

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi
Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif
DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

ISSN 2548-6160 (online)

Proceedings of The ICECRS

**International Consortium of
Education and Culture Research
Studies**



Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi
Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi
Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif
DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi
Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

[Mohammad Faizal Amir](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editors

[Mahardika Darmawan Kusuma Wardana](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[Enik Setiyawati](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Section Editors

[Rifki Afandi](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[Machful Indra Kurniawan](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[Delora Jantung Amelia](#), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Layout Editors

[Tri Linggo Wati](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

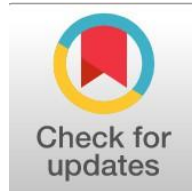
Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

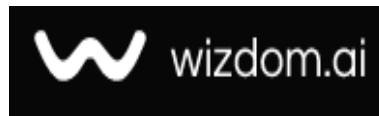
DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Artificial Intelligence And Content Creation Workshops Determine Youth Technology Literacy: Lokakarya Kecerdasan Buatan Dan Pembuatan Konten Menentukan Literasi Teknologi Pemuda

Sofi Intan Febrianti, sofi@gmail.com (*)

Univeristas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Isnaini Rodiyah, isnainirodiyah@umsida.ac.id

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Muhamad Hendrik, mhendrik@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Sabeth Mochammad Rizki, sabeth@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Irsalina Khoirilia, irsalina@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background The rapid evolution of information and communication systems necessitates strict technical mastery within modern educational frameworks to prepare the younger generation for global competition. **Specific Background** Indonesian educational institutions consistently face significant digital divides and limited access to integrated multimedia application instruction. **Knowledge Gap** Despite theoretical demands for software literacy, practical opportunities for students to acquire advanced multimedia capabilities and practical application experience remain severely restricted in the field. **Aims** This study evaluates a targeted instruction program focusing on design, video editing, artificial intelligence, and online media management at SMA Negeri 1 Porong. **Results** Quantitative descriptive evaluations demonstrate that structured sessions successfully establish student confidence and technical proficiency across multiple platforms, including Canva, CapCut, and various algorithmic generators. While baseline software familiarity existed among participants, targeted instruction successfully formed advanced technical executions and strategic social media planning. **Novelty** This research distinctly maps the transition of secondary students from passive consumers to confident digital creators through integrated, personalized application modules. **Implications** Educational institutions must implement continuous, personalized instruction featuring intensive practical exercises to ensure consistent software proficiency and advanced skill mastery among the younger generation.

Highlights:

- ♦ Structured software instruction establishes strong student confidence across various editing platforms.
- ♦ Participants successfully mastered advanced design applications and online media management strategies.

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi
Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2022

- ♦ Continuous practical exercises remain necessary to ensure consistent software proficiency levels.

Keywords: Digital Skills, Editing Applications, Social Media Optimization, Artificial Intelligence, Student Proficiency

Published date: 2025-03-15

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan [1], [2]. Keterampilan digital menjadi kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh generasi muda agar mampu bersaing di era globalisasi. Pelatihan TIK memiliki peran strategis dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan kreatif [3], [4]. Pelatihan ini adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi editing Canva dan CapCut, serta memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk optimalisasi media sosial. Meningkatkan daya saing siswa di dunia pendidikan dan pekerjaan, serta memberikan kontribusi positif dalam pengembangan konten digital yang kreatif dan inovatif.

Di Indonesia, pemanfaatan TIK dalam pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk kurangnya infrastruktur yang memadai, keterbatasan akses internet, dan kurangnya pelatihan yang terintegrasi [5], [6]. Fenomena yang terjadi adalah kesenjangan digital antara siswa di perkotaan dan pedesaan, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya keterampilan digital di kalangan pendidik [7]. Peran masyarakat, terutama lembaga pendidikan dan organisasi non-profit, sangat penting dalam mengatasi permasalahan ini melalui penyelenggaraan pelatihan, penyediaan akses internet, dan pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan industri [8].

Beberapa kajian jurnal menunjukkan bahwa pelatihan TIK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis [9]. Pelatihan ini juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam dunia kerja [10]. Teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan partisipasi siswa dalam membangun pengetahuan [11]. Pelatihan TIK memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen, berkolaborasi, dan menciptakan produk digital secara mandiri [12]. Terdapat kesenjangan antara teori ideal tentang pentingnya keterampilan digital dan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki akses atau kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini [13]. Oleh karena itu, kajian ini penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pelatihan TIK dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan [14]. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan pemanfaatan aplikasi editing Canva dan CapCut, serta penggunaan AI dan optimalisasi media sosial di SMA Negeri 1 Porong.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami pengalaman dan persepsi siswa SMA Negeri 1 Porong terhadap pelatihan TIK (Canva, CapCut, AI, Instagram). Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan siswa (dipilih melalui snowball atau purposive sampling), observasi partisipan selama pelatihan, dan analisis dokumen terkait pelatihan. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, dengan triangulasi data (wawancara, observasi, dokumen) untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan [15].

III. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan di Aula SMA Negeri 1 Porong dengan peserta yang berasal dari berbagai kelas yang berbeda pada setiap sesi pelatihan. Hal ini dikarenakan pihak sekolah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih pelatihan yang ingin diikuti, berdasarkan minat dan kebutuhan masing-masing. Dengan demikian, setiap pelatihan diikuti oleh siswa dari berbagai kelas. Berikut ini adalah analisis terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan:

1. Pelatihan Canva

Pelatihan Canva diikuti oleh 100 peserta yang terdiri dari 35 siswa kelas 10, 33 siswa kelas 11, dan 32 siswa kelas 12. Pelatihan ini berlangsung selama kurang lebih 3 jam, dengan materi yang mencakup desain infografis, desain mockup, desain logo, dan desain tema Instagram. Sebagian besar siswa telah menggunakan aplikasi Canva dan memiliki pemahaman yang baik mengenai konsep dasar desain grafis, seperti warna, tipografi, dan tata letak.

Sebelum pelatihan ini dilaksanakan menunjukkan bahwa 13% siswa sangat memahami konsep dasar desain grafis, 54% siswa memahami, 27% siswa cukup memahami, dan 6% siswa kurang memahami. Dalam hal pembuatan infografis, 46% siswa sudah sering membuatnya, 42% siswa tidak terlalu sering (kadang-kadang), dan 12% siswa jarang membuat infografis. Untuk pembuatan mockup, sebanyak 79% siswa belum pernah mencoba membuatnya, sementara 21% siswa lainnya sudah memiliki pengalaman dalam membuat mockup. Dalam mendesain logo, 74% siswa sudah pernah mendesain logo menggunakan Canva, sedangkan 26% sisanya belum pernah mencobanya. Terakhir, dalam pemahaman tentang pembuatan tema Instagram yang konsisten dan menarik, 10% siswa sangat paham, 47% siswa paham, 42% siswa cukup paham, dan 1% siswa tidak paham. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan Canva, meskipun ada beberapa hal, seperti pembuatan mockup dan tema Instagram, yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut.

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

Gambar 1. Foto Pelatihan Canva



Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil analisis setelah pelatihan pembuatan infografis, 21% siswa menyatakan sangat puas dengan materi yang disampaikan, 54% puas, dan 25% cukup puas. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa materi infografis yang diberikan cukup bermanfaat. Dalam pelatihan pembuatan logo, siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, di mana 12% merasa sangat percaya diri, 38% percaya diri, 43% cukup percaya diri, dan 7% masih merasa kurang percaya diri. Ini menandakan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dalam membuat logo menggunakan Canva, meskipun beberapa siswa masih memerlukan peningkatan. Untuk pemahaman tentang pembuatan tema Instagram, 12% siswa sangat memahami, 56% memahami dengan baik, 22% cukup memahami, dan 10% merasa masih perlu latihan lebih lanjut. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik, namun ada sebagian kecil yang membutuhkan lebih banyak latihan. Dalam pelatihan pembuatan mockup, 9% siswa merasa sangat mampu, 46% cukup mampu, 42% masih merasa perlu latihan, dan 3% belum mampu membuat mockup. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih memerlukan latihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan mockup. Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar siswa merasa puas dan menunjukkan peningkatan keterampilan, beberapa hal seperti pembuatan mockup dan tema instagram masih memerlukan perhatian dan latihan lebih lanjut.

2. Pelatihan Capcut

Pelatihan Canva diikuti oleh 96 peserta yang terdiri dari 40 siswa kelas 10, 37 siswa kelas 11, dan 19 siswa kelas 12. Pelatihan ini berlangsung selama kurang lebih 2 jam, dengan materi yang mencakup pengenalan aplikasi CapCut, manfaat penggunaan aplikasi CapCut, langkah-langkah persiapan sebelum mengedit video, cara menyusun konsep video, serta sesi tanya jawab yang berbasis studi kasus nyata. Sebelum pelatihan dimulai, sebagian besar siswa telah menggunakan aplikasi CapCut. Sebanyak 59,4% siswa sudah sering menggunakan aplikasi ini, 34,4% menggunakannya hanya sesekali, dan 6,3% siswa jarang menggunakannya. Terkait pemahaman fitur-fitur utama CapCut, 13,5% siswa sangat memahami fitur tersebut, 75% cukup memahami, dan 11,5% hanya sedikit memahami. Motivasi siswa untuk mengikuti pelatihan juga beragam. Sebanyak 71,9% siswa ingin meningkatkan keterampilan pengeditan video untuk keperluan pribadi, 11,5% untuk keperluan pekerjaan atau profesi, dan 16,7% untuk mengembangkan konten kreatif di media sosial.

Gambar 2. Foto Pelatihan CapCut



Sumber: Data Primer, 2024

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap pelatihan CapCut cukup tinggi. Sebanyak 13,5% siswa merasa sangat puas dengan pelatihan yang diberikan, 75% merasa puas, dan 11,5% merasa kurang puas. Tidak ada siswa yang menyatakan ketidakpuasan secara mutlak terhadap pelatihan ini. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi CapCut. Sebanyak 24% siswa merasa sangat percaya diri, 72,9% cukup percaya diri, 2,1% kurang percaya diri, dan hanya 1% siswa yang merasa tidak percaya diri sama sekali. Pelatihan CapCut berhasil meningkatkan kepuasan dan kepercayaan diri siswa. Mayoritas siswa merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi CapCut untuk pengeditan video. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memenuhi sebagian besar tujuan yang diharapkan.

3. Pelatihan Artificial Intelligence

Pelatihan Artificial Intelligence diikuti oleh 82 peserta yang terdiri dari 49 siswa kelas 10, 19 siswa kelas 11, dan 14 siswa kelas 12. Pelatihan ini berlangsung selama kurang lebih 2 jam, dengan materi yang mencakup penggunaan ChatGPT untuk

ISSN 2548-6160 (online), <https://icecrs.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

merancang konsep video, Leonardo AI untuk membuat gambar latar, dan Runway ML untuk mengubah hasil gambar menjadi video bergerak. Hasilnya digabungkan di CapCut dengan teks dan musik. Pelatihan ini bertujuan membantu peserta membuat video edukatif yang kreatif dan menarik.

Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa sudah cukup mengenal alat AI seperti ChatGPT, Leonardo AI, dan Runway. Sebanyak 25,9% siswa sangat familiar dengan alat-alat tersebut, 63% cukup familiar, dan 11,1% hanya sedikit familiar. Untuk ChatGPT, yang digunakan untuk membuat teks atau narasi, sebanyak 29,6% siswa sangat paham, 66,7% cukup paham, dan 3,7% hanya sedikit paham tentang cara kerjanya. Pada penggunaan Leonardo AI untuk membuat gambar, 39,5% siswa sudah pernah mencobanya, 56,8% belum pernah tetapi tertarik untuk mencoba, dan 3,7% belum pernah serta tidak tertarik. Sementara itu, untuk Runway, yang berfungsi mengubah gambar menjadi video, sebanyak 21% siswa sangat familiar, 50,6% sedikit tahu, dan 28,4% tidak tahu sama sekali tentang alat ini. Secara keseluruhan, meskipun banyak siswa sudah cukup mengenal alat AI tertentu, masih ada beberapa siswa yang membutuhkan pemahaman lebih, terutama untuk Runway.

Gambar 3. Foto Pelatihan AI



Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan AI yang meliputi penggunaan ChatGPT, Leonardo AI, dan Runway, tingkat kepuasan siswa terhadap materi yang disampaikan menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 34,6% siswa merasa sangat puas, 61,7% merasa puas, dan hanya 3,7% yang merasa kurang puas. Dari sisi kepercayaan diri siswa dalam menggunakan ChatGPT setelah pelatihan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan. Sebanyak 19,8% siswa merasa sangat percaya diri, 79% cukup percaya diri, dan hanya 1,2% yang merasa kurang percaya diri. Untuk penilaian terhadap kebergunaan Leonardo AI dan Runway, sebanyak 48,1% siswa merasa alat ini sangat berguna, 45,7% merasa cukup berguna, dan 6,2% merasa hanya sedikit berguna setelah mempelajari fungsinya dalam pelatihan.

Pelatihan AI ini berhasil memberikan pengalaman yang positif bagi siswa. Mayoritas siswa merasa puas dengan materi yang disampaikan dan mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan ChatGPT. Selain itu, fungsi Leonardo AI dan Runway dinilai sangat berguna oleh sebagian besar siswa, menunjukkan potensi besar alat-alat ini dalam mendukung kreativitas dan produktivitas mereka.

4. Pelatihan Instagram Official

Pelatihan Instagram diikuti oleh 82 peserta yang terdiri dari 49 siswa kelas 10, 19 siswa kelas 11, dan 14 siswa kelas 12. Pelatihan ini berlangsung selama kurang lebih 1 jam, dengan materi yang mencakup pengoptimalan bio Instagram, Linktree, konten planner atau kalender konten, dan hashtag. Sebelum pelatihan mengenai strategi optimasi bio di Instagram, sebagian besar siswa belum familiar dengan penggunaannya. Sebanyak 40,7% siswa pernah menggunakan strategi ini, 54,3% belum pernah menggunakan namun tertarik untuk mencoba, dan 4,9% belum pernah menggunakan dan tidak tertarik untuk mencoba. Terkait dengan penggunaan Linktree di Instagram, siswa menunjukkan tingkat pemahaman yang beragam. Sebanyak 22,2% siswa sangat familiar dengan Linktree, 51,9% cukup familiar, 23,5% hanya sedikit familiar, dan 2,5% tidak familiar sama sekali dengan alat ini. Mengenai keberadaan kalender konten untuk Instagram, sebagian besar siswa belum memilikinya. Sebanyak 16% siswa sudah memiliki kalender konten, 13,6% sedang membuatnya, dan 70,4% belum memiliki kalender konten sama sekali. Terakhir, mengenai penggunaan hashtag untuk meningkatkan jangkauan konten dengan bantuan keywordtool.io, sebanyak 18,5% siswa sangat familiar dengan alat ini, 66,7% sedikit tahu, dan 14,8% tidak tahu sama sekali tentang cara penggunaannya. Meskipun demikian, banyak siswa yang tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

Gambar 4. Foto Pelatihan Instagram



Sumber: Data Primer, 2024

Pelatihan strategi optimasi Instagram memberikan hasil evaluasi yang positif dari para siswa. Tingkat kepuasan siswa terhadap materi pelatihan yang disampaikan menunjukkan bahwa 43,2% siswa merasa sangat puas, sementara 56,8% lainnya merasa puas. Tidak ada siswa yang merasa kurang puas atau tidak puas sama sekali dengan materi yang diberikan. Dalam hal peningkatan rasa percaya diri siswa setelah pelatihan, terutama terkait pengoptimalan bio dan penggunaan Linktree, sebanyak 19,8% siswa merasa sangat percaya diri, 75,3% merasa cukup percaya diri, sementara 4,9% merasa kurang percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih nyaman dan mampu menggunakan fitur tersebut setelah pelatihan. Adapun pandangan siswa mengenai manfaat materi pelatihan tentang kalender konten dan penggunaan hashtag, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 40,7% siswa menganggap materi ini sangat bermanfaat, 53,1% merasa cukup bermanfaat, 4,9% merasa sedikit bermanfaat, dan hanya 1,2% yang merasa tidak bermanfaat.

Rekomendasi perbaikan untuk pelatihan ini meliputi peningkatan sesi praktik langsung agar siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam, penambahan materi lanjutan untuk siswa yang sudah menguasai dasar-dasar, serta pendalaman pada aplikasi atau konsep yang masih kurang dipahami oleh sebagian peserta. Dengan perbaikan ini, pelatihan di masa depan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dan menjangkau kebutuhan siswa secara lebih merata.

Secara keseluruhan, pelatihan yang telah dilakukan sudah memberikan dampak positif bagi siswa, terutama dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan berbagai aplikasi serta rasa percaya diri saat mempraktikkannya. Meskipun demikian, siswa membutuhkan lebih banyak latihan praktik langsung untuk memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, beberapa materi pelatihan bisa ditingkatkan lagi dengan menambahkan pembahasan lanjutan bagi siswa yang sudah memahami dasar-dasarnya, sehingga mereka tetap merasa tertantang dan mendapat manfaat maksimal. Tidak kalah penting, beberapa aplikasi atau konsep yang kurang dipahami oleh sebagian siswa juga perlu didalami lebih lanjut agar mereka tidak merasa tertinggal. Jika hal-hal ini diperbaiki, pelatihan di masa mendatang akan lebih efektif dan mampu menjangkau kebutuhan semua siswa dengan lebih baik. Berikut merupakan hasil penelitian dari pelatihan yang sudah dilakukan:

Tabel 1. Rekomendasi

No	Jenis Pelatihan	Jumlah Siswa	Tingkat Pemahaman Siswa	
			Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	Pelatihan Canva	100	Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebanyak 54 siswa telah memahami konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, penggunaan tipografi, dan pengaturan tata letak. Namun, terdapat 44 siswa yang belum memiliki pemahaman sama sekali terkait konsep-konsep tersebut. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memberikan pelatihan yang dapat menyelaraskan pemahaman semua siswa, khususnya bagi mereka yang belum memiliki dasar sama sekali.	Berdasarkan hasil pelatihan, seluruh siswa, termasuk 54 siswa yang sebelumnya belum memahami dasar desain grafis, kini telah memahami langkah-langkah penggunaan Canva untuk mendesain. Sebanyak 87 siswa berhasil menguasai proses, mulai dari pendaftaran akun, eksplorasi fitur-fitur desain seperti template dan elemen, hingga menyelesaikan desain dan mengunduh hasilnya. Sedangkan 13 siswa belum bisa menyelesaikan pelatihan tersebut dikarenakan terkendala belum menemukan tema untuk project yang akan dikerjakan saat

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

No	Jenis Pelatihan	Jumlah Siswa	Tingkat Pemahaman Siswa	
			Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
				pelatihan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan Canva secara efektif, dari tahap awal hingga akhir pembuatan desain.
2	Pelatihan CapCut	96	Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebanyak 57 siswa telah sering menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video, dan 39 siswa belum pernah melakukan pengeditan pada aplikasi capcut tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan dasar yang cukup dalam menggunakan aplikasi tersebut. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami cara menggunakan CapCut.	Setelah pelatihan dilaksanakan, sebanyak 94 siswa telah memahami fitur-fitur utama yang ada di aplikasi CapCut untuk pengeditan video. Sedangkan 2 siswa belum memahami secara keseluruhan terkait pelatihan capcut tersebut dikarenakan tdiak mengikuti dengan benar langkah-langkah pelatihan capcut tersebut. Pemahaman ini mencakup penggunaan alat-alat pengeditan seperti pemotongan klip, penambahan efek, transisi, teks, dan music
3	Pelatihan Artificial Intelligence (AI)	82	Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebanyak 54 siswa telah memiliki pemahaman yang cukup tentang fungsi Artificial Intelligence (AI). Sedangkan 28 siswa belum mengetahui pemahaman tentang AI. Maka dari itu, pemahaman ini masih perlu ditingkatkan agar siswa mampu memanfaatkan AI secara optimal dalam berbagai konteks spesifik, termasuk dalam bidang copywriting, desain, dan pembuatan video.	Setelah pelatihan, sebanyak 74 siswa merasa cukup percaya diri dalam menggunakan AI untuk copywriting, desain, dan pembuatan video. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut telah memahami dengan baik materi yang disampaikan selama pelatihan, sehingga mereka merasa mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik secara mandiri. Namun 8 siswa belum mampu menyelesaikan pelatihan karena terkendala pada saat pembuatan video yang prosesnya harus teliti satu persatu agar menghasilkan 1 video yang berisi beberapa scane cerita.
4	Pelatihan Instagram Official	82	Sebanyak 48 siswa belum pernah memiliki keterampilan dalam mengoptimalkan Instagram official dan 34 siswa ainnya sudah memiliki sebagian pemahaman terkait pengoptimalan instagram official. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih membutuhkan pemahaman dan latihan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan dalam	Sebanyak 63 siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan selama pelatihan cukup bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pelatihan memberikan nilai tambah dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sedangkan 19 siswa menyatakan belum memahami materi tersebut karena tidak

Proceedings of The ICECRS

Vol. 13 No. 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif

DOI: 10.21070/icecrs.v13i1.2032

No	Jenis Pelatihan	Jumlah Siswa	Tingkat Pemahaman Siswa	
			Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
			mengelola dan memaksimalkan potensi akun Instagram resmi.	memiliki konsep pemikiran bisnis atau menjadi conten creator yang membutuhkan pelatihan ini untuk pengoptimalan instagram mereka.

Sumber: Diolah peneliti, 2024

Berdasarkan menyatakan bahwa rekomendasi ini menekankan pentingnya pendekatan yang lebih personal dan relevan dalam pelatihan. Meskipun pelatihan secara umum berhasil meningkatkan keterampilan, perhatian khusus pada kebutuhan individual, keterlibatan aktif, serta relevansi materi akan memaksimalkan dampak positif bagi siswa. Rekomendasi utama untuk peningkatan pelatihan meliputi: (1) memberikan dukungan individual untuk memunculkan ide kreatif dalam desain (Canva); (2) memastikan partisipasi aktif seluruh peserta pelatihan (CapCut); (3) menyediakan bimbingan yang lebih mendalam dan sabar, khususnya dalam aspek teknis yang kompleks seperti pembuatan video (AI); dan (4) menyesuaikan konten pelatihan dengan minat dan kebutuhan spesifik peserta, serta memberikan contoh praktis yang relevan (Instagram).

IV. Simpulan

Pelatihan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Porong memberikan pengalaman belajar yang beragam dan menarik bagi para siswa, dengan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Secara umum, setiap sesi pelatihan yang meliputi Canva, CapCut, Artificial Intelligence, dan strategi optimasi Instagram berhasil meningkatkan keterampilan serta kepercayaan diri siswa. Pelatihan yang telah dilaksanakan berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Namun, diperlukan peningkatan pada aspek-aspek tertentu, seperti pendalaman materi dan latihan tambahan, untuk memastikan semua siswa dapat mencapai pemahaman yang merata. Kombinasi antara kepuasan siswa yang tinggi dan peningkatan keterampilan menunjukkan bahwa pelatihan ini telah berjalan dengan baik, sekaligus memberikan peluang untuk pengembangan yang lebih optimal di masa mendatang.

References

1. M. I. Shamad, "Pemanfaatan Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pengembangan Dakwah," *J. Jurnalisa*, vol. 3, no. 1, pp. 16–30, 2017, doi: 10.24252/jurnalisa.v3i1.3053.
2. R. Putri, "Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital," *J. Comput. Digit. Bus.*, vol. 2, pp. 105–111, 2023, doi: 10.56427/jcbd.v2i3.233.
3. T. Tisnawati and S. Sukari, "Problematisasi Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Pendidikan Islam di Era Globalisasi," *TSAQOFAH*, vol. 4, pp. 3945–3958, 2024, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i6.3922.
4. Yoestara and Ismail, "Peran Teknologi dan Komunikasi (TIK) dalam Proses Pembelajaran di MA Miftahul Ulum Kedungpanji," vol. 3, no. 3, 2022.
5. R. Jayanthi and A. Dinaseviani, "Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 24, no. 2, pp. 187–200, 2022, doi: 10.17933/iptekkom.24.2.2022.187-200.
6. P. A. Pranoto, "Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1," vol. 1, no. 4, pp. 1–18, 2012.
7. San Mikael Sinambela et al., "Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa yang Akan Datang," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 15–24, 2024, doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3003.
8. M. Sobari, D. Wahyudin, and L. Dewi, "Keterlibatan Industri dalam Pengembangan Kurikulum pada Tingkat SMK," *J. Educ. Dev.*, vol. 11, no. 3, pp. 230–238, 2023, doi: 10.37081/ed.v11i3.4771.
9. M. Miftah, "Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 237–243, 2022, doi: 10.54259/diajar.v1i3.900.
10. I. Dhitasarifa, A. D. Yuliatun, and E. N. Savitri, "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Materi Ekologi di SMP Negeri 8 Semarang," *Semin. Nas. IPA*, pp. 684–694, 2023.
11. P. M. A. Pramana, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa," *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 9, no. 2, pp. 487–493, 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i2.875.
12. I. Siagian, "Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai-Nilai Sosial," vol. 7, no. 1, pp. 2554–2568, 2024.
13. S. Nurkhalizah, "Peran Literasi Digital di Era Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Indonesiana*, vol. 8, no. 11, pp. 147–153, 2024.
14. W. Nikmah, A. Mukarromah, D. Widyansyah, and M. I. Anshori, "Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan SDM," *Mutiara J. Penelit. dan Karya Ilm.*, vol. 1, no. 5, pp. 366–386, 2023, doi: 10.59059/mutiara.v1i4.511.
15. J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010.