

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MULTIMEDIA BAGI GURU DI PONDOK PESANTREN DARUL QURO' DALAM TRANSISI SMA KE SMK

Fahrudin Hanafi¹, Reyhan Hanif², Ghanis Putra Widhanarto³, Edi Subkhan⁴

^{1,2} Program Studi Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang

^{3,4} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

fahrudin.hanafi@mail.unnes.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 11 Desember 2025

Disetujui : 14 Januari 2026

Kata Kunci :

Pelatihan Multimedia, Canva, Capcut, Transisi Kurikulum

ABSTRAK

Kegiatan Workshop pelatihan media pembelajaran berbasis visual menggunakan Canva dan Capcut dilakukan di Pondok Pesantren Darul Quro' untuk mendukung transisi dari kurikulum SMA ke SMK berbasis multimedia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dibidang multimedia berupa desain grafis dan video editing dan sesuai kebutuhan era digital. Metode yang digunakan mencakup ceramah, praktik, serta diskusi dengan pendekatan pre-experimental design (one group pretest-posttest). Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,909 untuk Canva dan 0,733 untuk Capcut, keduanya masuk kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan kesiapan guru menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Program ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mengoptimalkan kurikulum berbasis multimedia di pesantren, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pendidikan di era digital.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 11 December 2025

Accepted : 14 January 2026

Keywords:

Multimedia Training, Canva, Capcut, Pesantren, Curriculum Transition

ABSTRACT

Visual-based learning media training workshops using Canva and Capcut were conducted at Darul Quro' Islamic Boarding School to support the transition from the SMA curriculum to multimedia-based vocational schools. This programme aims to increase the capacity of teachers in the field of multimedia in the form of graphic design and video editing and according to the needs of the digital era. The methods used included lectures, practices, and discussions with a pre-experimental design approach (one group pretest-posttest). The results showed a significant increase in participants' understanding, with an average N-Gain value of 0.909 for Canva and 0.733 for Capcut, both in the high category. This proves that the training is able to improve the quality of teaching and teachers' readiness to face the development of educational technology. This programme is expected to be the first step in optimising multimedia-based curriculum in pesantren, as well as making a real contribution to improving the quality of education in the digital era.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu konsep yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Perkembangan suatu bangsa dilihat dari sistem pendidikan yang digunakan guna meningkatkan sumber daya manusianya. Di Indonesia, pendidikan telah diatur dalam Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, 2003). Terdapat berbagai jenjang dalam pendidikan Indonesia, yang mencakup pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.

Pendidikan tertua yang ada di Indonesia dengan runtutan sejarahnya yang panjang dan mempertahankan metode pengajarannya hingga saat ini adalah pendidikan Islam (pondok pesantren) (Mahrisa et al., 2020). Pesantren tidak hanya mendidik santri dalam aspek spiritual saja, tetapi juga dalam aspek sosial dan aspek intelektual yang dimana berkembang mengikuti sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Pesantren memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk karakter dan spiritualitas generasi muslim dengan menjunjung tinggi nilai keislaman (Rahmawati. Et Al, 2024).

Perkembangan zaman berjalan begitu cepat, dengan dipicu adanya perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK). Hal itu memberikan dampak signifikan di seluruh aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Melihat adanya fenomena ini, tentu sebagai pendidik diharuskan untuk meningkatkan dan menyesuaikan kompetensinya agar mampu mengembangkan dan menyajikan materi pembelajaran yang aktual dengan menggunakan berbagai pendekatan, metode, dan teknologi pembelajaran terkini (*Dampak Kemajuan Teknologi Dalam Pendidikan: Revolusi Belajar Di Era Modern*, 2024).

Pondok Pesantren Darul Quro' merupakan lembaga pendidikan berbasis Yayasan yatim piatu yang terdapat di Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Secara resmi, Pondok Pesantren

Darul Quro' berdiri pada tahun 2023, dengan jumlah seluruh santri adalah 40 (22 santriwan dan 18 santriwati) yang tersebar dalam berbagai jenjang pendidikan (MI, Mts, dan Ma). Saat ini, Pondok Pesantren Darul Quro' sedang berupaya melakukan transisi dari Sekolah Menengah atas (SMA) menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan berfokus pada keterampilan multimedia. Hal tersebut guna menjawab tantangan zaman, dimana lulusan SMK yang memiliki keahlian teknis lebih siap menghadapi dunia kerja dibandingkan lulusan SMA yang lebih terfokus pada pendidikan umum.

Dalam proses transisi dari SMA menuju SMK, Pondok Pesantren Darul Quro' menghadapi beberapa tantangan, adanya ketimpangan pengetahuan di kalangan tenaga pendidik dalam memahami dan mengimplementasikan kurikulum SMK berbasis multimedia. Sebagian besar tenaga pendidik di pesantren ini masih belum terbiasa dengan kurikulum SMK berbasis multimedia karena banyak tenaga pendidik di Pondok Pesantren Darul Quro' masih berfokus pada kurikulum SMA yang lebih umum. Mereka belum memiliki pengalaman dalam Menyusun dan menerapkan kurikulum yang berbasis pada keterampilan teknis dan vokasional yang lebih mendalam.

Kemudian, perbandingan antara lulusan SMA dan SMK juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Lulusan SMA cenderung memiliki kompetensi yang lebih umum dan kurang terarah dalam suatu bidang dibandingkan dengan lulusan SMK. Dimana lulusan SMK dilengkapi dengan keterampilan vokasional yang lebih spesifik. Adanya persaingan di dunia kerja semakin ketat, hampir di seluruh lini pekerjaan membutuhkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dalam bidang multimedia. Dalam konteks ini, lulusan SMK, terkhusus yang memiliki kemampuan di bidang multimedia memiliki keunggulan kompetitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan lulusan SMA.

Lalu, adanya ketimpangan pengetahuan di kalangan tenaga pendidik dalam memahami dan mengimplementasikan kurikulum SMK berbasis multimedia berdampak signifikan terhadap kapasitas tenaga pendidik di Pondok Pesantren Darul Quro'. Peningkatan kualitas dan kuantitas

masih perlu ditingkatkan guna memenuhi kurikulum SMK yang berbasis multimedia. Tenaga pendidik saat ini masih belum familiar dengan metode pembelajaran berbasis digital, seperti pemanfaatan platform pembelajaran daring, pengoperasian teknologi dalam pembelajaran sehari-hari, hingga pengelolaan konten berbasis multimedia.

Meninjau permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Negeri Semarang (UNNES) melalui program Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) telah menyusun serangkaian program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan multimedia di kalangan tenaga pendidik Pondok Pesantren Darul Quro'. Adapun anggota dari tim pengabdian ini terdiri dari Fahrudin Hanafi, Ghani Putra Widhanarto, Edi Subhkan dari unsur dosen serta mahasiswa MBKM yang terdiri dari Arina Sofiyatur Rohmah dan Rafika Fitri. Dalam mengetahui peningkatan keterampilan multimedia di kalangan tenaga pendidik, program yang dilakukan adalah pelatihan media pembelajaran secara visual dengan platform Canva dan Capcut bagi guru di Pondok Pesantren Darul Quro'.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berupa pelatihan peningkatan kualitas dan kuantitas terhadap tenaga pendidik ini dilaksanakan oleh tim dosen yang dibantu oleh mahasiswa MBKM. Metode yang digunakan dalam pelatihan peningkatan kualitas dan kuantitas tenaga pendidik di Pondok Pesantren Darul Quro' yaitu melalui pelatihan media pembelajaran secara visual dengan platform Canva dan Capcut. Adapun tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dibidang multimedia berupa desain grafis dan video editing. Kemudian dipadukan dengan desain penelitian *pre eksperimental design*. Lokasi kegiatan workshop pelatihan ini berada di Pondok Pesantren Darul Quro', Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Adapun peta lokasi kegiatan ini disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Berbasis Masyarakat

Pelatihan merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk pengembangan sumber daya manusia (Tamsuri, Anas; Pamenang, 2022). Metode pelatihan pada pengabdian kali ini diimplementasikan dalam bentuk kegiatan *workshop* dalam penggunaan platform Canva dan Capcut. *Workshop* adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat orang-orang yang memiliki keahlian tertentu, kemudian berkumpul dan mendiskusikan masalah-masalah tertentu serta memberikan pengajaran atau pelatihan kepada para pesertanya (Rizqia Amalia & Evi Krismawati, 2021). Workshop disini bertujuan untuk memberikan pengajaran atau pelatihan media pembelajaran visual menggunakan platform Canva dan Capcut kepada guru di Pondok Pesantren Darul Quro'.

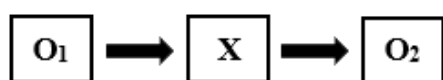
Kegiatan workshop tersebut dilaksanakan dengan beberapa rangkaian kegiatan. Pertama, terdapat metode ceramah penjelasan materi terkait penggunaan platform Canva dan Capcut untuk pembuatan media pembelajaran secara visual. Hal tersebut diawali dengan penjelasan mengenai platform Canva dan Capcut secara umum, kemudian penjelasan terkait bagaimana cara membuat media pembelajaran secara visual dengan menggunakan platform Canva dan Capcut. Tujuannya adalah peserta dapat mengetahui dan memahami konsep umum penggunaan platform Canva dan Capcut dan mendapat inspirasi serta gambaran umum dalam pembuatan media pembelajaran secara visual dengan menarik.

Kedua, terdapat metode praktik yang dilaksanakan guna peserta dapat mengimplementasikan materi yang telah disampaikan oleh pemateri. Capaian yang

diharapkan adalah dari peserta mampu memahami konsep umum platform Canva dan Capcut dalam pembuatan media pembelajaran secara visual. Sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran secara visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Ketiga, terdapat metode tanya jawab dan diskusi dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal terkait materi yang masih belum jelas atau dipahami oleh para peserta kegiatan pengabdian. Dari pameri dan tim pengabdian Membahas secara rinci terkait pertanyaan-pertanyaan dari peserta guna meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

Dalam pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual dengan platform Canva dan Capcut, desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental design*. *Pre eksperimental design* merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variable luar ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen (Sugiyono, 2014). Bentuk atau pola *pre eksperimental design* yang dipilih adalah *one group pretest-posttest design*. Desain ini dicirikan dengan adanya *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dalam pengabdian ini, terdapat *pre-test* sebelum dilaksanakan kegiatan workshop pelatihan dan *post-test* setelah kegiatan workshop pelatihan.



Gambar 2. Desain One Group Pre-test dan Post-test

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)
- O₂ : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)
- X : Perlakuan yang diberikan berupa kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan platform Canva dan Capcut

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan platform Canva dan Capcut adalah tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak Pondok Pesantren Darul Quro'. Kemudian, dilakukan analisis situasi yang terdapat di Pondok Pesantren Darul Quro' guna menentukan muatan materi yang dibutuhkan oleh para peserta kegiatan workshop pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian melaksanakan kegiatan workshop pelatihan di Pondok Pesantren Darul Quro'. Kegiatan Workshop ini dibagi dua sesi, sesi yang pertama merupakan pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan platform Canva pada tanggal 7 Oktober 2024 dan sesi kedua merupakan pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan platform Capcut pada tanggal 28 Oktober 2024. Target peserta kegiatan workshop pelatihan adalah semua guru di Pondok Pesantren Darul Quro'.

Kemudian, pada tahap evaluasi ini terdapat *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat awal kegiatan dan akhir kegiatan. Pada tahap evaluasi ini, digunakan metode Uji Gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan yang terjadi pada saat awal kegiatan dan akhir kegiatan. Adapun rumus Uji Gain menurut (Carolina, 2015) sebagai berikut.

$$(g) = \frac{y - x}{100 - x}$$

Keterangan:

- X = Rata-rata *pre-test*
- Y = Rata-rata *post-test*

Setelah diketahui nilai (g) yang didapat dari perolehan *pre-test* dan *post-test*, terdapat klasifikasi perolehan n-gain dengan penjabaran sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Klasifikasi Perolehan n-Gain

Nilai	Keterangan
(<g>) lebih dari 0,7	Tinggi
0,7 (<g>) lebih dari 0,3	Sedang
(<g>) kurang dari 0,3	Rendah

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini tentu memiliki beberapa

kekurangan seperti halnya terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet, proyektor, permasalahan perangkat keras, dan lain sebagainya. Namun, secara keseluruhan kegiatan ini berjalan dengan lancar dan tujuannya tercapai. Luaran dari kegiatan ini berupa laporan kegiatan dan artikel pada jurnal nasional pengabdian Masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan platform Canva dan Capcut dimulai dengan pengisian absensi di tempat acara. Setelah mengisi lembar absensi, kemudian kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh MC. Selanjutnya materi dimulai dipaparkan oleh pembicara yaitu Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen dari program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Hal tersebut dapat dilihat seperti pada **gambar 3**. Para peserta yang mengikuti kegiatan ini merupakan guru-guru yang terdapat di Pondok Pesantren Darul Quro' seperti pada **gambar 4**.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Pembicara

Pada awal penyampian, pembicara menyebarkan link kuisisioner *pre-test* kepada peserta kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran. *Pre-test* tersebut berisikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan yaitu pemahaman umum terkait software Canva dan Capcut. Tujuannya adalah untuk mengetahui berapa jumlah peserta yang memahami secara umum terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan software Canva dan Capcut. Kemudian, setelah *pre-test* telah dilaksanakan, materi pertama yang disampaikan oleh pemateri adalah pengenalan secara umum terkait software Canva.



Gambar 4. Peserta Pelatihan Workshop Menyimak Penjelasan dari Pembicara

Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dengan menggunakan perangkat *mobile* maupun PC/Laptop. Canva juga memiliki berbagai macam template atau pilihan desain yang ingin dibuat, tidak hanya presentasi saja namun juga menyediakan berbagai macam template *worksheet*, poster, video, banner, dan lain lain (Purwasi et al., 2022). Dengan adanya aplikasi Canva, dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Nurhayati, 2022). setelah pemateri menjelaskan secara umum terkait aplikasi Canva, pemateri menjelaskan terkait bagaimana cara membuat media pembelajaran bentuk presentasi menggunakan software Capcut yang selanjutnya diikuti oleh peserta sebagai praktek dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Materi kedua yang disampaikan oleh pemateri adalah penjelasan secara umum terkait software Capcut. Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang memiliki kelengkapan fasilitas dan kemampuan yang optimal dalam pengolahan video, sehingga software ini dapat membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video ataupun video pembelajaran (Yulius & Sartika, 2022). Setelah pemateri memberikan penjelasan umum terkait software capcut, pemateri juga mengenalkan terkait *tools* yang digunakan dalam proses pengeditan video, terkhusus dalam pembuatan media pembelajaran secara visual. Kemudian pemateri mengarahkan

peserta untuk praktek dalam pembuatan video media pembelajaran berbasis Capcut.

Setelah materi pertama dan kedua selesai dipaparkan, terdapat sesi tanya jawab yang diperuntukan oleh peserta untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Kemudian kegiatan diakhiri dengan pemateri memberikan link kuisisioner *post-test* dan sesi foto bersama seperti pada **gambar 5**. Berdasarkan hasil pengamatan dan link kuisisioner yang disebar pada para peserta (*post-test*), diperoleh informasi bahwa secara umum pemahaman dan keterampilan mereka terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan software Canva dan capcut meningkat dalam waktu singkat. Tabel 2 memperlihatkan mengenai perolehan nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan oleh peserta kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan software Canva dan Capcut.



Gambar 5. Sesi Foto Bersama Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas, dari data tersebut menunjukkan bahwasanya nilai *pre-test* dari materi Canva memiliki rata-rata 84,29 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 90. Nilai *pre-test* dari materi Capcut memiliki rata-rata 78,57 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 90. Nilai *post-test* dari materi Canva memiliki rata-rata 98,57 dengan nilai minimum 90 dan nilai maksimum 100. Kemudian, nilai *post-test* dari materi Capcut memiliki rata-rata 94,29 dengan nilai minimum 90 dan nilai maksimum 100. Dari perolehan data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan nilai rata-rata antara materi Canva dan Capcut, dari materi Canva terdapat peningkatan sebanyak 14.29

serta dari materi Capcut terdapat peningkatan sebanyak 15.71.

Setelah diketahui rata-rata dari setiap *pre-test* dan *post-test* dari materi Canva dan Capcut, selanjutnya adalah tahap analisis menggunakan metode N-Gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan yang terjadi pada saat awal kegiatan dan akhir kegiatan. Diketahui dari materi Canva didapatkan hasil dari nilai N-Gain sebesar 0,909 dan materi Capcut sebesar 0,733. Dari hasil analisis tersebut, menurut klasifikasi perolehan N-Gain seperti pada Tabel 1, dari materi Canva termasuk dalam klasifikasi tinggi dan materi Capcut termasuk dalam klasifikasi tinggi karena nilai (g) lebih dari 0.7. Hasil perolehan nilai N-Gain menunjukkan bahwasanya dari para peserta terdapat peningkatan pemahaman akan materi pembuatan media pembelajaran secara visual berbasis Canva dan Capcut. Hal tersebut terjadi setelah adanya penjelasan dan praktik dari materi dasar terkait Canva dan Capcut.

Hasil tersebut berdampak terhadap kualitas dari para guru yang terdapat di Pondok Pesantren Darul Quro'. Dengan adanya peningkatan pemahaman terkait penggunaan software Canva dan Capcut dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual, kualitas dari guru-guru Pondok Pesantren Darul Quro' meningkat dalam segi pengajaran serta para guru mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Pondok Pesantren Darul Quro' yang telah bersedia mendukung terselenggarakannya kegiatan. Kemudian ucapan terimakasih disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan dukungan berupa bantuan pendanaan dalam kegiatan ini.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan media pembelajaran secara visual menggunakan software Canva dan Capcut di Pondok Pesantren Darul Quro' berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,909

untuk Canva dan 0,733 untuk Capcut, keduanya tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu menjawab tantangan transisi kurikulum SMA ke SMK berbasis multimedia di Pondok Pesantren tersebut. Adanya kegiatan workshop pelatihan yang bertujuan untuk peningkatan kompetensi ini besar harapan dapat mendorong para guru untuk terus berinovasi dalam pengajaran, sehingga mampu bersaing di era digital dan menciptakan generasi yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan teknologi.

Keberlanjutan program pengabdian ini diproyeksikan melalui integrasi keterampilan multimedia ke dalam kurikulum transisi SMK di Pondok Pesantren Darul Quro. Pasca-pelatihan, tim pengabdian merekomendasikan pembentukan peer-teaching group di mana guru yang telah mahir dapat mendampingi rekan sejawat, memastikan transfer pengetahuan terus berjalan secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada instruktur eksternal. Selain itu, model pelatihan ini memiliki potensi replikasi yang tinggi untuk diterapkan di pesantren lain dengan karakteristik serupa.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil pelatihan yang signifikan, pengembangan lebih lanjut, dilakukannya pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang mengintegrasikan penggunaan Canva dan Capcut dalam setiap mata pelajaran yang relevan, membentuk komunitas praktisi multimedia guru untuk *continuous improvement* dan *peer learning*, serta melakukan needs assessment lanjutan untuk menentukan tools multimedia tambahan yang diperlukan (seperti Adobe Express, Figma, atau DaVinci Resolve) sesuai kebutuhan kurikulum SMK multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolina, Y. Dela. (2015). *Efektivitas Penyuluhan LSM Biota Foundation Tentang Konservasi Mangrove Terhadap Tingkat Pengetahuan Warga Desa Mororejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*. 1–125.
- Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*. (2024). Universitas PGRI Yogyakarta.
- Mahrissa, R., Aniah, S., Daulay, H. P., & Dahlan, Z. (2020). *PESANTREN DAN SEJARAH PERKEMBANGANNYA DI INDONESIA*. 13(2), 31–38.
- Purwasi, L. A., Refianti, R., & PGRI Silampari, U. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rahmawati. Et Al. (2024). PERKEMBANGAN PONDOK PESANTREN: WARISAN DAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN ISLAM. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(1), 380–386.
- Rizqia Amalia, A., & Evi Krismawati, I. (2021). Efektivitas Workshop Online Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, VII(Vol. 7 No. 2 (2021)), 93–100.
- Tamsuri, Anas; Pamenang, S. (2022). LITERATUR REVIEW PENGGUNAAN METODE KIRKPATRICK UNTUK EVALUASI PELATIHAN DI INDONESIA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL (2003).
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>