

**LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN  
KKN MBKM LINGKAR KAMPUS  
Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif  
untuk Konten Berkualitas**



**Dosen Pembimbing Lapangan:**

Yashori Revola, M. Pd

**Penyusun:**

Farhan Melsi Rahmatullah	Tri Puja Amelia
Lolla Alfaiza	Desti Puspitasari
Karin Zahra	Maiya Linda Sari
Nadiahhanun Wenny NL	Dini Agestia Putri.S
Bafelia Indriyati Absya	Siti Nurkhasanah
Fitri Andini	Naurah Crissandini P.C
Bayu Nugraha	Sindra Pikrin Harafilo

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Kegiatan KKN MBKM Lingkar Kampus Kamu Aku Dilaksanakan dari tanggal 20 Januari sampai dengan 28 Mei 2025 telah disetujui dan disahkan di Kota Bengkulu pada tanggal 8 April 2025.

Yang Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan

Ketua Kelompok



Yashori Revola, M. Pd

**NIP. 199008032023211015**



Farhan Melsi Rahmatullah

**NIM. 2223230093**

Yang Menyetujui,

Koordinator Program Studi



Hanura Febriani, M. Pd

**NIP. 199002142020122004**

## DAFTAR ISI

Cover.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Daftar Isi .....	iii
<b>BAB I Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan .....	3
C. Manfaat Pelaksanaan Program .....	4
<b>BAB II Permasalahan dan Solusi yang ditawarkan</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi .....	6
B. Permasalahan.....	6
C. Solusi yang Ditawarkan.....	8
<b>BAB III Metode Pelaksanaan</b>	
A. Persiapan dan Pembekalan.....	13
B. Uraian Kegiatan .....	15
C. Metodologi Pelaksanaan .....	16
<b>BAB IV Pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus / PKM</b>	
<b>BAB V Penutup</b>	
A. Kesimpulan.....	25
B. Saran .....	25
Daftar Pustaka .....	42

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era digital saat ini, metode pembelajaran terus berkembang dengan pesat, menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah sering kali kurang menarik bagi peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pendidik di tingkat Sekolah Dasar (SD) sudah dituntut untuk perlu menguasai keterampilan dalam menciptakan konten edukatif digital yang menarik dan interaktif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan platform desain grafis Canva dan aplikasi pengeditan video CapCut. Canva memungkinkan pendidik untuk membuat infografis, poster, dan presentasi yang lebih menarik, sementara CapCut dapat digunakan untuk menyusun video pembelajaran interaktif yang lebih engaging bagi siswa. Sayangnya, masih banyak pendidik yang belum memiliki keterampilan optimal dalam memanfaatkan kedua aplikasi ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran digital.

Sebagai bentuk kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, Kelompok 3 Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM Lingkar Kampus di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu menggalas program "Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif dengan Canva & CapCut." Program ini dirancang khusus untuk para pendidik tingkat SD guna membekali mereka dengan keterampilan mendesain dan mengedit konten edukasi digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

## Alasan Pemilihan Program

### 1. Perubahan Paradigma Pembelajaran

Pendidikan modern menuntut pendekatan visual dan digital dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menguasai Canva dan CapCut, pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa SD yang lebih akrab dengan teknologi.

### 2. Cenderung minimnya Pemanfaatan Teknologi Digital oleh Pendidik di tingkat SD

Berdasarkan observasi awal, masih banyak guru di tingkat SD yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran. Mereka masih menggunakan metode tradisional yang kurang efektif dalam menarik perhatian siswa.

### 3. Meningkatkan Kualitas dan Daya Saing Pendidik

Penguasaan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kompetensi dan daya saing guru dalam dunia pendidikan yang terus berkembang.

## Urgensi Program

Peningkatan kompetensi digital bagi pendidik SD menjadi kebutuhan mendesak untuk menghadapi tantangan pendidikan di era modern. Adapun urgensi dari program ini adalah:

1. Meningkatkan keterampilan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif.
2. Menjawab tantangan pembelajaran di era digital, di mana siswa lebih tertarik dengan konten visual dan interaktif.
3. Membantu pendidik memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging bagi siswa.

## **B. Tujuan**

Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa dapat berkontribusi langsung dalam mengembangkan konten edukasi digital yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum atau lembaga pendidikan, serta memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan praktis. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan  
Memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta tentang cara pembuatan konten edukasi digital yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Meningkatkan Kualitas Konten Edukasi Digital  
Mendorong pembuatan konten edukasi yang berkualitas dan relevan, yang dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap berbagai topik pendidikan.
3. Mendorong Kolaborasi antara Mahasiswa dan Masyarakat  
Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi dengan masyarakat dalam menciptakan konten edukasi yang bermanfaat.
4. Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran  
Memperkenalkan berbagai platform dan alat digital yang dapat digunakan untuk membuat konten edukasi digital yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat.
5. Meningkatkan Aksesibilitas Pendidikan  
Menghasilkan konten edukasi digital yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan dalam hal akses pendidikan konvensional

## **C. Manfaat Pelaksanaan Program**

### **1. Manfaat KKN MBKM bagi Mahasiswa**

Pelaksanaan KKN MBKM dengan judul Mastering Digital Content: Workshop Edukatif untuk konten berkualitas ini memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa, antara lain:

a) **Peningkatan Keterampilan Digital**

Mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam pembuatan konten edukasi digital, seperti editing video, desain grafis, dan manajemen media social

b) **Penguatan Kemampuan Komunikasi dan Kerja Tim**

Workshop memerlukan interaksi intens dengan masyarakat, sehingga mahasiswa belajar menyampaikan materi dengan efektif serta bekerja sama dalam tim

c) **Penerapan Ilmu di Dunia Nyata**

Mahasiswa dapat menerapkan teori yang dipelajari di bangku kuliah dalam konteks pengabdian masyarakat.

d) **Pengembangan Jiwa Kepemimpinan dan Problem Solving**

Dalam menjalankan workshop, mahasiswa harus menghadapi berbagai tantangan dan menemukan solusi yang tepat.

### **2. Manfaat KKN MBKM bagi Pendidik**

Kegiatan ini memberikan berbagai manfaat bagi pendidik dalam dunia digital, antara lain:

a) **Peningkatan Keterampilan dalam Pembuatan Konten Edukasi Digital**

Pendidik dapat memahami teknik dasar dalam membuat video edukatif, desain grafis, dan infografis yang menarik. Pelatihan dalam menggunakan software editing video, seperti Canva, CapCut, atau Adobe Premiere.

b) Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran

Konten digital yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan video animasi dan infografis interaktif membuat pembelajaran lebih efektif.

c) Penguasaan Platform Digital untuk Pembelajaran

Pendidik dapat menggunakan media sosial, YouTube, atau LMS (Learning Management System) seperti Google Classroom atau Moodle untuk menyampaikan materi. Workshop ini membantu guru memahami bagaimana mengelola kelas daring secara lebih efektif.

d) Meningkatkan Kesiapan Menghadapi Era Digitalisasi Pendidikan

Dengan menguasai teknologi, pendidik dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital. Membantu pendidik dalam mengadaptasi kurikulum dengan metode pembelajaran inovatif.

## **BAB II**

### **PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi**

SDIT Ummi Kota Bengkulu adalah sekolah dasar Islam terpadu yang berlokasi di Jalan Salak 3 RT 11 RW 004, Kelurahan Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, dengan kode pos 36229. Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan Khairu Ummi dan telah beroperasi sejak 13 Februari 2018 berdasarkan SK Pendirian No. 21.-NOTARIS IDAYANTI, SH.

Sekolah ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang pendidikan, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, lapangan olahraga, musholla, dan kantin. Selain itu, tersedia akses internet untuk mendukung proses pembelajaran modern.

SDIT Ummi menerapkan sistem pembelajaran sehari penuh selama 5 hari dalam seminggu. Kurikulum yang digunakan mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai Islam, bertujuan untuk membentuk siswa yang unggul dalam bidang akademik maupun akhlak.

Berikut merupakan kontak yang bisa dihubungi untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai SDIT UMMI KOTA BENGKULU:

Telepon: 0823-7759-3184

Email: [sditummi@gmail.com](mailto:sditummi@gmail.com)

Website: [[sditummi.com](http://sditummi.com)](<http://sditummi.com>)

Sekolah ini berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi pilihan utama bagi orang tua yang menginginkan pendidikan terbaik untuk anak-anak mereka.

#### **B. Permasalahan**

Pelaksanaan program KKN MBKM Lingkar Kampus Kamu-Aku UINFAS Bengkulu Kelompok 3 di SD IT Umi Kota Bengkulu dengan

proyek kegiatan “Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif untuk Konten Berkualitas” merupakan bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kapasitas guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Namun demikian, dalam implementasinya, kegiatan ini tidak terlepas dari sejumlah tantangan dan hambatan yang memerlukan perhatian dan penanganan khusus.

Berikut merupakan beberapa permasalahan yang terjadi pada tahap pelaksanaan KKN:

1. Tingkat Pemahaman Guru yang Beragam

Tidak semua guru SD terbiasa dengan teknologi atau penggunaan media digital, sehingga ada kesenjangan dalam kemampuan mengikuti materi workshop.

2. Keterbatasan Waktu

Jadwal belajar-mengajar yang padat membuat waktu pelaksanaan workshop menjadi terbatas. Kadang pelatihan hanya bisa dilakukan di luar jam sekolah atau saat akhir pekan.

3. Kendala Teknis Saat Pelaksanaan

Misalnya listrik padam, alat rusak, atau file presentasi tidak bisa dibuka karena ketidakcocokan perangkat lunak.

4. Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Kadang-kadang sulit menyatukan jadwal antara tim KKN dan pihak sekolah, atau terjadi miskomunikasi terkait kebutuhan dan tujuan kegiatan.

5. Keterbatasan Sumber Daya Mahasiswa KKN

Tim KKN mungkin belum sepenuhnya ahli dalam membuat dan mengajarkan pembuatan media pembelajaran, sehingga perlu banyak persiapan.

### C. Solusi yang Ditawarkan

Pelaksanaan kegiatan “Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif untuk Konten Berkualitas” oleh Kelompok 3 KKN MBKM Lingkar Kampus Kamu-AKu UINFAS Bengkulu di SD IT Umi Kota Bengkulu merupakan salah satu bentuk ikhtiar kolaboratif antara mahasiswa dan pihak sekolah dalam meningkatkan kapasitas guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Meskipun dalam pelaksanaannya dihadapkan pada sejumlah tantangan, semangat untuk menghadirkan solusi yang adaptif, kontekstual, dan aplikatif menjadi landasan utama dalam setiap langkah perencanaan dan eksekusi kegiatan.

Berikut merupakan beberapa solusi yang dilakukan terkait permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan:

- Pendekatan Diferensiasi dalam Materi dan Pelatihan

Workshop ini dirancang dengan pendekatan bertahap (modular), dimulai dari dasar (basic) hingga tingkat menengah (intermediate). Materi awal berfokus pada pengenalan teknologi dasar yang relevan dalam pembelajaran, seperti penggunaan PowerPoint, Canva, atau platform video pembelajaran sederhana. Bagi yang sudah mahir, disediakan sesi tambahan atau tantangan kreatif seperti pengembangan konten interaktif dengan bantuan aplikasi tertentu.

- Fasilitator yang Adaptif dan Komunikatif

Pemateri dipilih dari kalangan yang tidak hanya paham teknologi, tetapi juga memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman melatih guru. Hal ini penting agar mereka mampu membaca situasi kelas, menjembatani perbedaan kemampuan peserta, dan menjelaskan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh semua kalangan guru.

- Sesi Tanya Jawab Terbuka dan Klinik Digital
 

Disediakan sesi konsultasi di akhir setiap pertemuan agar guru bisa menyampaikan kesulitan personal mereka tanpa rasa sungkan. Ini membangun rasa aman dan memperkuat pemahaman yang berbeda-beda.
- Pelaksanaan di Akhir Pekan (Sabtu-Minggu)
 

Workshop dijadwalkan secara fleksibel pada hari Sabtu atau Minggu, menyesuaikan dengan waktu senggang para guru. Ini menjadi pilihan terbaik karena sebagian besar guru tidak memiliki beban mengajar pada hari tersebut.
- Durasi Efektif dan Terstruktur
 

Sesi workshop tidak berlangsung terlalu lama, rata-rata 2–3 jam per pertemuan, sehingga tidak membebani peserta. Materi dikemas dengan padat namun ringkas, dan langsung berorientasi pada praktik, agar guru dapat langsung menerapkan ilmu yang didapat.
- Pemberian Modul Digital dan Video Tutorial
 

Untuk guru yang berhalangan hadir atau ingin mengulang materi, disediakan modul dalam bentuk PDF serta video tutorial yang bisa diakses secara daring. Ini memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai waktu luang masing-masing guru.
- Sertifikasi Partisipasi
 

Diberikan sertifikat keikutsertaan sebagai bentuk penghargaan dan motivasi tambahan kepada guru, sekaligus mendukung portofolio pengembangan profesional mereka.
- Persiapan Teknis Pra-Workshop
 

Sebelum pelaksanaan, dilakukan pengecekan kelengkapan fasilitas (Wi-Fi, proyektor, speaker, kabel listrik) dan kesiapan ruangan

pelatihan. Tim panitia melakukan survey dan simulasi teknis minimal satu hari sebelum acara.

- Tim Teknis Pendukung

Disiapkan tim teknis (minimal 2 orang) yang bertugas mengatasi kendala selama kegiatan berlangsung. Mereka bertanggung jawab atas instalasi alat, pemecahan masalah mendadak, serta pendampingan peserta yang mengalami kesulitan teknis.

- Alternatif Media dan Metode

Jika terdapat kendala pada satu media (misalnya, listrik padam atau koneksi tidak stabil), panitia menyiapkan alternatif, seperti menggunakan bahan cetak/manual, atau memindahkan pelatihan ke ruangan yang lebih stabil jaringannya. Dalam beberapa sesi, pelatihan dilakukan secara semi-offline menggunakan video dan aplikasi yang tidak membutuhkan koneksi internet terus-menerus.

- Peminjaman Perangkat

Panitia menyediakan beberapa laptop cadangan untuk guru yang tidak membawa perangkat, sehingga tidak ada peserta yang tertinggal hanya karena masalah alat.

- Penjadwalan Fleksibel dan Berlapis

Tim KKN menyiapkan beberapa opsi jadwal pelaksanaan workshop yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Opsi ini diajukan sejak awal melalui proposal kegiatan atau surat pengantar resmi, agar pihak sekolah dapat memilih waktu yang paling sesuai tanpa mengganggu proses belajar mengajar.

- Koordinasi Berulang dan Terjadwal

Dibentuklah satu atau dua orang dari tim KKN sebagai liaison officer (penghubung komunikasi tetap) antara tim dan pihak sekolah. Komunikasi dilakukan secara berkala, baik melalui kunjungan langsung

maupun melalui grup komunikasi (WhatsApp/Telegram), untuk memastikan tidak ada informasi penting yang terlewat atau disalahartikan.

- Pemaparan Tujuan yang Jelas

Pada awal masa KKN, tim melakukan presentasi singkat kepada kepala sekolah dan guru-guru terkait program yang akan dijalankan. Penyampaian dilakukan dengan bahasa yang sederhana namun meyakinkan, serta disertai contoh hasil/media pembelajaran yang akan dibuat, agar pihak sekolah memiliki gambaran konkret dan merasa kegiatan ini bermanfaat langsung.

- Dokumentasi dan Notulensi

Setiap hasil koordinasi dan kesepakatan dicatat dalam bentuk notulensi atau MoU ringan yang bisa dijadikan pedoman bersama. Hal ini penting untuk mencegah miskomunikasi atau perbedaan persepsi selama kegiatan berlangsung.

- Persiapan Pra-Kegiatan yang Matang

Sebelum workshop dilaksanakan, tim KKN menjalani proses **belajar mandiri** secara intensif, seperti mengikuti pelatihan online tentang media pembelajaran digital (misalnya Canva for Education, Powtoon, atau Video Editing Dasar). Materi pelatihan diujicobakan secara internal terlebih dahulu untuk memastikan pemahaman yang cukup.

- Kolaborasi dengan Dosen Pembimbing dan Ahli Terkait

Dalam tahap persiapan, tim KKN dapat berkonsultasi dengan dosen pembimbing atau pihak kampus yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan. Bahkan jika memungkinkan, meminta masukan dari praktisi pendidikan atau mengundang narasumber eksternal sebagai pendamping dalam sesi tertentu.

- **Pembagian Tugas Berdasarkan Kompetensi**

Anggota tim dibagi sesuai kemampuan masing-masing. Misalnya, satu orang fokus pada penguasaan teknis aplikasi, satu lagi di bagian komunikasi atau pemaparan, dan satu lainnya sebagai moderator atau pendamping praktik guru. Ini mengurangi beban individu sekaligus meningkatkan kualitas presentasi secara keseluruhan.

- **Pembuatan Modul dan Panduan Visual**

Untuk mendukung jalannya pelatihan, tim menyiapkan \*modul step-by-step\* yang disusun dalam bahasa sederhana dan disertai tangkapan layar. Hal ini membantu menjelaskan materi secara sistematis dan mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal selama pelatihan.

- **Simulasi Internal (Mock Workshop)**

Sebelum pelaksanaan sesungguhnya, dilakukan simulasi workshop di hadapan rekan satu tim atau mahasiswa lain sebagai peserta uji coba. Tujuannya adalah mengasah kemampuan berbicara di depan umum, memperkirakan durasi waktu, dan mengidentifikasi potensi kendala yang akan muncul saat pelaksanaan.

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **A. Persiapan dan Pembekalan**

Persiapan dan pembekalan KKN MBKM di UINFAS Bengkulu merupakan proses integral yang memastikan mahasiswa siap untuk menjalankan tugas pengabdian kepada masyarakat. Melalui sosialisasi yang informatif dan pembekalan teknis yang mendalam dari DPL, mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan desa-desa tempat mereka ditempatkan. Dengan demikian, KKN tidak hanya menjadi ajang penerapan ilmu tetapi juga sarana untuk membangun hubungan harmonis antara universitas dan masyarakat.

Persiapan dan pembekalan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu merupakan langkah penting untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap terjun ke masyarakat. Proses ini melibatkan berbagai tahapan yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang pengabdian kepada masyarakat serta penerapan ilmu yang telah dipelajari.

#### **I. Proses Persiapan KKN MBKM**

Sebelum pelaksanaan KKN, mahasiswa mengikuti serangkaian sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai mekanisme dan tujuan KKN. Pada tahun 2025, UINFAS mengadakan sosialisasi KKN yang dihadiri oleh mahasiswa dari empat fakultas. Acara ini dibagi menjadi beberapa sesi, di mana setiap sesi menyampaikan informasi penting terkait program KKN, termasuk pilihan jenis program yang tersedia, seperti KKN MBKM dan KKN reguler tematik.

Dalam sosialisasi tersebut, Ketua Panitia KKN, Evan Setiawan, M.M., menjelaskan bahwa program KKN tahun ini mengalami beberapa perubahan signifikan. Salah satunya adalah penghapusan program KKN berbasis masjid di desa-desa, namun akhirnya diadakan kembali, tetapi dengan fokus pada pelaksanaan berbasis MBKM. Mahasiswa diberikan pilihan untuk mengikuti enam jenis program KKN yang berbeda, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

## **2. Pembekalan Teknis oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)**

Setelah sosialisasi, mahasiswa akan mendapatkan pembekalan teknis dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Pembekalan ini mencakup berbagai aspek penting yang harus dipahami mahasiswa sebelum terjun ke lapangan. DPL memberikan arahan mengenai etika pengabdian masyarakat, teknik komunikasi yang efektif, serta cara beradaptasi dengan budaya lokal. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat berinteraksi dengan baik dengan masyarakat setempat dan menjalankan program-program yang telah direncanakan dengan sukses.

DPL juga membahas tentang perencanaan kegiatan KKN, di mana mahasiswa diajarkan untuk merumuskan rencana kerja yang jelas dan terukur. Rencana ini mencakup tujuan kegiatan, metode pelaksanaan, serta indikator keberhasilan yang harus dicapai. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya siap secara akademis tetapi juga secara praktis untuk menghadapi tantangan di lapangan.

## **3. Penerimaan Peserta KKN**

Setelah melalui tahap persiapan dan pembekalan, peserta KKN akan diterima secara resmi

## **B. Uraian Kegiatan**

Adapun rangkaian kegiatan adalah sebagai berikut:

### **1) Pembukaan Acara**

Acara akan dimulai dengan sambutan dari Rektor UINFAS, yang akan memberikan motivasi kepada peserta mengenai pentingnya penguasaan konten digital dalam dunia pendidikan. Rektor juga akan menekankan peran aktif mahasiswa dalam mendukung pengembangan kompetensi guru.

### **2) Sesi Materi**

Workshop akan terdiri dari beberapa sesi materi yang disampaikan oleh dosen dan praktisi di bidang teknologi pendidikan. Adapun materi yang akan dibahas meliputi:

- a) Pengenalan alat dan software untuk pembuatan konten digital.
- b) Teknik dasar pembuatan video pembelajaran.
- c) Strategi penulisan naskah yang menarik dan informatif.
- d) Penggunaan media sosial sebagai platform edukasi.

### **3) Praktik Langsung**

Setelah sesi materi, peserta akan dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan praktik langsung. Dalam sesi ini, mahasiswa akan membimbing para guru dalam membuat konten edukasi digital mereka sendiri. Peserta diharapkan dapat menghasilkan video pembelajaran atau materi presentasi yang siap digunakan di kelas.

### **4) Diskusi dan Tanya Jawab**

Sesi diskusi akan dibuka untuk memberikan kesempatan kepada peserta bertanya tentang tantangan yang mereka hadapi dalam pembuatan konten digital. Mahasiswa dan dosen akan menjawab pertanyaan serta memberikan solusi praktis.

## 5) Penutupan dan Evaluasi

Acara akan ditutup dengan evaluasi singkat mengenai kegiatan workshop. Peserta akan diminta memberikan umpan balik tentang materi dan metode pengajaran yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang.

## C. Metodologi Pelaksanaan

Workshop “Mastering Education Digital Content” dengan Metode ABCD

1. Audience (A) – Identifikasi Kebutuhan Guru
  - Guru mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran dan memilih topik untuk konten digital (Canva atau CapCut).
  - Output: Rancangan awal materi digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masing-masing guru.
2. Behavior (B) – Pengembangan Keterampilan Digital
  - Guru mempraktikkan keterampilan desain presentasi dan editing video dengan bimbingan mentor.
  - Output: Draft awal konten digital yang mencerminkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva/CapCut.
3. Condition (C) – Kolaborasi & Umpan Balik
  - Guru berbagi hasil kerja, memberikan umpan balik, dan menyempurnakan materi berdasarkan masukan.
  - Output: Konten digital yang lebih interaktif dan siap digunakan dalam pembelajaran.
4. Degree (D) – Implementasi & Evaluasi Efektivitas
  - Guru menerapkan konten dalam kelas dan mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran.

- Output: Proyek digunakan dalam pembelajaran, didokumentasikan, dan dievaluasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Adapun keberlanjutan Proyek Setelah Workshop adalah sebagai berikut:

- Komunitas Guru Digital → Guru terus berbagi dan mengembangkan konten.
- Evaluasi & Peningkatan → Menganalisis efektivitas konten terhadap ketercapaian pembelajaran.
- Pemanfaatan Berkelanjutan → Konten terus diperbarui sesuai perkembangan kurikulum.

Metode ABCD memastikan tujuan workshop lebih terukur, dengan fokus pada keterampilan yang diperoleh (Behavior) dalam kondisi tertentu (Condition) untuk menghasilkan tingkat keberhasilan tertentu (Degree).

Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif dengan Canva & CapCut. Workshop ini dirancang agar sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif sesuai dengan karakteristik siswa. Workshop ini memberikan keterampilan praktis dalam membuat presentasi interaktif dengan Canva dan video edukasi dengan CapCut, yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

#### I. Audience (Sasaran)

Peserta workshop adalah guru SD yang ingin meningkatkan keterampilan dalam membuat konten digital edukatif agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

## 2. Behavior (Perilaku yang Diharapkan)

Setelah mengikuti workshop ini, peserta akan mampu:

- Membuat presentasi interaktif dengan Canva, sehingga materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.
- Membuat video edukasi dengan CapCut yang dapat diakses kapan saja oleh siswa untuk mendukung pembelajaran mandiri.
- Menyesuaikan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan siswa, baik dalam bentuk presentasi maupun video edukasi.
- Menghasilkan konten digital yang mendukung Profil Pelajar Pancasila, seperti meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis siswa.
- Menggunakan presentasi dan video sebagai alat asesmen untuk menilai pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik.
- Mengaplikasikan Project-Based Learning (PBL) dengan langsung membuat konten digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

## 3. Condition (Kondisi/Pendukung Pembelajaran)

- Workshop akan dilaksanakan dalam format pelatihan interaktif, dengan pendekatan praktik langsung dalam menggunakan Canva dan CapCut.
- Peserta akan mengikuti sesi demonstrasi, latihan mandiri, dan diskusi kelompok untuk memahami cara mengembangkan media pembelajaran digital.
- Setiap peserta akan diberikan studi kasus berbasis pembelajaran di kelas, sehingga hasil yang dibuat dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.
- Pendampingan dan umpan balik langsung dari fasilitator akan diberikan selama proses pembuatan konten.

#### 4. Degree (Tingkat Keberhasilan yang Diharapkan)

- Peserta minimal mampu menghasilkan satu presentasi interaktif di Canva dan satu video edukasi di CapCut sebagai proyek akhir workshop.
- Peserta memahami bagaimana menggunakan media digital untuk diferensiasi pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa.
- Peserta mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran untuk mendukung Profil Pelajar Pancasila.
- Peserta dapat menerapkan Project-Based Learning dalam proses pembelajaran melalui media digital yang telah dibuat.

Jadi, workshop ini memberikan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Dengan menguasai Canva dan CapCut, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS /PKM**

Pelaksanaan Kegiatan Program KKN MBKM Lingkak Kampus Kamu-Aku: Workshop “Mastering Education Digital Content” di SD IT Umi Kota Bengkulu. Sebagai bagian dari implementasi program KKN MBKM Lingkak Kampus Kamu-Aku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu, Kelompok 3 melaksanakan kegiatan strategis bertajuk “Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif untuk Konten Berkualitas” di SD IT Umi Kota Bengkulu. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk kontribusi nyata mahasiswa dalam mendukung peningkatan kapasitas guru-guru sekolah dasar dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar.

Pelaksanaan workshop ini terbagi ke dalam dua hari utama, dengan pendekatan praktis, komunikatif, dan berorientasi pada produk.

Hari pertama dilaksanakan pada Sabtu, 19 April 2025, dimulai sejak pukul 08.00 hingga 16.30 WIB. Agenda diawali dengan pembukaan kegiatan oleh pihak sekolah dan tim KKN, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi workshop digital bertema “Penggunaan Canva untuk Media Pembelajaran Interaktif”. Dalam sesi ini, para peserta yang terdiri dari guru-guru SD IT Umi mendapatkan pelatihan intensif mengenai cara merancang materi ajar yang visual, menarik, dan mudah dipahami menggunakan platform Canva.

Kegiatan dilanjutkan pada Sabtu, 26 April 2025, dengan agenda workshop hari kedua yang fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi CapCut untuk pembuatan konten video edukatif. Workshop ini kembali dilaksanakan mulai pukul 08.00 hingga 16.30 WIB, dan dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan mengolah video pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar siswa masa kini. Pada akhir sesi pelatihan hari kedua, rangkaian kegiatan

workshop ditutup dengan agenda penarikan mahasiswa KKN MBKM secara simbolis, sebagai bentuk apresiasi dan refleksi atas sinergi yang telah terjalin antara tim KKN dan pihak sekolah selama program berlangsung.

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan dan mengukur efektivitas kegiatan, tim KKN kembali hadir dalam agenda Monitoring dan Evaluasi (Monev) pada Jumat, 2 Mei 2025, pukul 09.00 hingga 12.00 WIB. Dalam sesi ini, guru-guru peserta workshop diberikan tugas praktik berupa pembuatan media pembelajaran mandiri yang bertujuan mengevaluasi pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh selama workshop berlangsung. Hasil tugas tersebut menjadi bahan evaluatif untuk menilai keberhasilan kegiatan sekaligus refleksi bersama menuju peningkatan kualitas pendidikan berbasis digital.

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam hal peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah, tetapi juga memperkuat semangat kolaborasi antara dunia kampus dan dunia pendidikan dasar. Melalui semangat gotong royong, kreativitas, dan dedikasi yang tinggi, kegiatan workshop ini menjadi representasi nyata dari semangat pengabdian yang dicanangkan dalam program KKN MBKM.

Berikut merupakan rincian kegiatan yang dilaksanakan dalam bentuk Rundown Kegiatan:

Hari & Tanggal: Sabtu, 19 April 2025

Waktu : 07.00-16.30 WIB

Lokasi : SDIT UMMI Kota Bengkulu

Materi : Aplikasi Canva

<b>No</b>	<b>Time</b>	<b>Item</b>	<b>Devisi</b>	<b>Location</b>
<b>1.</b>	07.00- 08.00 WIB.	Registrasi Peserta	Kestari	<b>SDIT UMMI Kota Bengkulu</b>
<b>2.</b>	08.01- 10.00 WIB.	Pembukaan acara 1. Opening (MC) 2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars UIN FAS Bkl 3. Pembacaan ayat Suci Al-Qur'an 4. Kata sambutan - Ketua Kelompok - Kepala Sekolah - Dosen Pembimbing Lapangan (Sekaligus Membuka Acara) 5. Doa 6. Penutup (MC) 7. Dokumentasi	Acara Maiya Linda Sari Nadiyahhanun Siti Nurkhasanah - Farhan Melsi R - Reni Wahida, M. Pd -Yashori Revola, M. Pd Bayu Nugraha Maiya Linda Sari Panitia	
<b>3.</b>	10.01- 12.00 WIB.	Opening 1. Shareing Section 2. Tanya Jawab	Moderator Huzaif Ikhwanuddin, S.Pd Acara	
<b>4.</b>	12.01- 13.00 WIB.	Ishoma	Acara	

5.	13.00- 16.00 WIB.	Praktek	Panitia
6.	16.01- 16.30 WIB	Penutup dan Foto bersama	Acara

Hari & Tanggal: Sabtu, 26 April 2025

Waktu : 07.00-15.00 WIB

Lokasi : SDIT UMMI Kota Bengkulu

Materi : Aplikasi CapCut

No	Time	Item	Devision	Location
1.	07.00- 08.00 WIB.	Registrasi Peserta	Kestari	<b>SDIT UMMI Kota Bengkulu</b>
2.	08.01- 09.00 WIB.	Opening 1. Shareing Section  2. Tanya Jawab	Moderator Huzaif Ikhwanuddin, S.Pd Acara	
3.	09.01- 12.00 WIB.	Praktek	Panitia	
4.	12.01- 13.00 WIB.	Ishoma	Acara	
5.	13.01- 15.00 WIB.	Pembukaan acara 1. Opening (MC) 2. Pembacaan ayat Suci	Acara Maiya Linda Sari Siti Nurkhasanah	

		Al-Qur'an 3. Kata sambutan - Ketua Kelompok - Kepala Sekolah - Dosen Pembimbing Lapangan (Sekaligus Menutup Acara) 4. Doa 5. Penutup (MC) 6. Dokumentasi	- Farhan Melsi R - Reni Wahida, M.Pd -Yashori Revola, M. Pd  Bayu Nugraha Maiya Linda Sari Panitia
--	--	--	--

Hari & Tanggal: Jum'at, 2 Mei 2025

Waktu : 09.00-12.00 WIB

Lokasi : SDIT UMMI Kota Bengkulu

Materi : Monitoring

No	Time	Item	Devisi	Location
1.	09.00- 09.30 WIB.	Pembukaan	Panitia	<b>SDIT UMMI Kota Bengkulu</b>
2.	09.31- 11.30 WIB.	Evaluasi	All	
3.	11.31- 12.00 WIB.	Penutup dan Dokumentasi	Panitia	

**NOTE:**

1. Evaluasi setelah kegiatan perhari
2. Dresscode: Menyesuaikan (Sopan dan tertutup)
3. On-time
4. 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pelaksanaan program KKN MBKM Lingkaran Kampus Kamu-Aku oleh Kelompok 3 UINFAS Bengkulu di SD IT Umi Kota Bengkulu melalui kegiatan “Mastering Education Digital Content: Workshop Kreatif untuk Konten Berkualitas” telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Meskipun menghadapi berbagai tantangan seperti perbedaan tingkat literasi digital guru, keterbatasan waktu, kendala teknis, hingga keterbatasan sumber daya mahasiswa, tim KKN mampu mengatasi hambatan tersebut melalui solusi yang inovatif dan kontekstual. Pendekatan bertahap dalam penyampaian materi, fleksibilitas jadwal, kesiapan teknis yang matang, serta koordinasi intensif dengan pihak sekolah menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.

#### **B. Saran**

Sebagai saran untuk kegiatan mendatang, pentingnya untuk melakukan asesmen awal terhadap kemampuan peserta agar materi pelatihan dapat lebih tepat sasaran dan efisien. Selain itu, pelibatan aktif pihak sekolah sejak tahap perencanaan hingga evaluasi akan memperkuat dukungan institusional terhadap program. Mahasiswa juga disarankan untuk memperdalam kompetensi digital dan pedagogik sebelum pelaksanaan kegiatan agar dapat berperan sebagai fasilitator yang profesional. Diharapkan, praktik baik ini dapat direplikasi di sekolah lain sebagai upaya berkelanjutan dalam mendukung transformasi digital pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Lampiran

#### I. Dokumentasi



**Gambar 1. Pembekalan**



**Gambar 2. Pelepasan**



**Gambar 3. Pelaksanaan**



**Gambar 4. Penarikan**



**Gambar 5. Monitoring**



**Gambar 6. Survey Lokasi**

## 2. Publikasi kegiatan



### PAKIS JOURNAL INSTITUTE ( P J I )

MESTAKA: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Tabrani, Saing Rambli, Sambas, 79462 Kalimantan Barat  
Laman : <https://pakisjournal.com> ; Email : [mestaka@pakisjournal.com](mailto:mestaka@pakisjournal.com)



#### SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH

NO: 694/LOA/MESTAKA-PJI/V/2025

Tim Redaksi **Mestaka**: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat menyatakan bahwa artikel sebagai berikut:

Judul : **MENINGKATKAN KAPASITAS GURU DALAM PEMBUATAN KONTEN EDUKASI DIGITAL MELALUI PROGRAM KKN DI SDIT UMMI KOTA BENGKULU**

Penulis : 1). Yashori Revola, 2). Tri Puja Amelia, 3). Lolla Alfaiza, 4). Maiya Linda Sari, 5). Bafelia Indriyati Absya, 6). Nadiyahhanun Wenny Naurahlatifa, 7). Desti Puspitasari, 8). Karin Zahra, 9). Siti Nurkhasanah, 10). Fitri Andini, 11). Naurah Crisandini Putri Candra, 12). Dini Agestia Putri, 13). Farhan Melsi Rahmatullah, 14). Bayu Nugraha, 15). Sindra Pikrin Harafilo

Asal Instansi : **Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu**

Menyatakan dengan ini bahwa artikel tersebut telah **"DITERIMA"** serta melalui prosedur aturan penulisan **Mestaka**: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat dan akan diterbitkan pada Volume 4 No 3: Juni 2025.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja samanya, Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Sambas, 29 Mei 2025

Pimpinan Redaksi



Beryaldi Agam, S.Pi., M.Si

Laman: <https://pakisjournal.com/index.php/mestaka/index>

Email: [mestaka@pakisjournal.com](mailto:mestaka@pakisjournal.com)