk., 2025). Lebih jauh, pentingnya literasi digital dan kemampuan pembuatan konten edukasi di era Revolusi Industri 4.0 tidak dapat diabaikan. Literasi digital memiliki peran krusial dalam mentransformasi metode pembelajaran dan memberikan dampak signifikan pada pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran digital juga

terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi interaksi, serta mendorong inovasi pendidikan (Hernadi dkk., 2023). Namun, penguasaan keterampilan teknis harus diimbangi dengan pemahaman etika. Dalam pembuatan konten digital, kesadaran akan hak cipta, upaya menghindari plagiarisme, serta penerapan etika digital (*netiquette*) dalam berinteraksi dan menyebarkan informasi menjadi sangat fundamental. Aspek etika ini menjadi bagian integral dari materi workshop untuk memastikan siswa tidak hanya cakap secara teknis tetapi juga bertanggung jawab secara moral.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diwujudkan dalam bentuk workshop, yang meliputi sesi pelatihan dan praktik langsung. Bentuk ini dipilih karena dinilai paling efektif untuk transfer pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif, memungkinkan peserta untuk memahami konsep teoritis sekaligus mengaplikasikannya secara langsung, sebagaimana telah terbukti dalam kegiatan serupa. Secara umum, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital siswa Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon, khususnya dalam aspek pembuatan konten edukasi. Secara lebih spesifik, tujuan yang ingin dicapai meliputi: (1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar desain grafis dan penyuntingan video menggunakan Canva dan CapCut; (2) Meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam mengoperasikan fitur-fitur dasar hingga menengah pada aplikasi Canva untuk membuat konten visual edukatif; (3) Meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam mengoperasikan fitur-fitur dasar hingga menengah pada aplikasi CapCut untuk membuat konten video edukatif.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada peningkatan keterampilan digital siswa. Objek kegiatan adalah siswa-siswi Kelas 10 Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon Kabupaten Pekalongan. Sebanyak 40 siswa berpartisipasi aktif dalam workshop ini, dipilih berdasarkan minat dan kebutuhan mereka akan peningkatan keterampilan dalam pembuatan konten digital edukatif. Workshop dilaksanakan pada hari Rabu, 02 Juli 2025. Tempat pelaksanaan kegiatan adalah di salah satu Ruang Kelas Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon yang telah disesuaikan untuk mendukung jalannya

workshop, termasuk ketersediaan proyektor dan sinyal wifi yang memadai untuk perangkat peserta. Pemilihan lokasi ini bertujuan untuk memudahkan akses bagi seluruh peserta dan menciptakan lingkungan belajar yang familiar.

Metode utama yang digunakan dalam pelaksanaan workshop ini adalah kombinasi dari metode presentasi, praktikum dan diskusi, yang telah terbukti efektif dalam kegiatan pelatihan serupa (Pujiono, Prayogi, dkk., 2024). Pertama, metode presentasi digunakan untuk menyampaikan materi secara teoritis dan konseptual. Tim pelaksana menyajikan pengenalan aplikasi Canva dan CapCut, dasar-dasar desain grafis dan penyuntingan video, serta pentingnya konten edukasi digital dan etika dalam berkarya. Metode ini bertujuan membangun landasan pemahaman yang kokoh bagi peserta sebelum memasuki sesi praktik. Kedua, metode praktikum atau *hands-on practice* menjadi inti dari workshop. Dalam sesi ini, peserta dibimbing secara langsung untuk menggunakan aplikasi Canva dan CapCut melalui pengerjaan studi kasus dan tugas terstruktur, seperti membuat poster informatif dan video edukasi singkat. Pengalaman langsung ini krusial untuk mengasah keterampilan teknis peserta. Ketiga, metode diskusi yang diintegrasikan sepanjang workshop untuk memfasilitasi peserta dalam mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan memecahkan masalah yang dihadapi selama sesi praktikum. Diskusi juga dirancang untuk mendorong pemikiran kritis dan kolaborasi antarpeserta. Rangkaian metode ini, mulai dari penyampaian teori, praktik langsung, hingga sesi diskusi, menciptakan sebuah siklus pembelajaran yang iteratif dan efektif, khususnya untuk penguasaan keterampilan baru dalam waktu yang terbatas.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dari perencanaan hingga pelaporan. Tahap pertama adalah Tahap Perencanaan yang berlangsung pada minggu pertama hingga kedua bulan Juni 2025. Pada tahap ini, dilakukan koordinasi awal dengan pihak Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik, menyepakati jadwal, dan membahas teknis pelaksanaan. Selanjutnya, dibentuk tim pelaksana yang terdiri dari empat dosen dan dua mahasiswa. Tim kemudian menyusun proposal kegiatan, mengembangkan materi workshop, serta menyiapkan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Tahap kedua adalah Tahap Persiapan Teknis yang dilaksanakan pada minggu ketiga hingga keempat Juni 2025. Kegiatan pada tahap kedua meliputi finalisasi materi presentasi dan

panduan praktikum, pengecekan fasilitas di lokasi workshop (seperti ketersediaan proyektor dan koneksi internet). Diasumsikan siswa menggunakan perangkat gawai (*smartphone*) masing-masing untuk membuka aplikasi CapCut dan Canva.

Tahap ketiga adalah Tahap Pelaksanaan Workshop yang diselenggarakan pada tanggal 02 Juli 2025. Dokumentasi pelaksanaan workshop dapat dilihat pada Gambar 1, sedangkan rincian jadwal kegiatan pada hari pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1. Peran aktif seluruh tim pelaksana, terutama dalam sesi pendampingan praktikum, menjadi kunci keberhasilan workshop ini. Dengan rasio fasilitator terhadap peserta yang cukup ideal (6 fasilitator untuk 40 siswa), setiap siswa mendapatkan perhatian dan bantuan yang dibutuhkan, terutama mengingat variasi tingkat kemampuan awal dalam penggunaan teknologi.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Workshop

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Workshop Canva & CapCut

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
07.30 - 08.00	Registrasi Peserta	Panitia (Tim PKM)
08.00 - 08.15	Pembukaan dan Sambutan (Kepala MA Salafiyah Simbangkulon & Ketua Tim PKM)	Kepala Madrasah dan Ketua Tim PKM
08.15 - 08.30	<i>Pre-Test</i>	Abdi Cahya Subekti
08.30 - 09.30	Sesi 1: Pengenalan Canva & Prinsip Desain Konten Edukasi (Presentasi & Demo)	Ferida Rahmawati
09.30 - 10.30	Sesi 2: Praktikum Canva (Pembuatan Presentasi/Infografis Edukatif)	Imam Prayogo Pujiono
10.30 - 10.45	<i>Coffee Break</i>	Ahmad Abdussalaam
10.45 - 11.45	Sesi 3: Pengenalan CapCut & Teknik Dasar Editing Video Edukasi (Presentasi & Demo)	Emi Nurlaela
11.45 - 12.45	Sesi 4: Praktikum CapCut (Pembuatan Video Edukasi Singkat)	Imam Prayogo Pujiono
12.45 - 13.30	Istirahat, Sholat, Makan Siang	Ahmad Abdussalaam
13.30 - 14.00	Sesi Diskusi, Tanya Jawab, dan Showcase Hasil Karya Peserta (Opsional)	Arditya Prayogi
14.00 - 14.15	<i>Post-Test</i>	Abdi Cahya Subekti
14.15 - 14.30	Penutupan dan Foto Bersama	Ferida Rahmawati

Tahap terakhir/keempat adalah Tahap Evaluasi dan Pelaporan yang dijadwalkan pada minggu kedua bulan Juli 2025. Kegiatan pada tahap keempat meliputi analisis data hasil *pre-test* dan *post-test*, penyusunan laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, serta penulisan artikel ilmiah untuk publikasi sebagai bentuk luaran kegiatan.

Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian ini diukur melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, digunakan instrumen kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang identik atau setara. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur: (1) Pemahaman konsep dasar terkait Canva dan CapCut; (2) Pengetahuan tentang fitur-fitur utama kedua aplikasi; dan (3) Kemampuan (berdasarkan penilaian diri) untuk melakukan tugas-tugas praktis menggunakan kedua aplikasi. Data dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan

skor rata-rata atau peningkatan jumlah siswa yang menyatakan "bisa" atau "paham" setelah mengikuti workshop. Peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test* akan menjadi indikator utama keberhasilan workshop. Penggunaan *pre-test* tidak hanya sebagai tolok ukur awal, tetapi juga sebagai alat diagnostik bagi fasilitator untuk memahami tingkat pengetahuan peserta dan, jika perlu, menyesuaikan penekanan materi (Pujiono, Ismanto, dkk., 2025). Adanya *post-test* juga diharapkan dapat memotivasi peserta untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Secara kualitatif, keberhasilan diukur melalui observasi langsung terhadap partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama sesi praktikum dan diskusi, penilaian terhadap kualitas contoh konten edukasi yang dihasilkan siswa selama praktikum, serta umpan balik lisan dari peserta pada akhir kegiatan.

Hasil Penelitian

Kegiatan "Workshop Canva & CapCut Untuk Membuat Konten Edukasi Bagi Siswa Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon" telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana pada hari Rabu, 02 Juli 2025. Sebanyak 40 siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon berpartisipasi penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan. Selama pelaksanaan workshop, suasana berlangsung secara kondusif, interaktif, dan penuh antusiasme. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengajukan pertanyaan selama sesi presentasi, keseriusan dan fokus mereka saat mengerjakan tugas-tugas praktikum, serta semangat dalam mencoba berbagai fitur yang diperkenalkan pada aplikasi Canva dan CapCut. adapun dokumentasi sesi presentasi materi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Sesi Presentasi Materi

Materi yang disampaikan dalam workshop ini terbagi menjadi tiga modul utama yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif dan keterampilan praktis kepada peserta. Modul 1: Pengenalan Canva dan Dasar Desain Grafis untuk Edukasi mencakup pengenalan aplikasi Canva, keunggulan dan cara aksesnya, serta eksplorasi antarmuka pengguna. Peserta juga dibekali dengan prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan penggunaan gambar/ilustrasi yang efektif. Sesi praktik difokuskan pada pembuatan akun Canva (termasuk pengenalan opsi Canva for Education), eksplorasi beragam template edukasi, penggunaan elemen-elemen desain, hingga praktik langsung membuat poster edukatif sederhana bertemakan mata pelajaran atau kegiatan sekolah.

Modul 2: Pengenalan CapCut dan Dasar Video Editing untuk Edukasi memperkenalkan aplikasi CapCut, keunggulan, dan antarmuka pengguna pada perangkat seluler. Materi inti meliputi konsep dasar penyuntingan video seperti *timeline*, *klip*, transisi, dan audio. Peserta diajarkan cara memulai proyek baru, mengimpor berbagai jenis media (video, foto, musik), serta teknik penyuntingan dasar seperti memotong (*trimming*) dan menggabungkan klip, mengatur kecepatan video, menambahkan teks, stiker, dan efek visual. Selain itu, peserta juga belajar cara menambahkan dan mengatur audio, termasuk musik latar dan perekaman suara sederhana (*voice-over*). Sesi praktik diakhiri dengan pembuatan

video pendek edukatif, misalnya berupa penjelasan konsep pelajaran, tutorial singkat, atau dokumentasi sederhana suatu kegiatan.

Modul 3: Etika Digital, Hak Cipta, dan Kreativitas dalam Konten Edukasi menjadi penutup yang esensial, menekankan pentingnya etika dalam membuat dan menyebarkan konten digital. Peserta diperkenalkan dengan konsep hak cipta, pentingnya menghargai karya orang lain, dan cara menggunakan aset digital (musik, gambar) secara legal. Bahaya plagiarisme dan strategi untuk menghindarinya juga menjadi topik bahasan utama. Lebih lanjut, peserta diberikan tips praktis untuk mencari sumber daya (gambar, musik) yang bebas royalti atau memiliki lisensi *Creative Commons*. Modul ini juga bertujuan untuk mendorong orisinalitas dan kreativitas siswa dalam menghasilkan konten yang bermanfaat, serta memperkenalkan beberapa praktik terbaik dalam membuat konten edukasi yang menarik dan efektif bagi audiens sebaya.

Untuk mengukur dampak workshop terhadap pemahaman dan keterampilan peserta, dilakukan *pre-test* sebelum kegiatan dimulai dan *post-test* setelah seluruh materi disampaikan. Hasil kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test* dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Kuesioner *Pre-Test*

Pertanyaan Kuesioner	Jumlah	
	Bisa	Tidak
Bisakah Anda menjelaskan fungsi utama aplikasi Canva?	8	32
Bisakah Anda membuat sebuah poster sederhana menggunakan template di Canva?	3	37
Bisakah Anda menjelaskan fungsi utama aplikasi CapCut?	6	34
Bisakah Anda menambahkan teks dan musik latar pada video di CapCut?	2	38
Bisakah Anda membuat contoh konten edukasi menggunakan Canva atau CapCut?	1	39

Tabel 3. Hasil Kuesioner *Post-Test*

Pertanyaan Kuesioner	Jumlah	
	Bisa	Tidak
Bisakah Anda menjelaskan fungsi utama aplikasi Canva?	35	5
Bisakah Anda membuat sebuah poster sederhana menggunakan template di Canva?	30	10
Bisakah Anda menjelaskan fungsi utama aplikasi CapCut?	34	6
Bisakah Anda menambahkan teks dan musik latar pada video di CapCut?	29	11
Bisakah Anda membuat contoh konten edukasi menggunakan Canva atau CapCut?	28	12

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, bagian ini akan menguraikan secara lebih mendalam mengenai implikasi dan signifikansi dari temuan-temuan tersebut. Analisis difokuskan pada bagaimana kegiatan workshop secara efektif menjawab permasalahan yang dihadapi mitra, faktor-faktor pendukung keberhasilan, serta dampak yang dihasilkan bagi peningkatan kompetensi digital siswa.

Analisis data pada Tabel 2 dan Tabel 3 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek pemahaman dan keterampilan yang diukur. Sebagai contoh, pada pertanyaan mengenai kemampuan menjelaskan fungsi utama aplikasi Canva, jumlah siswa yang menyatakan "bisa" meningkat dari 8 orang (20%) pada *pre-test* menjadi 35 orang (87,5%) pada *post-test*, sebuah peningkatan sebesar 27 siswa. Demikian pula, kemampuan praktis seperti membuat poster sederhana di Canva melonjak dari hanya 3 siswa (7,5%) menjadi 30 siswa (75%). Peningkatan serupa juga terlihat pada pemahaman dan keterampilan terkait CapCut. Kemampuan untuk menjelaskan fungsi utama CapCut naik dari 6 siswa (15%) menjadi 34 siswa (85%), dan kemampuan menambahkan teks serta musik latar pada video meningkat dari 2 siswa (5%) menjadi 29 siswa (72,5%). Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebanyak 27,2 siswa, atau 68% siswa, yang sebelumnya menyatakan tidak bisa atau tidak paham menjadi bisa atau paham setelah mengikuti workshop.

Peningkatan hasil *post-test* ini secara jelas mengindikasikan bahwa workshop telah berhasil mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis siswa dalam penggunaan Canva dan CapCut, serta meningkatkan kesadaran akan etika digital. Hasil ini secara langsung menjawab permasalahan awal mitra mengenai keterbatasan siswa dalam membuat konten edukasi digital. Dengan bekal keterampilan yang diperoleh, siswa kini lebih mampu untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan inovatif, baik untuk mendukung proses belajar mereka sendiri maupun untuk kegiatan positif lainnya di lingkungan madrasah. Lebih dari sekadar peningkatan angka "bisa/tidak bisa", observasi selama workshop menunjukkan adanya lompatan kualitatif dalam hal kepercayaan diri siswa saat berinteraksi dengan teknologi dan munculnya percikan kreativitas ketika mereka mulai bereksperimen dengan berbagai fitur desain dan penyuntingan. Dampak positif lainnya dari kegiatan ini adalah potensi peningkatan motivasi belajar siswa, karena mereka kini dapat terlibat aktif dalam pembuatan materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor. Pertama, metode penyampaian yang efektif, yaitu kombinasi antara presentasi teori, praktik langsung (praktikum), dan sesi diskusi interaktif. Sesi praktikum yang intensif memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan kesempatan bagi siswa untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan yang baru diperoleh. Kedua, materi yang relevan dan aplikatif, disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa MA. Canva dan CapCut dipilih karena merupakan perangkat lunak yang populer, relatif mudah dipelajari oleh pemula, dan memiliki banyak fitur yang mendukung pembuatan konten edukasi. Ketiga, fasilitator yang kompeten dan pendampingan intensif dari tim dosen dan mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Kehadiran tim pendamping yang memadai selama sesi praktikum memastikan setiap peserta mendapatkan bantuan dan arahan yang diperlukan. Keempat, antusiasme peserta yang tinggi. Minat siswa untuk mempelajari hal baru dan meningkatkan keterampilan digital mereka menjadi energi positif yang mendukung kelancaran workshop.

Meskipun demikian, beberapa tantangan potensial yang mungkin dihadapi dalam kegiatan serupa meliputi keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa (tidak

semua siswa memiliki *smartphone* dengan spesifikasi memadai), perbedaan tingkat kemampuan awal siswa yang beragam, keterbatasan koneksi internet jika materi sangat bergantung pada akses daring, dan alokasi waktu yang mungkin terasa singkat untuk menguasai seluruh fitur secara mendalam. Solusi yang dapat dipertimbangkan antara lain pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer sekolah, pembentukan kelompok belajar, penyediaan materi yang dapat diakses secara luring, dan fokus pada penguasaan fitur-fitur esensial dengan memberikan panduan untuk pembelajaran mandiri lebih lanjut.

Keterampilan yang diperoleh siswa melalui workshop ini memiliki potensi “efek berganda” (*multiplier effect*). Siswa tidak hanya mendapatkan manfaat individual, tetapi juga dapat menjadi agen perubahan di komunitas madrasah mereka. Mereka berpotensi untuk membuat konten edukasi bagi teman sebayanya, membantu guru dalam menyiapkan materi ajar visual, atau membuat konten untuk kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi siswa. Hal ini mentransformasi mereka dari pembelajar pasif menjadi kontributor aktif dalam ekosistem pembelajaran di madrasah.

Penutup

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa "Workshop Canva & CapCut Untuk Membuat Konten Edukasi Bagi Siswa Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon" telah berhasil dilaksanakan dan mencapai tujuannya secara efektif. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva dan CapCut untuk pembuatan konten edukasi, yang tercermin dari kenaikan rata-rata kemampuan peserta sebesar 68% berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, serta kemampuan siswa menghasilkan contoh-contoh konten edukasi selama workshop. Kelebihan utama program ini terletak pada penerapan kombinasi dari metode presentasi, praktikum dan diskusi, serta relevansi materi dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Adapun kekurangan yang mungkin ada adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk pendalaman materi yang lebih komprehensif bagi setiap fitur aplikasi. Secara praktis, kegiatan ini telah memberikan bekal keterampilan digital esensial bagi siswa MA Salafiyah Simbangkulon, memberdayakan mereka untuk mendukung proses pembelajaran secara lebih kreatif dan mandiri, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika digital dalam berkarya. Untuk

keberlanjutan dan pengembangan, direkomendasikan kepada pihak madrasah agar dapat mendukung inisiatif serupa melalui pelatihan lanjutan, mempertimbangkan integrasi pemanfaatan TIK seperti Canva dan CapCut dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih luas, atau memfasilitasi pembentukan klub media siswa sebagai wadah pengembangan kreativitas dan keterampilan digital berkelanjutan. Kegiatan serupa di masa depan juga disarankan untuk mempertimbangkan alokasi waktu yang lebih panjang atau penyelenggaraan sesi bertingkat guna mengakomodasi kedalaman materi yang lebih optimal.

Acknowledgements

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kesuksesan kegiatan ini, terutama kepada Madrasah Aliyah Salafiyah Simbangkulon yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan penuh sehingga workshop dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Alfathira, S. (2024). Digital Multimodal Composing (DMC) Using Canva: EFL Students' Perspectives. *Journal of English Teaching and Linguistics Studies (JET Li)*, 6(2), 94–102.
- Dadi, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(4), 446–452.
- Hernadi, H., Firdaus, R., & Rusmianto, N. E. (2023). Effectiveness of Humanistic Approach Assisted by Learning Media to Increase Motivation Student Learning in MTs Darul Huffaz Pesawaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 530–537.
- Hikmah, N., Riyadi, S., & Gofur, A. (2025). Improving Teachers' Competence in Designing Educational Marketing Posters Through Canva Training at Madrasah Aliyah. *TAAWUN*, 5(02), 341–354.
- 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), 271–292.

- Hutapea, N. S., Manullang, Z. P. J., & Hartati, R. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 154–170.
- Ningrum, N. S., Putri, I. R., Latifah, S. N., & Kurniawan, G. F. (2024). Pelatihan Canva dan CapCut sebagai upaya peningkatan kapasitas cakup digital serta penguatan nilai-nilai Pancasila pada remaja Desa Penakir. *Jurnal Bina Desa*, 6(3), 382–388.
- Poetro, B. S. W., & Mulyono, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan CapCut. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 2993–3001.
- Prayogo Pujiono, I., Sopiah, S., Hikmah Sofyan, N., & Arifin, J. (2024). WORKSHOP GOOGLE GEMINI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA-SISWI DI SMP NEGERI 1 KANDANGSERANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02), 129 – 135. <https://doi.org/10.33504/dulang.v4i02.372>
- Pujiono, I. P., Ismanto, K., Rohmah, S., Prayogi, A., Syukron, A. A., & Suharyadi, S. (2025). Pelatihan sistem akuaponik berbasis sumbu menggunakan limbah di Desa Simbang Wetan, Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Tarreang: Tren Pengabdian Masyarakat Agrokompleks*, 2(2), 58–66.
- Pujiono, I. P., Izzati, F. A., & Puspitaningrum, D. (2023). WORKSHOP PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI GURU SDN 1 BUKUR DAN SDN 2 BUKUR. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1550. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.15959>
- Pujiono, I. P., Kamal, M. R., & Premana, A. (2024). CHATGPT-4O DAN KECURANGAN ONLINE: ANALISIS KASUS DALAM SERTIFIKASI PEMROGRAMAN. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 29(3), 342–355. <https://doi.org/10.35760/ik.2024.v29i3.12037>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., & Firdausi, M. I. (2024). WORKSHOP GOOGLE GEMINI UNTUK MEMBUAT ARTIKEL DENGAN TEKNIK SEO BAGI

ANGGOTA KOPERASI MAHASISWA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN. *Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI)*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.33019/depati.v4i1.5225>

Pujiono, I. P., Rizaludin, M., Ikhsanuddin, R. M., Rahayu, E. P., & Lazaba, R. Q. (2025). Bahaya ChatGPT pada integritas ujian online di UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan. *Journal Of Data Science Theory And Application*, 4(2), 1–9.

Riche, R., Saragih, J., Chandra, W., Ariwibowo, S., & Napitupulu, S. (2025). Evaluasi Keberhasilan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Video Promosi Produk: Pendekatan DeLone and McLean. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 5(1), 138–146.

Serafin, C. (2022). Digital literacy in transversal competences of future teachers. *R&E-SOURCE*.

Setiawan, T., Susetyo, D. P., & Pranajaya, E. (2021). Edukasi literasi digital: Pendampingan transformasi digital pelaku UMKM Sukabumi Pakidulan. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(7), 1599–1606.

Widiastuti, D. E. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation (englie)*, 5(2), 264–276.