



JCoos: Journal of Community Outreach in Science & Society

Volume 01 Issue 01 Year 2026 | Page 35-42 | e-ISSN: xxxx-xxxx

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk meningkatkan Kompetensi Guru

Lisnawita¹, Lucky Lhaura Van FC², Elvira Asril³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Indonesia

*Correspondence: lisnawita@unilak.ac.id

Abstract

Conventional lecture-based still dominates the learning process at one of the vocational high schools (SMK) in Pekanbaru, causing students to be less focused and less motivated in participating in teaching and learning activities. This community service program aims to improve teachers' knowledge and skill in developing interactive learning media using an interactive presentation application. The training was carried out in four stages, namely pre-test, material introduction and explanation, demonstration and practice, and post-test and evaluation. The activity was held at laboratory of the Faculty of Computer Science, Universitas Lancang Kuning, with five teachers as participants. Participants' level understanding before and after the training was measured using the Guttman Scale. The evaluation result showed an increase in the average level of understanding from 7.50% in the pre-test to 90.50% in the post-test, representing an improvement of 85%. The training proved effective in enhancing teachers' ability to design interactive learning materials while also fostering their enthusiasm for the use of learning technology.

Keywords: interactive presentation application, interactive learning media, teacher training, educational technology, community service.

Abstrak

Metode ceramah konvensional masih mendominasi di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Pekanbaru, sehingga siswa cenderung kurang fokus dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui empat tahap, yaitu pres-test, penyuluhan dan pengenalan materi, demonstrasi dan praktik, serta Post-test dan evaluasi. Kegiatan diselenggarakan di laboratorium fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning, dengan peserta sebanyak lima orang guru. Tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan diukur menggunakan skala Guttman. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman peserta dari 7.50% pada pre-test menjadi 92.50% pada post-test, dengan selisih peningkatan 85%. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun materi pembelajaran interaktif sekaligus memunculkan antusiasme terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi presentasi interaktif, medei pembelajaran interaktif, pelatihan guru, teknologi pendidikan, pengabdia masyarkat

Received: 02-05-2026/ Revised: 13-05-2026 / Accepted: 22-05-2026

JCoos is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami siswa (Permana et al., 2024), (Pratiwi et al., 2025).

Sebagian besar guru di tingkat menengah, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masih mengandalkan metode ceramah konvensional dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut cenderung bersifat satu arah sehingga siswa kurang terlibat aktif, kurang fokus, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya minat dan motivasi belajar siswa (Rahmawati & Atmojo, 2021). Studi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Fauziah et al., 2022).

Aplikasi presentasi interaktif merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Fitur-fitur seperti template siap pakai, animasi, kuis, dan kemampuan menyisipkan video memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kreatif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman (Ariyanto et al., 2021). Selain Canva yang banyak digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran kreatif dan kolaboratif (Yuliana et al., 2023), aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti Gamma juga telah dimanfaatkan untuk menghasilkan presentasi yang menarik secara otomatis (Anas, 2024). Pelatihan pembuatan presentasi interaktif terbukti meningkatkan kemampuan peserta dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih komunikatif.

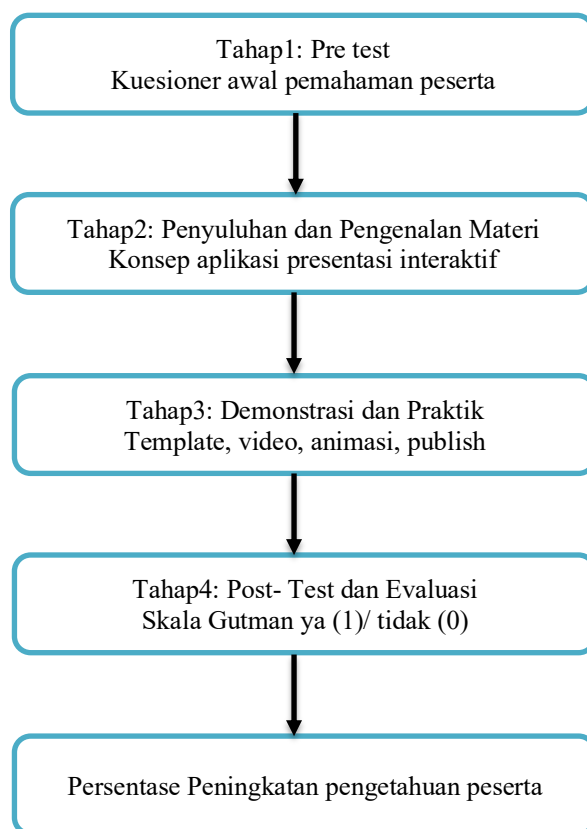
Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Fitriani et al. melaporkan keberhasilan pelatihan Canva bagi guru SMK di Bandar Lampung dalam menyusun media pembelajaran (Fitriani et al., 2022), (Adrian et al., 2022). Wiyannah et al. juga menemukan bahwa pelatihan aplikasi Canva mampu meningkatkan keterampilan guru SMP dalam mengembangkan materi pembelajaran (Wiyannah et al., 2022). Selain itu, Arianto melaporkan bahwa pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva memperoleh respons positif dari para peserta (Arianto, 2023). Pelatihan

pembuatan modul ajar interaktif berbasis Canva pada guru sekolah dasar (Nadeak et al., 2023). serta pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru PAUD dan matematika (Usman et al., 2026), (Bito & Masaong, 2023) juga menunjukkan peningkatan kompetensi peserta dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah di salah satu SMK di Pekanbaru, sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan belum optimal memanfaatkan aplikasi presentasi interaktif sebagai media pembelajaran. Kondisi ini menjadi latar belakang dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan guru mengenai konsep media pembelajaran interaktif berbasis teknologi; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi presentasi interaktif; serta (3) menumbuhkan antusiasme guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi presentasi interaktif. Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan kegiatan terdiri dari: (1) Pre-test: Peserta diberikan kuesioner awal untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap aplikasi presentasi interaktif dan media pembelajaran interaktif. (2) Penyuluhan dan Pengenalan Materi: Tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai aplikasi presentasi interaktif, manfaat, serta penerapannya dalam proses pembelajaran. (3) Demonstrasi dan Praktik: Peserta diberikan demonstrasi penggunaan aplikasi presentasi interaktif, mulai dari pembuatan template baru, memasukkan video, pengaturan background dan animasi, hingga proses publish project. Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik langsung menggunakan modul pelatihan yang telah disediakan. (4) Evaluasi dan Post-test: Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Metode evaluasi menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban yaitu "Ya" dan "Tidak". Jawaban "Ya" diberi skor 1 dan jawaban "Tidak" diberi skor 0. Hasil evaluasi dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan diikuti oleh lima orang guru dari salah satu sekolah menengah kejuruan di Pekanbaru. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Peserta aktif bertanya dan mengikuti praktik penggunaan aplikasi presentasi interaktif. Pada tahap awal, peserta diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal terkait penggunaan aplikasi presentasi interaktif. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memahami penggunaan aplikasi tersebut.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal peserta terhadap penggunaan aplikasi presentasi interaktif masih sangat rendah, yaitu sebesar 7,50%. Selanjutnya, peserta mengikuti sesi demonstrasi dan praktik penggunaan aplikasi presentasi interaktif. Peserta diberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif, penggunaan template, pengaturan animasi, dan publikasi hasil presentasi. Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta secara signifikan.

Tingkat pemahaman peserta meningkat dari 7,50% menjadi 92,50% dengan peningkatan sebesar 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi presentasi interaktif berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Peserta menyatakan bahwa aplikasi presentasi interaktif mudah digunakan dan memiliki fitur yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel1. Total Jawaban Responden Pre – Test

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	A	0	0	0	0	0	0	0	0
2	B	1	0	0	0	0	0	0	0
3	C	0	0	0	0	0	0	0	0
4	D	1	1	0	0	0	0	0	0
5	E	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		2	1	0	0	0	0	0	0

Keterangan: P1 adalah pertanyaan pertama, P2 adalah pertanyaan kedua, P3 adalah pertanyaan ketiga, P4 adalah pertanyaan keempat, P5 adalah pertanyaan kelima, P6 adalah pertanyaan keenam, P7 adalah pertanyaan ketujuh, P8 adalah pertanyaan kedelapan

Tabel 2. Persentase Pengetahuan Responden Pre –Test

Item Pertanyaan	Total Jawab ya	(%) Jawaban ya
P1	2	40,00
P2	1	20,00
P3	0	0,00
P4	0	0,00
P5	0	0,00
P6	0	0,00
P7	0	0,00
P8	0	0,00
Total	3	60,00
Rata-Rata	0,375	7,50

Perhitungan Jawaban “ya” dari angket:

Jawaban “ya” rata-rata : $0,375/8 \times 100\% = 7,50\%$
 50 % Pengetahuan Awal: 7,50 %

Tabel 3. Total Jawaban Responden Post Test

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	A	1	1	1	1	1	0	0	1
2	B	1	1	1	1	1	1	1	1
3	C	1	1	1	1	1	1	1	1
4	D	1	1	1	1	1	1	1	1
5	E	1	1	1	1	1	1	0	1
Jumlah		5	5	5	5	5	4	3	5

Tabel 4. Persentase Pengetahuan Responden Post –Test

Item Pertanyaan	Total Jawab ya	(%) Jawaban ya
P1	5	100,00
P2	5	100,00
P3	5	100,00
P4	5	100,00
P5	5	100,00
P6	4	80,00
P7	3	60,00
P8	5	100,00
Total	37	740,00
Rata-Rata	4,63	92,50

Untuk Mengetahui posisi persentase jawaban “ya” yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu, kemudian ditempatkan dalam rentang skala persentase sebagai berikut:

Nilai Jawaban “ya” 1

Nilai Jawaban “tidak” 0

Dikonversikan dalam persentase:

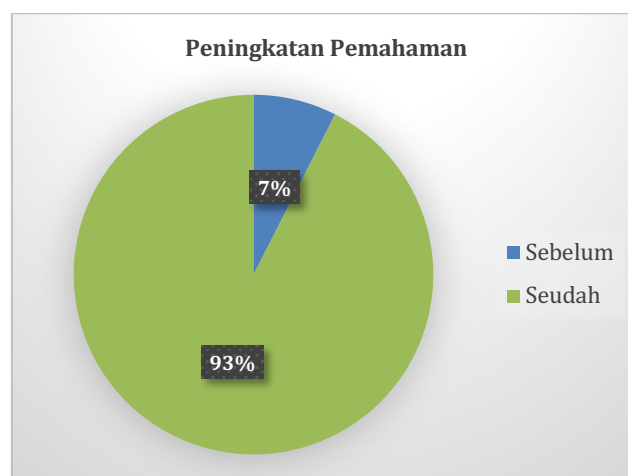
Jawaban “ya” : $1 \times 100\%$: 100%

Jawaban “tidak”: $0 \times 100\%$: 0% (Sehingga Tidak Perlu

Dihitung) Perhitungan Jawaban “ya” dari angket:

Jawaban “ya” rata-rata : $4,63/8 \times 100\% = 92,$

50 % Jadi Pengetahuan $92,50 - 7,50 = 85\%$



Gambar 2. Peningkatan Pemahaman Peserta Pelatihan

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi presentasi interaktif sebagai media pembelajaran interaktif berhasil

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru salah satu sekolah menengah kejuruan di Pekanbaru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 85%, dari 7,50% pada pre-test menjadi 92,50% pada post-test. Pelatihan ini juga meningkatkan antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratiwi, S. A., Mayanti, R., Arifin, S. A. N., Sabrina, V. J., & Khaliza, D. W. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva dan Google Sites untuk komunitas belajar guru matematika. *Jurnal Abdi Insani*, 5(3). <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.1965>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–19. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Ariyanto, Y., Asri, A. N., Puspitasari, D., Yunhasnawa, Y., & Nugraha, B. S. D. (2021). Pelatihan pembuatan presentasi interaktif untuk warga dan perangkat Desa Karangduren, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 8(1), 25–30. <https://doi.org/10.33795/jppkm.v8i1.55>
-

- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Anas, I. (2024). Penggunaan aplikasi Gamma bagi guru dalam membuat presentasi yang menarik dan otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Arianto, D. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 16–23. <https://doi.org/10.70688/jepkm.v4i01.304>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMK di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Adrian, Q., et al. (2022). Pengenalan aplikasi Canva kepada siswa/siswi SMK N 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi Canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan Canva (Studi kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Usman, G., Wowe, T., & Papuling, O. A. P. (2026). Pelatihan media pembelajaran interaktif Canva dengan metode service learning bagi guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 2744–2752. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.844>
- Bitto, N., & Masaong, A. K. (2023). Peran media pembelajaran matematika sebagai teknologi dan solusi dalam pendidikan di era digitalisasi dan disruption. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 4(1), 88–97. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.17376>
-