

Pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai Media Pembelajaran Sosiologi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di MAN 1 Gresik

Fatkahul Muslimin

Universitas Sunan Drajat Lamongan, fatkhulmuslimin@unsuda.ac.id.

ARTICLE INFO

Keywords:

*Canva dan Capcut,
Pembelajaran Sosiologi,
Keterlibatan Siswa*

Article history:

Received 25-06-2026

Revised 07-07-2026

Accepted 21-07-2026

ABSTRACT

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran digital untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Canva dan Capcut dipilih karena memiliki fitur yang mendukung penyajian materi secara visual dan audiovisual sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru sosiologi serta siswa sebagai informan penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dimanfaatkan untuk membuat presentasi yang membantu siswa memahami materi sosiologi, sedangkan Capcut digunakan untuk membuat video pembelajaran dan proyek berbasis fenomena sosial. Pemanfaatan kedua aplikasi tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, partisipasi, kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Fatkahul Muslimin

Universitas Sunan Drajat Lamongan, fatkhulmuslimin@unsuda.ac.id.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi saat ini. Siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ulhaq et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media digital mampu

menghadirkan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Kondisi tersebut mendorong lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan media digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterlibatan siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif, perhatian, motivasi, dan interaksi selama kegiatan belajar berlangsung. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena metode dan media yang digunakan cenderung monoton. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran (Prasetya et al., 2025). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan teknologi digital menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.

Mata pelajaran Sosiologi memiliki karakteristik yang menekankan pada pemahaman konsep sosial, analisis fenomena masyarakat, serta kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai permasalahan sosial (Laela et al., 2025). Materi yang bersifat konseptual dan kontekstual sering kali membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik. Apabila penyampaian materi hanya dilakukan melalui metode ceramah, siswa berpotensi mengalami kejenuhan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sosiologi secara lebih konkret. Media berbasis visual dan audiovisual menjadi pilihan yang relevan untuk mendukung pembelajaran tersebut. Kehadiran teknologi digital memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran sosiologi dapat berlangsung secara lebih efektif dan partisipatif.

Salah satu platform digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai bentuk media visual lainnya. Kemudahan penggunaan serta ketersediaan template yang beragam menjadikan Canva sebagai media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan sistematis. Selain itu, siswa juga dapat memanfaatkan Canva untuk mengembangkan kreativitas dalam menyusun tugas dan proyek pembelajaran. Pemanfaatan Canva memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan materi yang dipelajari (Putri & Mudinillah, 2021).

Selain Canva, aplikasi Capcut juga semakin banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Capcut merupakan aplikasi pengeditan video yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten audiovisual secara mudah dan menarik. Penggunaan video pembelajaran yang dibuat melalui Capcut dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan. Media video juga mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Elysia et al., 2024). Dalam pembelajaran sosiologi, video dapat digunakan untuk menampilkan fenomena sosial, hasil observasi lapangan, maupun presentasi proyek siswa. Dengan demikian, Capcut dapat menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang

lebih interaktif dan kontekstual. Kehadiran media audiovisual ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran modern yang berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

Pemanfaatan Canva dan Capcut secara bersamaan berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan penggunaan media konvensional. Canva dapat digunakan untuk menyajikan materi secara visual, sedangkan Capcut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media audiovisual yang menarik. Kombinasi kedua aplikasi tersebut memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan berbagai produk pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan kedua media ini juga dapat mendorong pengembangan keterampilan digital peserta didik (Syarifudin, 2024). Keterampilan tersebut menjadi bagian penting dalam menghadapi tantangan era digital. Oleh karena itu, integrasi Canva dan Capcut dalam pembelajaran perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dari para pendidik.

MAN 1 Gresik sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah berbasis Islam memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi, penggunaan media digital menjadi salah satu strategi yang diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Kehadiran Canva dan Capcut memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Lahamado et al., 2025). Selain itu, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi yang besar dalam pemanfaatan kedua aplikasi tersebut untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan Canva dan Capcut dalam pembelajaran sosiologi menjadi topik yang penting untuk diteliti. Penelitian ini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana kedua media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran serta kontribusinya terhadap keterlibatan siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam merancang kebijakan pengembangan pembelajaran digital. Dengan memahami manfaat dan implementasi Canva serta Capcut secara lebih komprehensif, kualitas pembelajaran sosiologi diharapkan dapat terus meningkat. Oleh karena itu, penelitian dengan judul "Pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai Media Pembelajaran Sosiologi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di MAN 1 Gresik" layak untuk dilakukan.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran sosiologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa di MAN 1 Gresik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses penggunaan media pembelajaran digital serta respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi secara

sistematis, faktual, dan akurat berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Nartin et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada pemahaman terhadap realitas yang terjadi dalam konteks pembelajaran sosiologi.

Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN 1 Gresik. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan Canva dan Capcut pada mata pelajaran sosiologi. Subjek penelitian terdiri atas guru sosiologi dan siswa yang terlibat dalam penggunaan kedua aplikasi tersebut selama kegiatan pembelajaran. Guru dipilih karena berperan sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa dipilih sebagai pengguna sekaligus penerima manfaat dari media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang relevan dengan fokus penelitian yang dilakukan (Safarudin et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran sosiologi yang memanfaatkan Canva dan Capcut serta bentuk keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru MAN 1 Gresik antara lain Bpk Hamdi, Ibu Arum, Ibu Latifah dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, serta manfaat penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung seperti perangkat pembelajaran, hasil karya siswa, foto kegiatan, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan mendalam.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Adapun triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan menguatkan. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kredibilitas data serta meminimalkan kemungkinan terjadinya bias dalam penelitian (Syahrizal & Jailani, 2023). Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan pola, tema, dan hubungan yang ditemukan selama proses analisis (Nartin et al., 2024). Analisis data dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga penelitian selesai sehingga menghasilkan temuan yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Results

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sosiologi dan sejumlah siswa di MAN 1 Gresik, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan Canva dan Capcut memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran sosiologi. Guru menjelaskan bahwa kedua aplikasi tersebut membantu penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Canva banyak digunakan untuk membuat presentasi, infografis, peta konsep, serta media visual yang mendukung penyampaian materi sosiologi. Sementara itu, Capcut dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran, video proyek, dan dokumentasi hasil observasi sosial yang dilakukan siswa. Menurut guru, penggunaan media digital tersebut mampu mengurangi kejenuhan siswa yang selama ini sering muncul ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi konvensional.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan Canva membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara visual dan tidak monoton. Siswa mengaku lebih mudah memahami konsep-konsep sosiologi yang abstrak ketika disajikan dalam bentuk infografis, gambar, maupun presentasi yang menarik. Selain itu, Canva juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menyusun tugas kelompok maupun tugas individu. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih aktif mencari informasi tambahan agar desain yang dibuat memiliki isi yang berkualitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa.



Tabel 1. Hasil Pemanfaatan Canva oleh Siswa Kelas X

Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan Capcut memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Melalui pembuatan video pembelajaran dan video proyek sosiologi, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Mereka terlibat dalam proses perencanaan, pengambilan gambar, penyuntingan video, hingga presentasi hasil karya. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil berkreasi menggunakan teknologi yang sudah akrab dalam kehidupan sehari-hari.



Tabel 2. Hasil Pemanfaatan Capcut oleh Siswa Kelas XII

Guru sosiologi menjelaskan bahwa peningkatan keterlibatan siswa terlihat dari bertambahnya partisipasi dalam diskusi kelas, meningkatnya antusiasme saat mengerjakan tugas, serta munculnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan minat untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, hasil tugas yang dihasilkan siswa juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kemampuan dalam menyajikan informasi secara sistematis. Menurut guru, kondisi tersebut menjadi indikator bahwa pemanfaatan Canva dan Capcut mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Meskipun demikian, hasil wawancara juga mengungkap beberapa kendala dalam penggunaan Canva dan Capcut. Kendala yang paling sering ditemui adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian siswa, kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan pembelajaran berbasis kelompok sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru juga memberikan pendampingan dan tutorial sederhana mengenai penggunaan kedua aplikasi tersebut sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran sosiologi di MAN 1 Gresik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut terlihat melalui meningkatnya perhatian, partisipasi, kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa. Canva berperan dalam memperkuat aspek visual pembelajaran, sedangkan Capcut mendukung pembelajaran berbasis audiovisual yang lebih interaktif. Kombinasi kedua media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi di sekolah.

2. Discussion

a. Pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sosiologi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dan Capcut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung proses pembelajaran sosiologi di MAN 1 Gresik.

Canva digunakan untuk membuat presentasi, infografis, peta konsep, dan berbagai media visual yang membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Sementara itu, Capcut dimanfaatkan untuk menghasilkan video pembelajaran, video presentasi, dan proyek berbasis fenomena sosial yang relevan dengan materi sosiologi. Penggunaan kedua aplikasi tersebut memberikan variasi dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada metode ceramah, tetapi juga melibatkan aktivitas kreatif dan partisipatif dari siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran digital yang menjelaskan bahwa teknologi berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Estuhono et al., 2023). Pembelajaran digital menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses pencarian, pengolahan, dan penyajian informasi. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi yang diberikan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam pembuatan produk pembelajaran berbasis digital. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa teknologi mampu memperluas pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik generasi digital.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran sosiologi mendukung proses visualisasi konsep-konsep sosial yang bersifat abstrak. Melalui infografis, diagram, dan presentasi yang menarik, siswa dapat memahami hubungan antar konsep sosial secara lebih sistematis (Rahmatullah et al., 2020). Di sisi lain, Capcut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai fenomena sosial melalui media audiovisual. Video yang dihasilkan tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga menjadi media refleksi dan analisis terhadap realitas sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dan Capcut mampu mendukung terciptanya pembelajaran sosiologi yang lebih kontekstual dan bermakna.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, penggunaan Canva dan Capcut juga menunjukkan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung (Mahardika et al., 2021). Ketika siswa membuat desain maupun video pembelajaran, mereka melakukan proses pengumpulan informasi, analisis data, penyusunan konsep, dan penyajian hasil dalam bentuk karya digital. Proses tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di era digital.

b. Peran Canva dan Capcut dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Sosiologi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pemanfaatan Canva dan Capcut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi. Keterlibatan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, bertambahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta meningkatnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar ketika materi disajikan melalui media visual dan audiovisual dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam teori pembelajaran digital, keterlibatan siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun interaksi yang lebih aktif antara siswa, guru, dan materi pembelajaran (Casfian et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dan Capcut mampu memfasilitasi keterlibatan tersebut melalui berbagai aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pembuatan, hingga presentasi hasil karya sehingga mereka memiliki peran yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan Canva dan Capcut juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas siswa. Dalam proses pembuatan infografis maupun video, siswa diberikan kebebasan untuk menentukan desain, menyusun isi materi, dan mengembangkan ide-ide kreatif sesuai dengan tema yang dipelajari. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi informasi serta mengembangkan kemampuan berpikir inovatif. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas dan literasi digital.

Keterlibatan siswa juga terlihat melalui meningkatnya kemampuan kolaborasi dan komunikasi selama pembelajaran berlangsung. Pembuatan proyek berbasis Canva dan Capcut dilakukan secara berkelompok sehingga siswa harus bekerja sama, berbagi tugas, serta berdiskusi untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas sehingga kemampuan komunikasi mereka semakin berkembang. Dengan demikian, penggunaan Canva dan Capcut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam aspek akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat (Syahrir et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dan Capcut memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran sosiologi di MAN 1 Gresik. Melalui media digital yang interaktif dan kreatif, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta mampu berpartisipasi secara optimal dalam setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran digital yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi secara tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran sosiologi terbukti mampu membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik. Dalam teori pembelajaran digital, visualisasi informasi memiliki peran penting dalam membantu proses konstruksi pengetahuan (Huda & Djono, 2025). Materi yang disajikan dalam bentuk infografis, diagram, gambar, dan presentasi interaktif lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian informasi secara verbal semata. Pada mata pelajaran sosiologi yang banyak membahas konsep-konsep abstrak dan fenomena sosial, penggunaan Canva memungkinkan siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari. Oleh karena itu, Canva tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses berpikir dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Sementara itu, penggunaan Capcut memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis audiovisual. Teori pembelajaran digital

menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan perhatian serta retensi informasi pada peserta didik. Melalui pembuatan video pembelajaran dan proyek sosiologi, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pencarian data, penyusunan konsep, pengambilan gambar, penyuntingan video, hingga penyajian hasil (Putri & Mudinillah, 2021). Kegiatan tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa dapat menghubungkan materi sosiologi dengan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, Capcut menjadi media yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa.

Dari perspektif teori konstruktivisme yang menjadi salah satu landasan pembelajaran digital, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang mereka peroleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya melalui berbagai aktivitas kreatif yang melibatkan Canva dan Capcut. Ketika siswa membuat infografis atau video mengenai fenomena sosial, mereka dituntut untuk mencari informasi, menganalisis data, menghubungkan konsep, dan menyajikannya dalam bentuk produk digital (Lahamado et al., 2025). Proses tersebut mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan sekadar menerima penjelasan dari guru.

Selain meningkatkan pemahaman materi, pemanfaatan Canva dan Capcut juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 yang menjadi tujuan utama pembelajaran digital. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek berbasis media digital, berdiskusi dalam menentukan desain maupun isi materi, serta mempresentasikan hasil karya kepada teman-temannya. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media digital mampu mengintegrasikan penguasaan materi pelajaran dengan pengembangan kompetensi yang dibutuhkan pada era digital (Elysia et al., 2024).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi pembelajaran digital, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang kurang stabil, dan perbedaan kemampuan teknologi antar siswa. Dalam teori pembelajaran digital, keberhasilan integrasi teknologi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur dan kesiapan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah berupa penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan penggunaan aplikasi digital, serta pendampingan yang berkelanjutan kepada siswa. Langkah tersebut penting untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik dapat memperoleh manfaat yang optimal dari penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa Canva dan Capcut merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran sosiologi di MAN 1 Gresik. Keberhasilan penggunaan kedua aplikasi tersebut tidak hanya terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga dari berkembangnya kreativitas, kemampuan kolaborasi, keterampilan komunikasi, dan literasi digital peserta didik. Temuan ini memperkuat pandangan teori pembelajaran digital yang menempatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Dengan

demikian, integrasi Canva dan Capcut dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

CONCLUSION

Pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran sosiologi di MAN 1 Gresik terbukti memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Canva dimanfaatkan untuk menyajikan materi dalam bentuk presentasi, infografis, dan media visual yang menarik, sedangkan Capcut digunakan untuk membuat video pembelajaran dan proyek berbasis fenomena sosial. Penggunaan kedua aplikasi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, media digital tersebut membantu guru menyampaikan materi sosiologi secara lebih mudah dipahami dan kontekstual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan Capcut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya perhatian siswa terhadap materi, meningkatnya partisipasi dalam diskusi, tumbuhnya kreativitas dalam menyelesaikan tugas, serta meningkatnya motivasi belajar. Melalui berbagai aktivitas berbasis proyek digital, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pencarian, pengolahan, dan penyajian informasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan perspektif teori pembelajaran digital, Canva dan Capcut berperan sebagai media yang mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan partisipatif. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, akses internet, dan kemampuan teknologi yang berbeda antar siswa, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan kerja sama antarsiswa. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva dan Capcut dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital peserta didik.

REFERENCES

- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Elysia, J. F., Ghaisani, A., Hikmawati, D., Hartanti, S., Syukur, S., & Pahlevi, R. (2024). Efektivitas Desain Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123–135.
- Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & Ilahi, R. (2023). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut materi kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV MIN 2 Dharmasraya. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330.

- Huda, K., & Djono, D. (2025). Mengintegrasikan teori pembelajaran bermakna dan konstruktivisme dalam pembelajaran Sejarah di era digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137–146.
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826–841.
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Nartin, N., Faturrahman, F., Deni, A., Santoso, Y. H., Paharuddin, P., Suacana, I., & Eliyah, E. (2024). *Metode penelitian kualitatif*.
- Prasetya, D. B. Y., Rohman, Y. L., Setiawati, A. S., & Nugroho, Y. (2025). Penguatan Kreativitas dan Kompetensi Digital Siswa melalui Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran dengan CapCut di SMA Negeri 1 Ungaran. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2), 536–544.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Syarifudin, A. (2024). Optimalisasi video pendek media sosial dalam penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran. *Santri: Journal of Student Engagement*, 3(2), 63–72.
- Ulhaq, M. Z., Marellaningtyas, A., Lestari, N., Rizkiana, M. D., Azim, A. R. P., & Aribowo, D. (2025). Pemanfaatan Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Edukasi Sosial Tentang Permasalahan Bangsa Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11).