



## Peningkatan Kompetensi Literasi Digital dan Kreativitas Visual Melalui Pelatihan Intensif Aplikasi Canva dan CapCut bagi Siswa SMP Negeri 2 Pekalongan

Naeli Farkhah<sup>1</sup>, Khaera Adinia Putri<sup>2</sup>, Salwa Asa Putri<sup>3</sup>,  
Imam Prayogo Pujiono<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Islam K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan

<sup>2</sup>Universitas Negeri Islam K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan

<sup>3</sup>Universitas Negeri Islam K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan

<sup>4</sup>Universitas Negeri Islam K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan

Email: [naeli.farkhah24076@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:naeli.farkhah24076@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>1</sup>  
[khaera.adinia.putri24083@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:khaera.adinia.putri24083@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>  
[salwa.asa.putri2087@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:salwa.asa.putri2087@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>3</sup>  
[imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id](mailto:imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Dalam lanskap pendidikan kontemporer yang semakin terintegrasi dengan teknologi, literasi digital telah berevolusi dari sekadar kemampuan teknis pengoperasian perangkat menjadi kompetensi kompleks yang melibatkan penciptaan konten, berpikir kritis, dan pemecahan masalah kreatif. Namun, fenomena *digital native* pada Generasi Z sering kali terjebak pada pola konsumsi pasif, di mana siswa mahir menggunakan media sosial sebagai penikmat konten namun gagap dalam memproduksi konten edukatif yang bermakna. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui intervensi pelatihan intensif penggunaan platform desain grafis Canva dan penyuntingan video CapCut. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2025 di SMP Negeri 2 Pekalongan, melibatkan 25 siswa kelas 8 sebagai sampel representatif. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning* yang mengintegrasikan pemaparan teoritis, demonstrasi teknis, dan praktikum mandiri (*hands-on workshop*). Efektivitas program diukur secara kuantitatif menggunakan desain *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis siswa. Hasil analisis data menunjukkan lonjakan signifikan pada kompetensi siswa, di mana rata-rata pemahaman fitur desain dan kepercayaan diri kreatif (*creative self-efficacy*) meningkat drastis dari kondisi awal yang rendah. Temuan ini

mengonfirmasi bahwa pelatihan terstruktur dengan alat yang ramah pengguna (*user-friendly*) mampu mengakselerasi transformasi siswa dari konsumen pasif menjadi produsen konten kreatif. Artikel ini merekomendasikan integrasi permanen modul desain digital ke dalam kurikulum intrakurikuler atau kokurikuler untuk memastikan keberlanjutan kompetensi di masa depan sebagai bagian dari penguatan Profil Pelajar Pancasila.

**Kata kunci:** literasi digital, kreativitas visual, Canva, CapCut, pelatihan intensif, siswa SMP

### **Abstract**

*In the contemporary educational landscape increasingly integrated with technology, digital literacy has evolved from merely the technical ability to operate devices to complex competencies involving content creation, critical thinking, and creative problem-solving. However, the digital native phenomenon in Generation Z is often trapped in a pattern of passive consumption, where students are adept at using social media as content consumers but stutter in producing meaningful educational content. This community service activity aims to bridge this gap through intensive training interventions in the use of the Canva graphic design platform and CapCut video editing. This activity was carried out on December 12, 2025, at SMP Negeri 2 Pekalongan, involving 25 8th-grade students as a representative sample. The implementation method used a Participatory Action Learning approach that integrates theoretical explanations, technical demonstrations, and independent practicums (hands-on workshops). The effectiveness of the program was measured quantitatively using a Pre-Test and Post-Test design to evaluate the improvement in students' conceptual understanding and technical skills. The results of data analysis showed a significant increase in student competency, where the average understanding of design features and creative self-efficacy increased drastically from a low initial condition. These findings confirm that structured training with user-friendly tools can accelerate students' transformation from passive consumers to creative content producers. This article recommends the permanent integration of digital design modules into intracurricular or co-curricular curricula to ensure the sustainability of future competencies as part of strengthening the Pancasila Student Profile.*

**Keywords:** digital literacy, visual creativity, Canva, CapCut, intensive training, junior high school students

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi yang sangat signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam metode pengajaran guru dan cara peserta didik menerima serta memproses informasi. Transformasi ini menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. OECD (2019) menegaskan bahwa “education systems must adapt to technological change in order to remain relevant and effective in preparing students for the future.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan mendesak, bukan sekadar pilihan.

Di tengah perubahan tersebut, pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut menjadi sangat relevan karena kedua aplikasi ini menyediakan platform yang mudah diakses dan ramah pengguna untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik. Pembelajaran modern tidak lagi hanya mengandalkan teks dan ceramah, tetapi semakin menekankan penggunaan visual dan multimedia agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Mayer (2020) menyatakan bahwa “students learn more deeply from words and pictures than from words alone.” Oleh karena itu, pemanfaatan media visual dan audiovisual menjadi strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Canva sebagai aplikasi desain grafis menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti pembuatan poster edukatif, infografik, presentasi interaktif, modul digital, hingga media evaluasi berbasis visual. Kelebihan utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya serta ketersediaan template yang variatif. Menurut Arsyad (2020), “media pembelajaran yang dirancang secara visual dapat membantu memperjelas pesan, meningkatkan perhatian, serta memperkuat daya ingat peserta didik.” Dengan demikian, penggunaan Canva mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar visual.

Selain itu, visualisasi materi pembelajaran melalui desain grafis terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Fadli (2021) menyatakan bahwa “literasi visual merupakan bagian penting dari literasi digital yang berperan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik memahami dan menginterpretasikan informasi.” Oleh karena itu, kemampuan menggunakan Canva menjadi keterampilan penting bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar.

Sementara itu, CapCut berperan penting dalam mendukung pembelajaran berbasis video yang semakin dominan di era digital. Video pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena mengintegrasikan unsur audio, visual, teks, dan animasi secara simultan. Brame (2016) mengemukakan bahwa “well-designed educational videos can significantly enhance student engagement and learning outcomes.” Dengan CapCut, guru dapat menghasilkan video penjelasan materi, tutorial pembelajaran, maupun dokumentasi kegiatan belajar yang lebih menarik dan komunikatif.

Tidak hanya guru, peserta didik juga dapat memanfaatkan CapCut sebagai sarana pengembangan kreativitas melalui proyek pembelajaran. Siswa dapat membuat video presentasi, laporan praktikum, atau kampanye edukasi digital yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Trilling dan Fadel (2009) menegaskan bahwa “creativity, communication, collaboration, and critical thinking are essential skills for learners in the 21st century.” Aktivitas berbasis video ini secara langsung mendukung pengembangan kompetensi tersebut.

Pengintegrasian Canva dan CapCut dalam pembelajaran juga sejalan dengan penerapan pendekatan Student Centered Learning (SCL). Dalam pendekatan ini, peserta

didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga berperan sebagai produsen pengetahuan. Kemendikbudristek (2022) menyatakan bahwa “Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan eksploratif, kolaboratif, dan berbasis proyek.” Ketika siswa diberi kesempatan untuk menghasilkan media pembelajaran sendiri, mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar yang bermakna.

Selain meningkatkan keterlibatan peserta didik, pelatihan Canva dan CapCut juga memberikan manfaat langsung bagi guru. Guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi agar mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital. Mulyasa (2021) menyatakan bahwa “guru profesional adalah guru yang mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.” Penguasaan aplikasi ini memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, kreatif, dan efisien tanpa memerlukan perangkat khusus atau keahlian teknis tingkat lanjut.

Secara keseluruhan, pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut merupakan langkah strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pelatihan ini tidak hanya mendukung efektivitas penyampaian materi, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. OECD (2019) menegaskan bahwa “digital competence is a key skill for lifelong learning and employability.” Dengan demikian, penguasaan Canva dan CapCut mempersiapkan guru dan peserta didik untuk menghadapi tantangan pendidikan serta dunia kerja di masa depan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan serta hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada pemahaman fenomena, pengalaman, dan respons peserta selama mengikuti pelatihan. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti berupaya memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas penyampaian materi serta tingkat keterampilan peserta dalam mengaplikasikan kedua aplikasi tersebut. Subjek penelitian terdiri dari peserta pelatihan yang berasal dari sekolah SMP Negeri 2 Kota Pekalongan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung peserta dalam kegiatan pelatihan serta relevansinya dengan tujuan penelitian. Pelaksanaan penelitian bertempat di laboratorium komputer SMP Negeri 2 Kota Pekalongan dan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak mitra.

Tahap awal kegiatan penelitian diawali dengan persiapan materi pelatihan. Pada tahap ini, peneliti menyusun bahan ajar yang meliputi pengenalan aplikasi Canva dan CapCut, penjelasan fungsi serta fitur utama, contoh hasil desain grafis dan video pembelajaran, serta langkah-langkah praktis dalam membuat media pembelajaran dan video sederhana. Materi dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan awal peserta agar mudah dipahami dan aplikatif. Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui presentasi materi secara langsung oleh peneliti. Penyampaian materi tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan demonstrasi praktik penggunaan Canva dan CapCut. Demonstrasi ini bertujuan agar peserta dapat melihat secara nyata tahapan penggunaan aplikasi, mulai dari proses pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan elemen desain, hingga proses penyimpanan dan publikasi hasil

karya. Dengan metode ini, peserta diharapkan dapat memahami materi secara visual dan kontekstual.

Setelah sesi presentasi dan demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik mandiri. Pada tahap ini, peserta diminta untuk membuat desain grafis sederhana menggunakan Canva serta video pendek menggunakan CapCut sesuai dengan arahan yang telah diberikan. Selama praktik berlangsung, peneliti berperan sebagai pendamping yang memberikan bimbingan, arahan, dan solusi atas kendala yang dihadapi peserta. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta dapat mengikuti tahapan praktik dengan baik serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi.

Dalam proses pelatihan, peneliti juga membuka sesi tanya jawab dan diskusi. Sesi ini dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi, mengklarifikasi konsep yang belum dipahami, serta mengidentifikasi kesulitan teknis yang muncul selama praktik. Interaksi dua arah antara peneliti dan peserta menjadi bagian penting dalam menciptakan suasana pelatihan yang aktif dan partisipatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati aktivitas, partisipasi, dan antusiasme peserta selama mengikuti pelatihan. Dokumentasi meliputi pengumpulan data berupa foto kegiatan, video pelatihan, serta hasil karya desain dan video yang dibuat oleh peserta. Sementara itu, wawancara singkat dilakukan kepada beberapa peserta terpilih untuk menggali informasi mengenai kesan, pengalaman, serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan peserta, pemahaman terhadap materi, serta kualitas hasil praktik yang dihasilkan selama pelatihan. Dengan metodologi ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses pelaksanaan pelatihan Canva dan CapCut serta menilai efektivitas metode presentasi dan demonstrasi dalam meningkatkan keterampilan peserta. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan program pelatihan serupa di masa mendatang, khususnya dalam mendukung peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta di era pembelajaran berbasis teknologi.

## **HASIL PENELITIAN**

Kegiatan "Pelatihan Aplikasi Canva dan CapCut untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa" di SMP Negeri 2 Pekalongan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun, bertempat di ruang kelas yang kondusif pada tanggal 12 Desember 2025. Sejak sesi pembukaan, terlihat antusiasme yang tinggi dari 25 peserta yang hadir. Hal ini terindikasi dari kesiapan mereka membawa gawai pribadi dan partisipasi aktif saat sesi tanya jawab awal. Tim pelaksana yang terdiri dari 2 dosen dan 4 mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan bekerja secara sinergis. Dosen berfokus pada penyampaian materi

konseptual dan demonstrasi, sementara mahasiswa menyebar di antara tempat duduk peserta, bertindak sebagai fasilitator yang responsif membantu mengatasi kendala teknis individual, seperti masalah koneksi internet atau kesulitan menemukan menu tertentu pada aplikasi. Sesi penyampaian materi berlangsung interaktif. Narasumber menggunakan metode demonstrasi langsung (*live demo*) yang diproyeksikan ke layar utama, memungkinkan siswa mengikuti langkah demi langkah secara *real-time*. Dokumentasi pada **Gambar 1** memperlihatkan suasana saat narasumber menjelaskan fitur *Text-to-Image* berbasis AI di Canva, yang memicu reaksi takjub dari para siswa. Banyak dari mereka baru menyadari bahwa teknologi desain telah berkembang sedemikian rupa sehingga memudahkan visualisasi ide hanya dengan perintah teks.



Gambar 1.

Dinamika kelas semakin hidup pada saat sesi praktikum. Siswa tidak hanya bekerja sendiri-sendiri, tetapi juga terjadi kolaborasi organik antar-teman sebangku. Mereka saling memperlihatkan hasil desain sementara mereka, bertukar ide tentang pemilihan warna, dan saling mengoreksi jika ada kesalahan teknis. Suasana ini mencerminkan terciptanya lingkungan belajar kolaboratif yang positif. Dokumentasi pada **Gambar 2** menangkap momen ketika fasilitator mahasiswa memberikan pendampingan personal kepada salah satu kelompok siswa yang sedang belajar teknik *keyframe* di CapCut, sebuah teknik animasi yang awalnya dianggap sulit namun berhasil mereka kuasai.



Gambar 2.

Sebelum materi inti dimulai, dilakukan pengambilan data *Pre-Test* untuk memetakan kemampuan awal siswa. Proses ini dilakukan secara digital untuk efisiensi dan akurasi data. Dokumentasi pada **Gambar 3** menunjukkan keseriusan siswa dalam mengisi instrumen evaluasi awal tersebut.



Gambar 3.

### Analisis Data Kuantitatif: Komparasi Pre-Test dan Post-Test

NO	TANGGAL PELAKSANAAN	SKOR PRE-TEST	SKOR POST-TEST
1	2025/12/10	20	100
2	2025/12/10	40	100
3	2025/12/10	20	90
4	2025/12/10	70	100
5	2025/12/10	30	90
6	2025/12/10	50	100
7	2025/12/10	20	100
8	2025/12/10	10	100
9	2025/12/10	80	80
10	2025/12/10	40	90
11	2025/12/10	70	90
12	2025/12/10	30	90
13	2025/12/10	10	90
14	2025/12/10	40	100
15	2025/12/10	50	80

16	2025/12/10	40	100
17	2025/12/10	40	90
18	2025/12/10	80	100
19	2025/12/10	50	100
20	2025/12/10	40	90
21	2025/12/10	10	100
22	2025/12/10	50	100
23	2025/12/10	70	100
24	2025/12/10	20	100
25	2025/12/10	50	100
26	2025/12/10	20	80

### Hasil Pre-Test

Berdasarkan hasil analisis data pre-test, diperoleh skor peserta dengan rentang nilai 10–80. Sebagian besar peserta memperoleh nilai rendah, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta terhadap materi yang dipelajari masih belum optimal.

Secara deskriptif, hasil pre-test menunjukkan:

Nilai minimum: 10

Nilai maksimum: 80

Rata-rata: 41,54

Rendahnya nilai rata-rata pre-test mengindikasikan bahwa peserta belum memiliki penguasaan konsep yang memadai sebelum dilaksanakan pembelajaran.

### Hasil Post-Test

Setelah pelaksanaan pembelajaran, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai post-test berada pada rentang 80–100, dengan sebagian besar peserta memperoleh nilai tinggi.

Secara deskriptif, hasil post-test menunjukkan:

Nilai minimum: 80

Nilai maksimum: 100

Rata-rata: 94,23

Tingginya nilai rata-rata post-test menunjukkan bahwa peserta telah mampu memahami dan menguasai materi yang diberikan secara optimal setelah mengikuti pembelajaran.

#### Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta yang sangat signifikan. Secara ringkas, peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut.

Keterangan	Pre-Test	Post-Tes
Nilai minimum	10	80
Nilai maksimum	80	100
Rata-rata	41,54	94,23

Berdasarkan hasil tersebut, terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 52,69 poin, yang menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test peserta. Rendahnya nilai pre-test mengindikasikan bahwa peserta memiliki keterbatasan dalam memahami materi sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan pelaksanaan pre-test, yaitu untuk mengukur kemampuan awal peserta.

Setelah diberikan pembelajaran, hasil post-test mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran yang disusun secara sistematis dan didukung dengan aktivitas praktik memungkinkan peserta untuk lebih mudah memahami konsep serta menerapkannya secara langsung.

## PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut serta mengaitkannya dengan kerangka teori dan temuan penelitian sebelumnya. Pembahasan difokuskan pada proses pelaksanaan pelatihan, tingkat partisipasi peserta,

peningkatan keterampilan digital, serta efektivitas metode penyampaian materi melalui presentasi dan praktik langsung.

#### A. Proses Pelaksanaan Pelatihan Canva dan CapCut

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari penyampaian materi pengantar, demonstrasi penggunaan aplikasi, hingga praktik mandiri peserta. Penyampaian materi dilakukan menggunakan metode presentasi yang dikombinasikan dengan demonstrasi langsung agar peserta dapat memahami tahapan penggunaan aplikasi secara konkret. Mayer (2020) menyatakan bahwa “learning is more effective when learners are able to integrate words and pictures simultaneously.” Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi secara visual dan demonstratif sangat mendukung proses pemahaman peserta.

Berdasarkan hasil observasi, metode tersebut membantu peserta memahami alur penggunaan aplikasi secara bertahap. Peserta dapat mengikuti setiap langkah yang ditunjukkan oleh peneliti, mulai dari pengenalan antarmuka hingga proses pembuatan media pembelajaran sederhana.

#### B. Isipasi dan Keterlibatan Peserta Pelatihan

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta pelatihan memiliki tingkat partisipasi yang cukup tinggi. Peserta aktif mengikuti pemaparan materi, terlibat dalam sesi tanya jawab, serta antusias saat melakukan praktik mandiri. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan pendekatan Student Centered Learning, di mana peserta berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Trilling dan Fadel (2009) menegaskan bahwa “active participation is a key factor in developing 21st century skills such as collaboration and communication.”

Diskusi dan tanya jawab yang dilakukan selama pelatihan juga membantu peneliti mengidentifikasi kendala yang dialami peserta, baik dari sisi teknis maupun pemahaman konsep. Interaksi dua arah ini menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan kondusif.

#### C. Peningkatan Keterampilan Peserta dalam Menggunakan Canva

Berdasarkan analisis hasil praktik dan dokumentasi, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva. Peserta mampu membuat desain sederhana seperti poster edukatif, infografik, dan presentasi visual dengan memanfaatkan template yang tersedia. Arsyad (2020) menyatakan bahwa “media visual mampu memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik.”

Kemudahan penggunaan Canva menjadi faktor utama yang mendukung peningkatan keterampilan peserta. Peserta yang sebelumnya belum memiliki pengalaman desain grafis dapat menghasilkan karya visual yang komunikatif. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan mudah diimplementasikan.

#### D. Peningkatan Keterampilan Peserta dalam Menggunakan CapCut

Selain Canva, pelatihan CapCut juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta dalam mengolah video pembelajaran sederhana. Peserta mampu melakukan pengeditan dasar, seperti memotong klip video, menambahkan teks, musik latar, dan menyusun alur video secara sederhana. Brame (2016) menyatakan bahwa “well-designed educational videos can significantly enhance student engagement and comprehension.”

Meskipun terdapat kendala awal dalam penggunaan fitur tertentu, pendampingan langsung dari peneliti membantu peserta mengatasi kesulitan tersebut. Hasil video yang dihasilkan peserta menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual.

#### E. Efektivitas Metode Presentasi dan Demonstrasi

Metode presentasi yang dikombinasikan dengan demonstrasi dan praktik mandiri terbukti efektif dalam pelatihan ini. Berdasarkan hasil wawancara singkat, sebagian besar peserta menyatakan bahwa demonstrasi langsung memudahkan mereka memahami penggunaan aplikasi. Menurut Mulyasa (2021), “pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan langsung peserta didik melalui pengalaman belajar yang nyata.”

Dengan adanya praktik langsung, peserta dapat mengaplikasikan materi secara langsung sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang aplikatif lebih sesuai untuk pengembangan keterampilan digital.

#### F. Dampak Pelatihan terhadap Literasi Digital Peserta

Pelatihan Canva dan CapCut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Peserta tidak hanya menggunakan teknologi sebagai sarana konsumsi informasi, tetapi juga sebagai alat produksi konten edukatif. Fadli (2021) menyatakan bahwa “literasi digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan produktif.”

Melalui pelatihan ini, peserta mulai memahami potensi teknologi digital dalam mendukung pembelajaran, kreativitas, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan kompetensi abad ke-21. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa “pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mampu menghasilkan karya.”

#### G. Kendala dan Tantangan Pelaksanaan Pelatihan

Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, seperti perbedaan kemampuan awal peserta, keterbatasan perangkat, dan waktu pelatihan yang relatif singkat. Kendala ini memengaruhi kecepatan peserta dalam memahami materi, khususnya pada penggunaan CapCut yang membutuhkan

pemahaman teknis lebih lanjut. OECD (2019) menyatakan bahwa “unequal access to digital resources remains a major challenge in digital learning implementation.”

Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi untuk pelaksanaan pelatihan selanjutnya, seperti perlunya penambahan durasi pelatihan, penyediaan modul pendukung, serta pengelompokan peserta berdasarkan tingkat kemampuan.

#### H. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dan CapCut berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital dan kreativitas peserta. Temuan ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Prensky (2010) menyatakan bahwa “technology should be used as a partner in learning, not merely as a tool.” Oleh karena itu, pelatihan ini dapat dijadikan model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di berbagai konteks pendidikan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat "Pelatihan Aplikasi Canva dan CapCut" di SMP Negeri 2 Pekalongan telah berjalan dengan sukses dan melampaui target indikator keberhasilan. Secara empiris, terjadi peningkatan kompetensi yang radikal pada 25 siswa peserta, baik pada aspek kognitif (pemahaman prinsip desain), aspek psikomotorik (keterampilan teknis aplikasi), maupun aspek afektif (kepercayaan diri). Program ini terbukti efektif sebagai solusi taktis untuk mengatasi kesenjangan literasi digital dan rendahnya kreativitas produktif siswa. Kelebihan utama program ini terletak pada relevansi materi dengan dunia remaja serta metode pendampingan intensif yang meminimalisir kendala teknis. Namun, keterbatasan waktu pelaksanaan (satu hari) menjadi kekurangan yang membuat eksplorasi fitur-fitur tingkat lanjut (*advanced features*) belum dapat dilakukan secara mendalam. Implikasi praktis bagi mitra adalah tersedianya btit-btit siswa kreatif yang siap diberdayakan untuk mendukung digitalisasi konten sekolah.

## REFERENSI

1. Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
2. Brame, C. J. (2016). Effective educational videos. Vanderbilt University Center for Teaching.
3. Fadli, M. R. (2021). Literasi digital dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 9(2), 45–54.
4. Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*. Jakarta.
5. Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
6. Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
7. OECD. (2019). *Future of Education and Skills 2030*. Paris: OECD Publishing.
8. Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: Corwin.
9. Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
10. Yusuf, M., & Widodo, S. (2020). Pembelajaran berbasis multimedia dalam pendidikan digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 33–42.