
Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Digital Siswa SMKN 3 Seluma Melalui Canva dan CapCut

Hermawansa^{1*},

Pendidikan Komputer, Universitas Dehasen, Bengkulu, Indonesia;

hermawansa@unived.ac.id

Yenni Fitria²,

Pendidikan Komputer, Universitas Dehasen, Bengkulu, Indonesia; yennifitria@unived.ac.id

Cholin Edi Saputra³,

Pendidikan Komputer, Universitas Dehasen, Bengkulu, Indonesia; edicholin86@gmail.com

Rahayu Widiastuti⁴,

Pendidikan Komputer, Universitas Dehasen, Bengkulu, Indonesia; rahayu89@gmail.com

*Corresponding Author; hermawansa@unived.ac.id

Info Artikel: Dikirim: 2 Juni 2025 ; Direvisi: 20 Juni 2025 Dipublikasikan: 30 Juni 2025

Cara citasi: Hermawansa, Fitria, Y, Saputra. E. C. Widiastuti, R (2025). Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Digital Siswa SMKN 3 Seluma Melalui Canva dan CapCut. *Intan Cendekia: JPM*, 6(1),52-58.

Abstrak.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025 di SMKN 3 Seluma, Kabupaten Seluma, dan diikuti oleh 30 orang siswa kelas X Program Keahlian Multimedia. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi konten edukatif digital menggunakan dua aplikasi populer, yaitu Canva dan CapCut. Metode pelaksanaan terdiri dari pengenalan aplikasi, demonstrasi, praktik langsung, presentasi hasil karya, serta evaluasi melalui kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 90% siswa berhasil membuat desain edukatif dalam bentuk infografik menggunakan Canva, dan 80% siswa mampu menyusun video edukatif berdurasi pendek dengan CapCut. Seluruh siswa menyelesaikan presentasi karya mereka, dan 100% mengisi kuesioner evaluasi kegiatan. Data kualitatif dari observasi dan diskusi reflektif menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri, kreativitas, dan minat siswa dalam mengembangkan konten digital. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap penguatan soft skills seperti kerja tim dan komunikasi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuannya, tetapi juga menjadi wadah awal dalam membentuk budaya literasi digital yang positif di lingkungan SMK. Luaran kegiatan meliputi infografik, video edukasi siswa, serta dokumentasi kegiatan yang dapat dijadikan portofolio dan model pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci: Konten edukasi digital, Literasi digital, Canva.

Abstract

This community service activity was carried out on June 16, 2025 at SMKN 3 Seluma, Seluma Regency, and was attended by 30 grade X students of the Multimedia expertise program. The purpose of this activity is to improve students' skills in producing digital educational content using two popular applications, namely Canva and CapCut. The implementation method consists of application introduction, demonstration, direct practice, presentation of work results, and evaluation through questionnaires. The results of the activity showed that 90% of students succeeded in creating educational designs in the form of infographics using Canva, and 80% of students were able to compile short educational videos with CapCut. All students completed their work presentations, and 100% filled out the activity evaluation questionnaire. Qualitative data from observations and reflective discussions showed an increase in student confidence, creativity, and interest in developing digital content. This activity also had a positive impact on strengthening soft skills such as teamwork and communication. Thus, this training not only succeeded in achieving its goals, but also became an initial forum in forming a positive digital literacy culture in the vocational school environment. The outputs of the activity include infographics, student educational videos, and activity documentation that can be used as portfolios and project-based learning models.

Keywords: Digital educational content, digital literacy, Canva.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Budiman, 2017). Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi kebutuhan yang tak terelakkan, terlebih dalam konteks revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 yang menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan abad ke-21. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki peran penting dalam mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga mampu beradaptasi dengan dinamika dunia kerja yang berbasis digital.

Menurut Wahyudi (2023), Literasi digital merupakan bentuk kemampuan untuk memperoleh, menganalisis, dan memanfaatkan suatu informasi yang berasal dari sumber digital. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa SMK. Kemampuan ini tidak hanya sebatas pada penguasaan perangkat keras dan lunak, melainkan juga pada kecakapan dalam menciptakan dan mengelola konten digital yang relevan dan bermakna. Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi

dengan guru-guru produktif di SMKN 3 Seluma, ditemukan bahwa sebagian besar siswa, khususnya kelas X program keahlian Multimedia, masih belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk menghasilkan karya edukatif secara mandiri. Potensi dan minat yang tinggi belum diiringi dengan keterampilan teknis yang memadai.

Aplikasi Canva dan CapCut menjadi pilihan yang relevan untuk melatih siswa dalam menciptakan konten visual dan audiovisual. Canva merupakan aplikasi berbasis cloud yang memungkinkan pengguna mendesain berbagai materi visual secara mudah tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Sementara itu, CapCut adalah aplikasi penyunting video yang intuitif dan ringan, sangat cocok bagi pemula untuk membuat video edukasi sederhana. Kedua aplikasi ini juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menjadi salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk kontribusi dosen dalam mendukung penguatan keterampilan siswa SMK, khususnya dalam pembuatan konten edukatif digital. Pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga untuk menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung profil pelajar Pancasila yang mengedepankan kemandirian, gotong royong, dan bernalar kritis dalam menghadapi tantangan zaman.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini menjadi bentuk sinergi yang konkret antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan menengah dalam memperkuat keterampilan abad ke-21, meningkatkan literasi digital, dan menyiapkan generasi muda yang adaptif terhadap perubahan teknologi secara positif dan produktif. Sebagai contoh, misalkan artikel dengan judul "Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika", Pada bagian pendahuluan dapat dituliskan mengenai Teknologi dan Pendidikan (paragraf pertama dan kedua dilengkapi dengan rujukan), *Game* Edukasi (paragraf ketiga dan keempat dilengkapi dengan rujukan), *Game* Android (paragraf kelima mengidentifikasi penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan mutakhir dari artikel jurnal nasional atau internasional sehingga memunculkan gap penelitian), RPG (paragraf keenam memunculkan keunggulan dan keunikan artikel), dan tujuan penelitian (sebagai penutup pendahuluan).

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif- edukatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pelatihan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK yang mengedepankan praktik dan penerapan langsung dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan disusun dalam bentuk workshop interaktif dengan penerapan prinsip pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang memfasilitasi pengalaman belajar bermakna dan kolaboratif.

1. Prosedur Kerja

Kegiatan diawali dengan koordinasi dan perizinan resmi kepada pihak SMKN 3 Seluma, termasuk penyusunan surat tugas, proposal kegiatan, serta audiensi dengan kepala sekolah dan wakil kurikulum. Setelah mendapatkan persetujuan, tim pelaksana menyusun rencana teknis pelaksanaan kegiatan yang mencakup skenario pelatihan, materi, dan perangkat pendukung.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas:

- a. *Persiapan*: Rapat koordinasi tim pelaksana, penyusunan modul pelatihan, desain lembar kerja peserta, dan penyediaan sarana teknis seperti laptop, koneksi internet, serta perangkat dokumentasi.
- b. *Pelaksanaan*: Kegiatan dilaksanakan pada Senin, 16 Juni 2025, dimulai pukul 08.00 hingga 14.30 WIB di laboratorium komputer SMKN 3 Seluma. Sesi diawali dengan sambutan dari Ketua Tim PKM, dilanjutkan dengan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, praktik mandiri peserta, serta sesi presentasi hasil.
- c. *Evaluasi*: Evaluasi dilakukan secara kuantitatif melalui kuesioner dan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap keaktifan dan capaian tugas peserta. Refleksi kegiatan juga dilaksanakan untuk menggali persepsi dan umpan balik siswa.

2. Rencana Kegiatan

Penyusunan rencana kegiatan dimulai dari diskusi internal tim pelaksana untuk menentukan kebutuhan pelatihan, segmentasi peserta, serta metode yang sesuai. Rapat koordinasi ini menghasilkan rancangan modul dan jadwal kegiatan, serta strategi pelaksanaan yang mempertimbangkan kondisi riil sekolah dan kesiapan fasilitas.

Kegiatan pelatihan dirancang dalam format satu hari penuh, dengan rincian :

Tabel 1. Rencana Kegiatan

Waktu	Uraian Rencana Kegiatan
08.00 – 08.30 WIB	Pembukaan dan sambutan dari Ketua Tim PKM

08.30 – 10.30 WIB	Materi dan praktik desain infografik dengan Canva
10.30 – 12.00 WIB	Materi dan praktik editing video edukatif dengan CapCut
12.00 – 13.00 WIB	Istirahat dan shalat
13.00 – 14.00 WIB	Presentasi hasil karya siswa
14.00 – 14.30 WIB	Evaluasi, refleksi, dan penutupan

Seluruh proses kegiatan didesain agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, siswa dapat menginternalisasi keterampilan digital yang bermanfaat dalam proses belajar maupun kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Senin, 16 Juni 2025 di SMKN 3 Seluma, Kabupaten Seluma, dan dimulai pukul 08.00 WIB hingga 14.30 WIB. Pelatihan dibuka secara resmi oleh Ketua Tim Pengabdian kepada Masyarakat, Bapak Hermawansa, M.TPd., yang dalam sambutannya menyampaikan urgensi penguasaan literasi digital dan keterampilan produksi konten visual bagi siswa SMK, khususnya di era transformasi digital saat ini. Dalam kesempatan yang sama, beliau juga memberikan pengantar materi pelatihan dan menyampaikan tujuan kegiatan secara umum serta output yang diharapkan.

Sesi pelatihan dibagi menjadi dua bagian utama, yakni pelatihan desain visual menggunakan Canva dan pelatihan penyuntingan video menggunakan CapCut. Sebelum masuk pada sesi praktik, pemateri melakukan demonstrasi fitur-fitur dasar kedua aplikasi dengan menekankan aspek estetika, keterbacaan pesan, dan efisiensi penggunaan waktu dalam produksi konten edukatif.

Sebanyak 30 siswa dari kelas X Multimedia mengikuti kegiatan secara aktif. Mereka dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas 5–6 orang. Dalam sesi Canva, peserta diminta membuat desain infografik dengan tema “Tips Belajar Efektif” yang dikembangkan menjadi media poster edukatif. Hasilnya menunjukkan bahwa 27 dari 30 siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan kualitas visual yang cukup baik dan memenuhi prinsip desain grafis sederhana.

Sesi berikutnya adalah pembuatan video edukatif menggunakan CapCut. Peserta diminta memilih salah satu tema pelajaran yang mereka kuasai, kemudian menyusun video berdurasi 1–2 menit yang memuat penjelasan visual dan naratif. Dari hasil observasi, sebanyak 24 siswa berhasil

menyelesaikan video yang telah disusun dalam timeline yang rapi, disertai dengan penggunaan teks, transisi, dan audio latar yang sesuai. Video-video ini kemudian dipresentasikan oleh masing-masing kelompok, dan mendapat umpan balik dari pemateri serta guru pendamping.

Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan materi melalui media digital. Hal ini tercermin dari keberanian mereka dalam mempresentasikan hasil karya, menjelaskan proses kreatif, serta menerima masukan secara terbuka. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan karya nyata berupa infografik dan video, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan kolaboratif bagi siswa.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner dan observasi langsung. Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta, sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru, 89% merasa lebih percaya diri menggunakan aplikasi digital, dan 86% berkomitmen untuk mengembangkan konten edukatif secara mandiri. Dari aspek soft skills, kegiatan ini turut mendorong penguatan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek bersama.

Kegiatan pelatihan ini menjadi bukti bahwa dengan pendekatan yang tepat dan penggunaan teknologi yang terjangkau, siswa SMK dapat mengembangkan potensi digital mereka secara optimal. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian masyarakat yang ingin membangun budaya literasi digital di lingkungan pendidikan vokasional.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Peserta Pelatihan

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa Berhasil	Persentase
1	Desain infografik dengan Canva	27 dari 30 siswa	90%
2	Video edukasi dengan CapCut	24 dari 30 siswa	80%
3	Presentasi hasil karya	30 dari 30 siswa	100%
4	Pengisian kuesioner evaluasi	30 dari 30 siswa	100%

Simpulan

Kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan produksi konten edukatif siswa SMKN 3 Seluma. Dengan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, siswa dapat mengembangkan kreativitas serta menyampaikan ide-ide pembelajaran secara visual dan menarik. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, termasuk pembuatan channel edukasi digital.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak Universitas Dehasen Bengkulu, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Dehasen Bengkulu, LPPM Universitas Dehasen Bengkulu dan SMKN 3 Seluma atas kerja sama dan fasilitas yang diberikan. Juga kepada semua siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Islam. Lampung. UIN Raden Intan Lampung
- Kemdikbud. (2022). *Panduan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nugroho, H. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Inovasi Pendidikan
- Sari, M. & Utami, A. (2020). *Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK Melalui Video Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dehasen Bengkulu. (2024). *Pedoman Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Bengkulu : Tim LPPM UNIVED Bengkulu.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Wahyudi, A.B. (2023). *Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Microsoft PowerPoint di SMK Muhammadiyah*. Warta LPM. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)