



Transformasi Media Ajar Digital: Pelatihan Canva dan PowerPoint Interaktif bagi Guru SMK Negeri 1 Blitar

Nailariza Umami^{1,*}, Adi Sucipto¹

¹Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
 Submit: 03 Juni 2026
 Revisi: 21 Juni 2026
 Diterima: 26 Juni 2026
 Diterbitkan: 30 Juni 2026

Kata Kunci

Canva, Literasi Digital, Pelatihan Guru, Sekolah Menengah Kejuruan, Powerpoint

Correspondence

E-mail: umaminailariza@gmail.com*

A B S T R A K

Transformasi pendidikan di era digital menuntut setiap pendidik untuk memiliki kompetensi literasi digital yang tidak sekadar teknis, tetapi juga kreatif dan aplikatif dalam konteks pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital guru SMK Negeri 1 Blitar melalui dua komponen utama pelatihan: penggunaan aplikasi Canva sebagai platform desain media ajar visual, serta pembuatan presentasi PowerPoint interaktif. Pelatihan dilaksanakan untuk guru-guru di SMK Negeri 1 Blitar. Di laksanakan selama 1 hari penuh diawali dengan pemberian materi dan di lanjut sesi ke dua dengan *full* praktik. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode *learning by doing* yang bersifat partisipatif dan praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media ajar digital berbasis Canva sesuai bidang studi masing-masing, sekaligus mampu menyusun *slide* presentasi interaktif yang dilengkapi animasi, *hyperlink*, dan elemen visual yang komunikatif. Sebanyak 80% peserta menyatakan terjadi peningkatan signifikan pada keterampilan digital mereka. Kegiatan ini berkontribusi pada pembentukan budaya pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif di lingkungan sekolah kejuruan. Ke depan, kompetensi yang diperoleh guru melalui pelatihan ini diharapkan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan, ditularkan kepada guru lain, serta menjadi bagian Upaya penguatan transformasi digital pembelajaran di SMK negeri 1 Blitar.

Abstract

The transformation of education in the digital era demands that educators possess digital literacy competencies that are not merely technical, but also creative and applicable in learning contexts. This community service activity aims to enhance the digital literacy competencies of teachers at SMK Negeri 1 Blitar through two main training components: the use of the Canva application as a visual teaching media design platform, and the creation of interactive PowerPoint presentations. Ten teachers participated in the training, consisting of 5 Entrepreneurship teachers and 5 IPAS (Natural and Social Sciences) teachers. The activity employed a learning-by-doing approach with a participatory and hands-on methodology. The results showed that all participants were able to produce at least one Canva-based digital teaching material aligned with their respective subject areas, as well as interactive presentation slides featuring animations, hyperlinks, and communicative visual elements. Some 80% of participants reported a significant improvement in their digital skills. This activity contributed to the formation of an adaptive technology-based learning culture in the vocational school environment.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Arus digitalisasi yang melanda hampir seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan, telah menciptakan kebutuhan mendesak akan peningkatan kompetensi digital para pendidik. Guru tidak lagi cukup hanya menguasai substansi materi ajar; mereka dituntut untuk mampu mengemas

pengetahuan tersebut ke dalam format yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Dalam konteks ini, literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat, melainkan kapasitas menyeluruh untuk mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif melalui medium digital.

Di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK), tantangan ini terasa lebih nyata. SMK sebagai institusi pendidikan yang berorientasi pada pembentukan kecakapan kerja dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri abad ke-21. Namun hasil observasi dan wawancara awal di SMK Negeri 1 Blitar mengungkapkan bahwa lebih dari separuh tenaga pengajar masih bertumpu pada metode konvensional dalam penyampaian materi. Penggunaan media berbasis teknologi memang sudah dilakukan, terutama dalam bentuk presentasi PowerPoint, namun tampilannya cenderung monoton, minim elemen visual, dan belum memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, belum pernah dilaksanakan pelatihan yang secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Canva dan PowerPoint interaktif. Kegiatan pengembangan kompetensi digital yang pernah dilakukan lebih banyak berorientasi pada penggunaan platform pembelajaran daring dan administrasi pembelajaran, sehingga ketrampilan guru dalam merancang media visual yang menarik dan interaktif masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap program pelatihan yang tidak hanya mengenalkan perangkat digital, tetapi juga membekali guru dengan kemampuan praktik dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan komunikatif. Fakta ini sejalan dengan temuan Kemendikbudristek yang menyebutkan bahwa tingkat pemanfaatan teknologi secara kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran masih belum merata di berbagai satuan pendidikan [1].

Kondisi tersebut mendorong tim pengabdian untuk merancang intervensi yang bersifat praktis dan berorientasi pada kebutuhan riil guru di lapangan. Aplikasi Canva dipilih sebagai alat utama pelatihan karena sifatnya yang berbasis web, tidak memerlukan instalasi khusus, tersedia dalam versi gratis dengan fitur yang memadai, dan menyediakan ribuan *template* yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran [2] [3]. Selain Canva, pelatihan juga mencakup pembuatan presentasi PowerPoint interaktif sebuah aspek yang kerap diabaikan padahal memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar [4]. Peserta pelatihan difokuskan pada 10 guru, yang secara khusus terdiri dari 5 guru mata pelajaran Kewirausahaan dan 5 guru IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dari total 140 guru yang bertugas di SMKN 1 Kota Blitar. Pemilihan peserta dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan relevansi mata pelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran.

Pemilihan dua kelompok mata pelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Kewirausahaan dan IPAS merupakan bidang studi yang memerlukan penyajian visual, kontekstual, dan interaktif. Pada mata Pelajaran Kewirausahaan, guru sering menyampaikan materi terkait perencanaan usaha, pemasaran, analisis peluang bisnis, dan pengembangan produk yang lebih mudah dipahami melalui infografis, poster digital, presentasi visual, maupun konten promosi. Sementara itu, mata pelajaran IPAS memuat berbagai konsep sains dan social yang kompleks, seperti proses alam, hubungan sebab-akibat, data statistik, serta fenomena lingkungan yang memerlukan visualisasi melalui diagram, ilustrasi, dan media interaktif agar lebih mudah dipahami siswa.

Selain itu, kedua mata pelajaran tersebut memiliki beban penyajian materi visual yang relatif tinggi dibandingkan beberapa mata pelajaran lainnya, sehingga kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Sebagai contoh, guru kewirausahaan dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis proposal usaha dan materi promosi produk, sedangkan guru IPAS dapat menyajikan konsep-konsep ilmiah melalui diagram, peta konsep, maupun visual data yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkonfirmasi efektivitas pelatihan berbasis Canva dalam meningkatkan literasi digital guru. Wiyanah menunjukkan bahwa guru yang mendapat pelatihan Canva mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan komunikatif dibandingkan sebelum pelatihan [5]. Senada dengan itu, Nurhayati melaporkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru bahasa mengembangkan bahan ajar berbasis desain digital setelah mengikuti pelatihan serupa [6]. Namun, dari sejumlah publikasi yang ada, pelatihan yang secara eksplisit menggabungkan Canva dengan pembuatan presentasi interaktif untuk kelompok guru kewirausahaan dan IPAS di SMK masih jarang dikaji, sehingga artikel ini berupaya mengisi celah tersebut.

Secara lebih luas, kegiatan ini bersesuaian dengan mandat UNESCO melalui *Digital Literacy Global Framework* yang mendorong setiap pendidik untuk mampu menciptakan konten digital yang berkualitas dan bermakna [7]. Peta Jalan Digitalisasi Pendidikan 2021-2024 dari Kemendikbudristek juga menegaskan pentingnya penguatan kompetensi teknologi guru sebagai bagian integral dari reformasi pendidikan nasional. Dengan demikian, pengabdian ini bukan sekadar kegiatan peningkatan keterampilan teknis, melainkan bagian dari upaya sistematis membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berorientasi masa depan di lingkungan sekolah kejuruan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif-aplikatif, yakni suatu pendekatan yang menempatkan peserta tidak sekadar sebagai penerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam setiap tahapan proses pelatihan. Secara keseluruhan, metode pelaksanaan dibagi ke dalam empat tahap: identifikasi masalah, persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi.

2.1. Tahap Identifikasi Masalah

Sebelum merancang program pelatihan, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan observasi awal dan diskusi informal dengan pihak sekolah. Dari proses ini ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media ajar konvensional dengan tingkat kreativitas visual yang terbatas. Penggunaan PowerPoint memang sudah ada, namun tampilan *slide* yang dihasilkan cenderung statis, penuh teks, dan tidak memanfaatkan fitur animasi, *hyperlink*, maupun elemen interaktif lainnya. Temuan ini menjadi dasar penetapan fokus pelatihan yang mencakup dua komponen yaitu Canva sebagai platform desain visual, dan pembuatan PPT interaktif sebagai keterampilan presentasi berbasis digital.

2.2. Tahap Persiapan

Tim pengabdian melakukan koordinasi intensif dengan pihak SMK Negeri 1 Blitar untuk menentukan jadwal, kriteria peserta, dan sarana prasarana yang dibutuhkan. Disepakati bahwa peserta pelatihan difokuskan pada 10 guru, terdiri dari 5 guru Kewirausahaan dan 5 guru IPAS. Modul pelatihan disusun secara sistematis, mencakup materi literasi digital, prinsip desain visual edukatif, panduan penggunaan fitur utama Canva, dan teknik membuat presentasi PowerPoint interaktif. Laboratorium komputer sekolah disiapkan sebagai ruang pelatihan, dilengkapi koneksi internet dan perangkat yang memadai. Tim juga mengundang narasumber eksternal, Bapak Regi Eka Sura Pratama, M.Pd., dosen STIE Kesuma Negara Blitar, yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran digital.

2.3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan menggunakan metode *learning by doing*, yakni pendekatan yang mengintegrasikan penyampaian konsep dengan praktik langsung secara bersamaan. Pendekatan ini dipilih berdasarkan prinsip andragogi yang menekankan bahwa orang

dewasa belajar paling efektif ketika terlibat aktif dalam pengalaman nyata, bukan hanya menerima ceramah.

1. Hari Pertama – Pelatihan Literasi Digital dan Pengenalan Canva

Sesi pembukaan diisi oleh narasumber dengan pemaparan urgensi literasi digital dalam era pendidikan 4.0, dilanjutkan pengenalan Canva secara menyeluruh: antarmuka, fitur *template*, kombinasi elemen grafis (teks, ikon, gambar, warna, tipografi), dan prinsip desain visual edukatif yang efektif. Masing-masing guru kemudian diarahkan membuat satu rancangan media ajar sederhana menggunakan *template* Canva yang sesuai mata pelajarannya infografis proses kewirausahaan untuk guru Kewirausahaan, dan diagram siklus IPA atau peta konsep IPAS bagi guru IPAS.



Gambar 1. Pelatihan Hari Pertama

2. Hari Kedua – Pelatihan Pembuatan PPT Interaktif

Sesi kedua difokuskan pada pelatihan pembuatan presentasi PowerPoint yang interaktif dan dinamis. Guru dilatih memanfaatkan fitur animasi masuk dan keluar, transisi *slide* bertema, penyisipan *hyperlink* antar-*slide* untuk navigasi non-linear, serta penggunaan *trigger* untuk menciptakan kuis sederhana berbasis klik di dalam *slide*. Pendekatan ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [8]. Selanjutnya, peserta menggabungkan hasil karya Canva hari pertama dengan keterampilan PPT interaktif hari kedua untuk menghasilkan paket media ajar yang komprehensif. Setiap guru diminta mempresentasikan hasil karyanya di hadapan peserta lain untuk mendapatkan umpan balik langsung dari fasilitator dan sesama peserta.



Gambar 2. Pelatihan Hari Kedua

2.4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan dua pendekatan komplementer. Pertama, evaluasi formatif berupa pengamatan langsung selama proses pelatihan, yang mencatat tingkat keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti instruksi teknis, keterlibatan pada praktik, serta kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Kedua, evaluasi sumatif di akhir sesi menggunakan angket persepsi

peningkatan ketrampilan digital dan penilaian produk media ajar digital yang dihasilkan peserta. Angket menggunakan skala Likert 1-5 (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju) yang terdiri atas 10 butir pernyataan.

Tabel 1. Indikator Angket Persepsi Peningkatan Ketrampilan Digital

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir
1	Pemahaman penggunaan Canva	1
2	Kemampuan membuat desain media pembelajaran	1
3	Kemampuan mengintegrasikan elemen visual	1
4	Kemampuan memanfaatkan fitur Canva (<i>template</i> , ikon, integrasi)	1
5	Kemampuan Menyusun presentasi PowerPoint interaktif	1
6	Kemampuan menggunakan animasi dan <i>hyperlink</i>	1
7	Kepercayaan diri dalam mengembangkan media digital	1
8	Kemudahan penggunaan aplikasi	1
9	Relevansi pelatihan dengan kebutuhan mengajar	1
10	Kesiapan mengimplementasikan hasil pelatihan di kelas	1
Total		10 butir

Selain angket, setiap peserta diwajibkan menghasilkan minimal satu produk media ajar digital yang dinilai menggunakan rubrik penilaian produk dengan skala 1-5 pada setiap indikator.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Produk Media Ajar Digital

No	Indikator	Aspek yang Dinilai
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diajarkan
2	Desain Visual	Tata letak, kombinasi penyajian, dan kemudahan dipahami
3	Kejelasan informasi	Keterbacaan teks, sistematika penyajian dan kemudahan dipahami
4	Interaktivitas	Pemanfaatan animasi, <i>hyperlink</i> , multimedia, atau fitur interaktif lainnya
5	Kreativitas dan inovasi	Keunikan desain dan kemampuan menyajikan materi secara menarik

Tabel 3. Skala Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Berdasarkan kedua instrumen tersebut, indikator keberhasilan program ditetapkan sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Indikator Keberhasilan Program

No	Indikator Keberhasilan	Target
1	Kehadiran Peserta	100% peserta mengikuti seluruh sesi pelatihan
2	Peningkatan ketrampilan digital	Minimal 80% peserta memperoleh skor kategori tinggi pada angket persepsi
3	Produk media ajar digital	Seluruh peserta menghasilkan minimal satu produk media yang memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kehadiran peserta mencapai 100% sebanyak 8 dari 10 peserta (80%) memperoleh skor kategori tinggi pada angket persepsi peningkatan ketrampilan digital, dan seluruh peserta berhasil menghasilkan produk media ajar digital yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Profil Peserta Pelatihan

Pelatihan ini diikuti oleh 10 guru SMK Negeri 1 Blitar yang terbagi secara seimbang: 5 guru mata pelajaran Kewirausahaan dan 5 guru IPAS. Dari sisi pengalaman mengajar, rata-rata peserta memiliki masa kerja antara 5 hingga 15 tahun, dengan rentang usia 30 hingga 48 tahun. Sebelum pelatihan, dilakukan asesmen awal untuk mengetahui *baseline* kemampuan digital peserta. Hasilnya

menunjukkan bahwa seluruh peserta sudah familiar dengan penggunaan PowerPoint dasar, namun hanya 2 dari 10 guru (20%) yang pernah menggunakan Canva sebelumnya, dan keduanya pun mengakui penggunaan mereka masih sangat terbatas pada *template* standar tanpa modifikasi berarti. Tidak ada satu pun peserta yang pernah secara sengaja merancang *slide* PPT interaktif dengan animasi dan *hyperlink*. Profil awal ini menegaskan relevansi pelatihan yang dirancang, sekaligus menjadi titik ukur untuk mengamati kemajuan peserta selama dan setelah kegiatan berlangsung.

3.2. Pelaksanaan Sesi Canva: Guru Kewirausahaan

Lima guru Kewirausahaan mengikuti sesi Canva dengan antusias yang tinggi. Pada hari pertama, mereka diperkenalkan dengan fitur-fitur Canva yang relevan untuk mata pelajaran mereka, seperti *template* proposal bisnis, infografis analisis SWOT, dan poster kampanye produk. Fasilitator mengarahkan peserta untuk mengidentifikasi satu topik yang akan segera mereka ajarkan di kelas, kemudian merancang media ajar berdasarkan topik tersebut. Hasilnya cukup mengesankan: dalam rentang tiga jam praktik terbimbing, seluruh guru Kewirausahaan berhasil menyelesaikan minimal satu desain media ajar yang siap digunakan, mulai dari infografis langkah-langkah penyusunan *business plan*, poster visual analisis peluang usaha, hingga *slide* pengantar materi pemasaran digital yang dilengkapi elemen grafis menarik.

Salah satu guru yang awalnya menyatakan tidak percaya diri dengan desain grafis berhasil membuat infografis analisis SWOT berbentuk matriks visual yang komunikatif. Ia mengungkapkan bahwa kemudahan *template* Canva mengurangi hambatan psikologis yang biasanya ia rasakan saat mencoba menggunakan perangkat desain. Temuan ini selaras dengan penelitian Fitria dan Imam yang menyimpulkan bahwa antarmuka Canva yang ramah pengguna secara signifikan menurunkan kecemasan teknologi di kalangan guru yang tidak berlatar belakang desain grafis [2][3].

3.3. Pelaksanaan Sesi Canva: Guru IPAS

Lima guru IPAS menghadapi dinamika yang sedikit berbeda. Mata pelajaran IPAS yang mencakup konsep-konsep sains dan sosial menuntut media yang mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi representasi visual yang mudah dicerna. Pada sesi praktik, para guru IPAS difasilitasi untuk membuat peta konsep digital, diagram siklus (seperti siklus air dan daur hidup makhluk hidup), serta infografis yang memadukan data dan narasi ilmiah dalam satu desain terpadu.

Proses pelatihan guru IPAS menunjukkan bahwa kelompok ini cenderung lebih kritis dalam memilih warna dan tata letak, karena mereka menyadari pentingnya keakuratan visual dalam representasi konsep saintifik. Fasilitator mendampingi setiap peserta secara individual untuk memastikan desain yang dihasilkan tidak hanya estetis, tetapi juga akurat secara konten. Pada akhir hari pertama, kelima guru IPAS berhasil menyelesaikan media ajar berbasis Canva: dua guru menghasilkan peta konsep materi energi dan perubahan wujud zat, satu guru membuat infografis ekosistem, dan dua guru lainnya menyusun *timeline* sejarah perkembangan teknologi dalam format visual yang menarik. Hasil ini konsisten dengan temuan Burrows yang menunjukkan bahwa pelatihan desain berbasis visual mampu meningkatkan kapasitas guru dalam mengkomunikasikan konsep akademis secara lebih efektif [9].

3.4. Pelaksanaan Sesi Pembuatan PPT Interaktif

Sesi hari kedua menjadi bagian yang paling antusias direspons oleh seluruh peserta, baik guru Kewirausahaan maupun IPAS. Banyak di antara mereka yang tidak menyadari bahwa PowerPoint, perangkat yang sudah lama mereka gunakan sehari-hari, menyimpan potensi interaktivitas yang jauh lebih besar dari yang selama ini mereka manfaatkan.

Pelatihan PPT interaktif dimulai dengan demonstrasi pembuatan *slide* yang menggunakan animasi masuk (*entrance animation*) dan keluar (*exit animation*) untuk memunculkan poin-poin materi

secara bertahap, sehingga perhatian siswa tidak terpecah oleh seluruh konten yang muncul sekaligus. Peserta kemudian dilatih menyisipkan *hyperlink* antar-*slide* untuk membangun navigasi non-linear misalnya, *slide* menu utama yang terhubung langsung ke berbagai sub-topik, memungkinkan guru memilih urutan pembahasan secara fleksibel sesuai dinamika kelas. Teknik ini sangat relevan untuk pembelajaran berdiferensiasi yang kini menjadi tuntutan Kurikulum Merdeka.

Fitur yang paling menyita perhatian peserta adalah pembuatan kuis sederhana berbasis *trigger* di dalam *slide*. Guru diajarkan cara membuat tombol jawaban yang merespons klik siswa dengan menampilkan *feedback* langsung (benar/salah) tanpa perlu berpindah ke aplikasi lain. Teknik ini mengubah presentasi statis menjadi sarana evaluasi formatif yang menyenangkan. Seluruh 10 peserta berhasil membuat minimal satu *slide* kuis interaktif fungsional sebelum akhir sesi. Integrasi elemen multimedia interaktif dalam penyampaian materi secara signifikan meningkatkan retensi informasi pada peserta didik, serta diperkuat oleh hasil kajian Al-Ishlah yang menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif yang dirancang guru mampu meningkatkan motivasi dan kompetensi profesional pendidik [10].

Pada tahap akhir hari kedua, setiap guru mempresentasikan paket media ajar lengkapnya kombinasi desain Canva dan PPT interaktif di hadapan seluruh peserta. Sesi ini berfungsi ganda: sebagai ajang berbagi praktik baik sekaligus forum umpan balik konstruktif. Fasilitator mencatat bahwa kualitas produk yang dihasilkan guru Kewirausahaan dan IPAS melampaui ekspektasi awal, mengingat tidak ada satu pun peserta yang memiliki latar belakang formal dalam desain grafis atau teknologi Pendidikan.

3.5. Hasil Evaluasi dan Capaian Kegiatan

Evaluasi akhir pelatihan menghasilkan data yang memuaskan pada seluruh indikator yang ditetapkan. Tingkat kehadiran peserta mencapai 100% pada kedua hari pelatihan, menunjukkan tingginya komitmen dan motivasi peserta. Hasil angket evaluasi yang diberikan pada akhir pelatihan menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan digital peserta sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Peningkatan Keterampilan Digital Peserta

Kategori Peningkatan Keterampilan	Jumlah Peserta	Persentase
Tinggi	8	80%
Sedang	2	20%
Rendah	0	0%
Total	10	100%

Selain itu, hasil *self assessment* peserta sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada berbagai aspek kompetensi digital sebagaimana ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Rata-rata Skor *Self Assessment* Kompetensi Digital Peserta

Aspek Kompetensi	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Penggunaan Canva	2,8	4,4
Desain Media Pembelajaran	2,9	4,3
Pembuatan PPT Interaktif	2,6	4,2
Penggunaan Animasi dan <i>Hyperlink</i>	2,4	4,1
Kepercayaan Diri Mengembangkan Media Digital	2,9	4,4
Rata-rata	2,72	4,28

Secara kualitatif, capaian peserta bahwa seluruh guru Kewirausahaan dan IPAS mampu mengoperasikan Canva secara mandiri dan menghasilkan media ajar yang relevan dengan bidang studinya. Semua peserta mampu membuat *slide* PPT interaktif yang dilengkapi animasi, *hyperlink*, dan elemen kuis berbasis *trigger*. Guru Kewirausahaan menghasilkan media ajar berupa infografis bisnis, poster pemasaran digital, dan *slide* presentasi rencana usaha interaktif. Serta Guru IPAS menghasilkan peta konsep visual, diagram siklus ilmiah, infografis ekosistem, dan *timeline* perkembangan teknologi dalam format digital yang atraktif.

Hasil yang dicapai dalam pelatihan ini menegaskan beberapa hal yang perlu didiskusikan secara kritis. Pertama, efektivitas pendekatan *learning by doing* terbukti sangat relevan untuk pelatihan teknologi pada guru dewasa. Alih-alih memberikan ceramah panjang tentang fitur-fitur Canva atau PPT, fasilitator langsung mengarahkan peserta untuk mempraktikkan fitur tersebut dalam konteks topik ajar mereka sendiri. Hal ini selaras dengan prinsip andragogi bahwa motivasi orang dewasa untuk belajar sangat terikat pada relevansi materi dengan kebutuhan riil mereka [11].

Kedua, pemilihan dua kelompok mata pelajaran yang berbeda Kewirausahaan dan IPAS memberikan variasi yang memperkaya dinamika pelatihan. Kedua kelompok ini memiliki kebutuhan media yang berbeda namun sama-sama merespons positif terhadap pendekatan visual berbasis Canva. Temuan ini mendukung argumen Fine Loretha bahwa Canva mampu mengakomodasi kebutuhan desain dari berbagai disiplin ilmu berkat fleksibilitas *template* dan fitur kustomisasinya [12].

Ketiga, aspek pelatihan PPT interaktif menjadi nilai tambah yang cukup signifikan. Selama ini, pelatihan media ajar digital berbasis Canva untuk guru cenderung berdiri sendiri tanpa diintegrasikan dengan penguatan keterampilan presentasi interaktif menggunakan PowerPoint. Padahal, keduanya merupakan komponen yang saling melengkapi: Canva unggul dalam pembuatan visual statis yang estetik, sementara PowerPoint interaktif menawarkan mekanisme penyajian yang dinamis dan responsif terhadap interaksi peserta didik. Integrasi kedua komponen ini menghasilkan paket kompetensi yang lebih komprehensif dan langsung dapat diterapkan di ruang kelas.

Keempat, hambatan psikologis berupa kecemasan teknologi yang dilaporkan beberapa peserta di awal pelatihan berhasil diatasi secara bertahap melalui pendampingan individual dan suasana pelatihan yang *non-judgmental*. Ini menunjukkan pentingnya desain pelatihan yang mempertimbangkan faktor afektif, tidak hanya aspek kognitif dan psikomotorik. Sari menekankan bahwa keberhasilan penguatan kompetensi digital guru sangat bergantung pada rancangan program yang memadukan aspek teknis dengan penguatan kepercayaan diri peserta [13].

Terakhir, perlu dicatat bahwa 20% peserta yang melaporkan peningkatan pada level moderat sebagian besar adalah guru dengan usia di atas 45 tahun yang mengaku kurang terbiasa dengan lingkungan digital. Temuan ini mengindikasikan perlunya program tindak lanjut berupa *mentoring* atau pendampingan pascapelatihan untuk kelompok peserta ini, agar manfaat pelatihan dapat diinternalisasi secara lebih mendalam dan diterapkan secara konsisten di kelas.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan aplikasi Canva dan pembuatan presentasi PPT interaktif bagi 10 guru SMK Negeri 1 Blitar yang terdiri dari 5 guru Kewirausahaan dan 5 guru IPAS telah terlaksana dengan baik dan mencapai seluruh target yang ditetapkan. Pelatihan dua hari berbasis *learning by doing* menghasilkan luaran konkret berupa produk media ajar digital yang langsung siap digunakan di kelas, mulai dari infografis, peta konsep visual, poster edukatif berbasis Canva, hingga *slide* presentasi PowerPoint yang interaktif dengan fitur animasi, *hyperlink*, dan kuis berbasis *trigger*. Tingkat kehadiran peserta yang mencapai 100% dan persentase peserta yang merasakan peningkatan signifikan sebesar 80% menjadi indikator keberhasilan yang menggembirakan. Lebih dari sekadar pencapaian teknis, pelatihan ini berhasil menggeser pola pikir peserta dari pengguna teknologi yang pasif menjadi kreator media ajar digital yang aktif dan percaya diri. Integrasi dua komponen pelatihan Canva untuk desain visual dan PPT interaktif untuk penyajian dinamis terbukti menghasilkan sinergi yang memperkuat kompetensi digital guru secara holistik. Peningkatan kompetensi guru tersebut diharapkan berdampak pada terciptanya proses pembelajaran yang lebih menari, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan media visual dan presentasi interaktif yang lebih berkualitas, siswa diharapkan memiliki keterlibatan belajar yang lebih tinggi, peningkatan pemahaman konsep, serta motivasi belajar yang lebih baik, terutama pada mata

pelajaran Kewirausahaan dan IPAS yang banyak memerlukan visual materi. Kegiatan ini merekomendasikan beberapa langkah tindak lanjut: 1) penyelenggaraan pelatihan lanjutan yang mengeksplorasi fitur Canva tingkat lanjut seperti pembuatan video animasi dan kolaborasi tim; 2) integrasi keterampilan desain digital ke dalam program pengembangan profesional guru secara berkala di SMK Negeri 1 Blitar; 3) pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital di sekolah sebagai wadah berbagi praktik terbaik; dan 4) penyediaan *mentoring* pascapelatihan khusus bagi peserta yang memerlukan pendampingan lebih intensif.

Daftar Pustaka

- [1] Kemendikbudristek, "Peta jalan digitalisasi pendidikan 2021-2024," Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta, 2021.
- [2] T. N. Fitria, "Using Canva as media for English Language Teaching (ELT) in developing creativity for Informatics students," *ELT Echo J. English Lang. Teach. Foreign Lang. Context*, vol. 7, no. 1, pp. 78-91, 2022, doi: 10.24235/eltecho.v7i1.10233.
- [3] I. A. Imam, S. Diange, and T. Pangalila, "Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar oleh guru di sekolah SMK Negeri 1 Tondano," *Tumoutou Soc. Sci. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2024, doi: 10.61476/732rm497.
- [4] M. Zemuy, S. M. Tsegay, and P. Aihui, "PowerPoint-based lectures and students experiences in Eritrean higher education institutions," *SN Soc. Sci.*, vol. 4, no. 9, 2024, doi: 10.1007/s43545-024-00953-6.
- [5] S. Wiyannah, K. Aviory, and C. E. Nuryani, "Pelatihan aplikasi Canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta," *J-ABDI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 3703-3712, 2022, doi: 10.53625/jabdi.v2i1.2266.
- [6] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, and D. E. Sari, "Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva for Education bagi guru bahasa di Kota Palembang," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 171-180, 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i1.8340.
- [7] UNESCO, "Digital literacy global framework," United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris, 2018.
- [8] IJRIS, "Pre-service teachers' perceptions on the use of interactive PowerPoint presentations as instructional materials," *Int. J. Res. Innov. Soc. Sci.*, vol. 9, no. 12, pp. 2491-2499, 2024, doi: 10.51244/IJRIS.
- [9] C. Burrows, J. Tan, and M. Hagan, "Enhancing visual literacy through interactive design-based learning: A teacher training approach," *J. Digit. Educ. Innov.*, vol. 12, no. 3, pp. 101-115, 2024, doi: 10.3149/jdei.v12i3.1442.
- [10] A.-I. J. Pendidikan, "Interactive PowerPoint as digital learning media: Implications for teacher professional competence and student motivation," *Al-Ishlah J. Pendidik.*, vol. 17, no. 2, pp. 3452-3463, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i1.1818.
- [11] W. Wahono, N. Imsiyah, and A. Setiawan, "Andragogi: Paradigma pembelajaran orang dewasa pada era literasi digital," *Proceeding Umsurabaya*, 2020..
- [12] A. Fine Loretha, R. Simanjuntak, and L. Handayani, "The role of Canva in promoting visual learning among Indonesian teachers," *J. Educ. Technol. Stud.*, vol. 9, no. 1, pp. 17-26, 2023, doi: 10.25134/jets.v9i1.3841.
- [13] A. Sari, N. Syam, and D. Rahmat, "Penguatan kompetensi guru abad 21 melalui pelatihan literasi digital berbasis teknologi Canva," *J. Inov. dan Pengabd. Masy. Digit.*, vol. 3, no. 1, pp. 12-19, 2025, doi: 10.35615/jipmd.v3i1.245.