

PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU DALAM WORKSHOP PRESENTASI INTERAKTIF DAN EFEKTIF MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN DARUL ARIFIN

Dodi Sandra¹, Jasmir², Ibnu Sani Wijaya³, Mulyadi⁴, Ali Sadikin⁵, Eko Arip Winanto⁶, Muhammad Ghufro⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email : ¹⁾ doedy235@gmail.com, ²⁾ ijay_jasmir@yahoo.com, ³⁾ ibnusw17@gmail.com, ⁴⁾ mulyadi@unama.ac.id, ⁵⁾ nikidasilva@gmail.com, ⁶⁾ ekoaripwinanto@gmail.com, ⁷⁾ mghufro20@gmail.com
E-mail Korespondensi : doedy235@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media presentasi interaktif. Namun, sebagian besar guru di Pondok Pesantren Darul Arifin masih terbatas dalam pemanfaatan aplikasi desain presentasi modern. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat presentasi interaktif dan efektif dengan menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan dilakukan melalui workshop interaktif yang mencakup sesi teori, praktik langsung, serta pendampingan. Evaluasi efektivitas kegiatan dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan tiga indikator utama: Pengetahuan Dasar, Keterampilan Teknis, dan Evaluasi Dampak. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketiga indikator. Nilai rata-rata Pre-test 58,3% meningkat menjadi 87,6% pada Post-test. Secara rinci: Pengetahuan Dasar meningkat 28 poin (57% → 85%), Keterampilan Teknis meningkat 31 poin (59% → 90%), dan Evaluasi Dampak meningkat 29 poin (59% → 88%). Sebanyak 85% guru menyatakan kegiatan sangat membantu, dan 90% mampu menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan sistematis. Dengan demikian, workshop ini berkontribusi positif dalam.

Kata kunci: *Canva, Interaktif, Pengabdian masyarakat, Workshop*

1. PENDAHULUAN (TNR, 11 Bold)

Pondok pesantren, sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional di Indonesia, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan santri. Namun, di era digital saat ini, tantangan muncul terkait integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kurikulum pesantren [1], [2]. Literasi digital menjadi esensial untuk memastikan santri tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi yang pesat [3]. Kemampuan digital skill sangat penting didapatkan untuk mengetahui bagaimana mengelola sebuah Lembaga agar lebih dikenal oleh masyarakat luas [4]. Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis daring, menawarkan kemudahan bagi guru untuk membuat media presentasi yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut [5]. Pemanfaatan Canva terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan [6]. Dengan penggunaan Canva dapat memberikan sebuah digital skill bagi peserta didik di sekolah-sekolah.

Beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga menunjukkan hasil positif terkait pelatihan Canva bagi guru. Pada kegiatan Pelatihan Widya Yulianti dkk [7] melaporkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMK Negeri 1 Kuningan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain slide interaktif. Pada [8], juga menemukan bahwa workshop Canva di Pondok Pesantren Annahdlah Makasar berkontribusi signifikan terhadap

peningkatan kreativitas guru dalam menyiapkan media ajar digital. Dari beberapa kegiatan pengabdian yang ditemukan tersebut menyatakan bahwa pelatihan workshop penggunaan canva dalam media pembelajaran interaktif sangat berdampak positif [6] bagi system pembelajaran yang dilakukan di kelas khususnya bagi pondok pesantren yang modern seperti pondok pesantren darul Arifin jambi.

Namun, guru-guru di Pondok Pesantren Darul Arifin masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi, seperti papan tulis dan slide PowerPoint sederhana bahkan masih ada beberapa dari guru masih menggunakan Microsoft Office Word [9], [10]. Proses belajar mengajar cenderung monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Padahal, peserta didik generasi saat ini lebih mudah memahami materi apabila disajikan dengan pendekatan visual yang interaktif.

Oleh karena itu, tim dosen Universitas Dinamika Bangsa melaksanakan kegiatan workshop peningkatan keterampilan guru dalam membuat presentasi interaktif dan efektif menggunakan Canva. Diharapkan kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, sekaligus menumbuhkan budaya pemanfaatan teknologi digital di lingkungan Pondok Pesantren Darul Arifin.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Profil Lembaga Kegiatan

Pondok Pesantren Darul Arifin Jambi berdiri pada tanggal 5 Februari 2019, berawal dari kegiatan pengajian berpindah dari masjid ke masjid dengan hanya dua jamaah. Pendirian pondok ini dipelopori oleh Dr. KH. Zainul Arifin, M.Ed, MA, bersama para pengurus. Pada awal berdirinya, pondok ini hanya memiliki empat santri, namun seiring waktu jumlah santri terus meningkat karena kepercayaan masyarakat. Saat ini, Pondok Pesantren Darul Arifin Jambi berlokasi di Jl. Nes Dusun Leban Karas RT. 017 / RW. 007 Kel. Pijoan, Kecamatan Jambi Luar Kota (Jaluko), Kabupaten Muara Jambi, Provinsi Jambi. Pondok memiliki 30 tenaga pengajar dari berbagai bidang keilmuan. Visi pondok pesantren ini adalah *"menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul dalam mencetak kader pemimpin umat yang berilmu luas dan berakhlak mulia"*.



Gambar 1. Gedung Pendopo Pondok Pesantren Darul Arifin

2.2 Peserta Kegiatan

Peserta workshop berjumlah **20 orang guru** dari berbagai bidang studi, meliputi: Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Fisika, Matematika, Pendidikan Agama, dan lainnya. Tingkat literasi digital para peserta beragam, mulai dari guru yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi presentasi hingga yang masih pemula.

Workshop dipandu oleh tim instruktur yang terdiri dari enam orang dengan peran yang berbeda. Koordinator kegiatan adalah Dodi Sandra, S.Kom., M.S.I., yang bertanggung jawab atas perlengkapan serta dokumentasi. Perizinan di UNAMA dikelola oleh Dr. Jasmir, M.Kom., sedangkan perizinan di pondok pesantren sekaligus moderator kegiatan dipegang oleh Mulyadi, S.Kom., M.S.I. Pemateri utama adalah Ibnu Sani Wijaya, S.Kom., M.S.I., yang juga menyusun soal pre-test dan post-test. Pembuatan absensi dan sertifikat peserta ditangani oleh Ali Sadikin, S.Kom., M.S.I., sedangkan penyusunan laporan dan luaran kegiatan dilakukan oleh Eko Arip Winanto, S.Kom., M.Phil. Dokumentasi foto dan video dibantu oleh Muhammad Ghuftron.

Pelaksanaan workshop berlangsung di Laboratorium Multimedia Pondok Pesantren Darul Arifin dalam waktu satu hari penuh, yaitu pukul 13.30 hingga 17.30 WIB. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pembukaan dan sambutan, dilanjutkan dengan pre-test serta pengenalan Canva. Setelah itu, peserta memperoleh materi dasar penggunaan Canva sebelum beristirahat untuk shalat Ashar. Pada sesi berikutnya, peserta melakukan praktik pembuatan presentasi interaktif menggunakan Canva. Hasil karya peserta kemudian dipresentasikan dan didiskusikan bersama. Kegiatan diakhiri dengan post-test, evaluasi, serta penutupan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop peningkatan keterampilan guru dalam presentasi interaktif dan efektif menggunakan Canva dilaksanakan di Pondok Pesantren Darul Arifin dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang guru dari berbagai bidang studi. Kegiatan ini berjalan sesuai dengan rencana serta mendapat sambutan positif dari pimpinan lembaga maupun para peserta.





Gambar 2. Hasil kegiatan PKM

Capaian nyata dari kegiatan ini dapat dilihat pada tiga aspek utama. Pertama, peningkatan kompetensi guru, di mana sebelum pelatihan sebagian besar guru masih menggunakan media ajar konvensional seperti papan tulis dan slide PowerPoint sederhana. Setelah mengikuti pelatihan, para guru mampu membuat presentasi interaktif berbasis Canva dengan desain visual yang lebih kreatif dan menarik.

Kedua, produk karya peserta, yang menunjukkan bahwa setiap guru berhasil menghasilkan minimal satu presentasi pembelajaran sesuai dengan bidang studinya masing-masing. Beberapa contoh hasil karya antara lain presentasi berjudul “Gerak Benda dan Gaya” oleh guru Fisika, “Perkenalan Kosakata Dasar” oleh guru Bahasa Arab, serta “Hukum Tajwid dalam Al-Qur’an” oleh guru Pendidikan Agama. Hasil karya ini membuktikan bahwa peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikan langsung keterampilan yang diperoleh. Ketiga, antusiasme dan partisipasi peserta, yang terlihat selama sesi praktik di mana para guru aktif bertanya, mencoba berbagai fitur Canva, dan mempresentasikan hasil karyanya di depan rekan sejawat. Berdasarkan kuesioner akhir, sebanyak 85% peserta menyatakan puas dengan kegiatan ini, menunjukkan bahwa workshop telah memenuhi kebutuhan mereka dalam mengembangkan keterampilan presentasi interaktif.

3.1 Discussion

Evaluasi kegiatan workshop dilakukan melalui pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengukur peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti kegiatan, baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan praktis.

Penilaian difokuskan pada tiga indikator utama, yaitu:

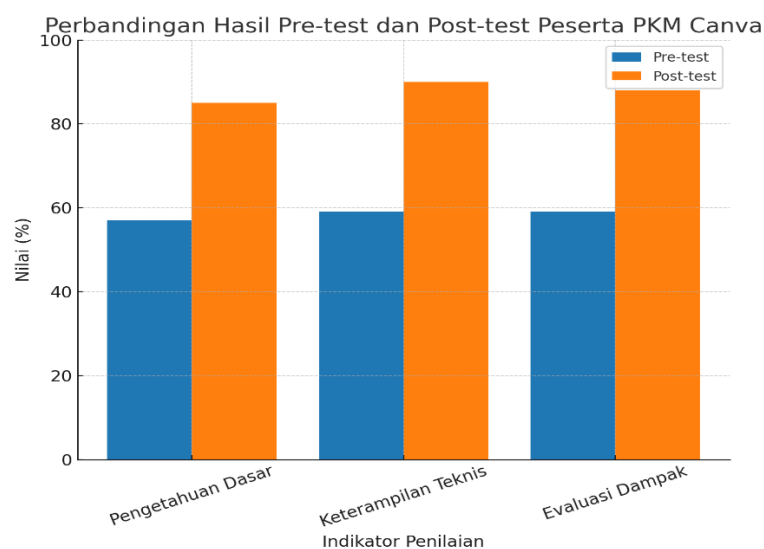
1. Pengetahuan Dasar, yang mencakup pemahaman konsep Canva serta fungsi presentasi digital.
2. Keterampilan Teknis, yaitu kemampuan peserta dalam mengoperasikan fitur Canva untuk membuat presentasi.
3. Evaluasi Dampak, yakni kesadaran peserta terhadap manfaat penggunaan Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun hasil dari pre-test dan post-test peserta dapat dilihat pada Tabel 1, yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dan pemahaman setelah mengikuti workshop.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Pre Test dan Post Test

Indikator	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan
Pengetahuan Dasar	57	85	+28
Keterampilan Teknis	59	90	+31
Evaluasi Dampak	59	88	+29
Rata-rata	58,3	87,6	+29,3

Berdasarkan dari tabel1 Hasil Perbandingan Pre Test dan Post Test diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada semua indikator setelah pelatihan dilaksanakan. Pada gambar1 merupakan hasil gambar grafik dari perbandingan pre test dan post test:



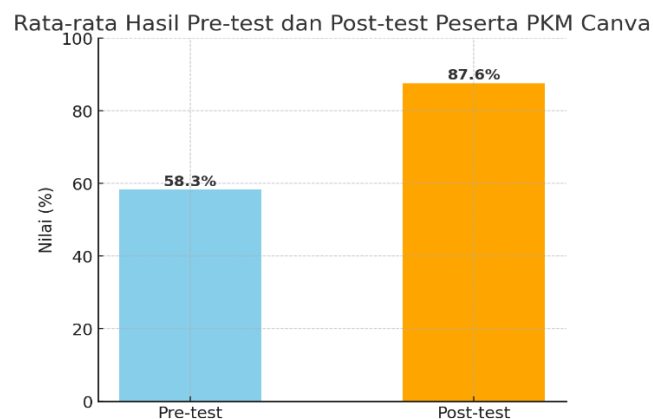
Gambar 3. Grafik perbandingan pre test dan post test

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditunjukkan pada Tabel 1, terdapat peningkatan yang signifikan pada setiap indikator. Pada aspek pengetahuan dasar, sebelum kegiatan sebagian besar guru hanya mengetahui Canva sebagai aplikasi desain poster sederhana. Namun, setelah mengikuti pelatihan, sekitar 90% peserta mampu memahami Canva sebagai platform presentasi interaktif yang menyediakan berbagai fitur, termasuk penggunaan template, elemen grafis, serta animasi. Selanjutnya, pada aspek keterampilan teknis, hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% guru yang mampu membuat presentasi sederhana menggunakan Canva. Setelah mendapatkan materi dan praktik langsung, terjadi peningkatan signifikan, di mana 85% peserta berhasil membuat presentasi yang lebih kompleks dengan menambahkan animasi, transisi, hyperlink, serta menyusun desain slide secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran.

Sementara itu, pada aspek evaluasi dampak, pada awalnya sebagian besar guru belum menyadari pentingnya media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah pelatihan, mayoritas peserta menyatakan kesiapannya untuk langsung mengimplementasikan Canva dalam

pembelajaran di kelas karena dianggap mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test yang dirangkum pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata pada ketiga indikator. Peningkatan tersebut juga divisualisasikan pada Gambar 2, yang menyajikan grafik rata-rata perbandingan hasil pre-test dan post-test peserta.



Gambar 4. Rata-rata perbandingan hasil pre test dan post test

3.2. Tanggapan Peserta

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan pada akhir kegiatan, sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan workshop. Sebanyak 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai media presentasi interaktif. Selain itu, 90% peserta menilai keterampilan teknis mereka mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pelatihan. Lebih lanjut, 80% peserta menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Tanggapan langsung dari peserta juga menguatkan temuan ini, antara lain: “Materi sangat bermanfaat dan mudah dipahami,”; “Saya baru tahu Canva bisa digunakan untuk presentasi interaktif, bukan hanya poster,”; serta “Setelah pelatihan ini saya akan mencoba menggunakan Canva di kelas.”

3.3 Tantangan dan Kendala Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pertama, tingkat literasi digital peserta yang beragam menyebabkan perbedaan kecepatan dalam menguasai materi; beberapa guru dapat dengan cepat memahami, sementara yang lain memerlukan pendampingan lebih intensif. Kedua, keterbatasan akses internet juga menjadi hambatan karena beberapa peserta mengalami gangguan jaringan saat mencoba mengakses fitur-fitur online Canva. Ketiga, waktu pelaksanaan yang relatif singkat membuat peserta belum sepenuhnya mengeksplorasi fitur lanjutan, seperti kolaborasi online maupun integrasi dengan Google Classroom.

3.4 Dampak Kegiatan

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif baik bagi guru maupun lembaga. Dari sisi guru, pelatihan ini meningkatkan rasa percaya diri serta keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dari sisi lembaga, pembelajaran di Pondok Pesantren Darul Arifin menjadi lebih variatif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, pondok pesantren memperoleh citra positif sebagai lembaga pendidikan Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Di sisi lain, Universitas Dinamika Bangsa juga memperoleh luaran akademik dari kegiatan ini berupa laporan Program Kemitraan Masyarakat (PKM), publikasi artikel ilmiah, serta dokumentasi kegiatan yang dapat dijadikan bahan pengembangan lebih lanjut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan *“Workshop Peningkatan Keterampilan Guru dalam Presentasi Interaktif dan Efektif Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Darul Arifin”* dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari para guru, ditunjukkan melalui kehadiran penuh, partisipasi aktif, serta antusiasme tinggi peserta. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana pengetahuan dasar meningkat dari 57% menjadi 85%, keterampilan teknis dari 59% menjadi 90%, dan evaluasi dampak dari 59% menjadi 88%, dengan rata-rata keseluruhan meningkat dari 58,3% menjadi 87,6%. Seluruh peserta juga berhasil menghasilkan minimal satu produk presentasi pembelajaran berbasis Canva yang siap digunakan di kelas sesuai bidang studi masing-masing. Kegiatan ini berdampak positif terhadap guru, sekolah, dan perguruan tinggi: guru menjadi lebih percaya diri serta terampil menggunakan media digital, sekolah memperoleh citra sebagai lembaga adaptif terhadap teknologi, dan Universitas Dinamika Bangsa berhasil mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian masyarakat. Untuk pengembangan ke depan, disarankan adanya pendampingan lanjutan bagi guru, perpanjangan durasi atau pembagian sesi pelatihan, integrasi Canva dengan teknologi kecerdasan artifisial lain seperti ChatGPT atau Gemini, serta perluasan sasaran peserta ke sekolah mitra lainnya agar dampak kegiatan semakin luas.

4.2 Saran

Untuk pengembangan kegiatan serupa ke depan, disarankan:

1. **Perlu adanya pendampingan lanjutan** bagi guru, khususnya yang masih baru mengenal Canva, agar keterampilan yang diperoleh semakin terasah.
2. **Durasi pelatihan diperpanjang** atau dibuat dalam beberapa sesi, sehingga peserta memiliki waktu lebih banyak untuk mengeksplorasi fitur Canva secara lebih mendalam.
3. **Kolaborasi Canva AI dengan platform Kecerdasan Artifisial Lainnya** seperti ChatGPT, Gemini, dan Lainnya yang dapat dijadikan fokus pelatihan lanjutan.
4. **Perluasan sasaran peserta**, tidak hanya guru di Pondok Pesantren Darul Arifin, tetapi juga guru di sekolah mitra lainnya agar dampak kegiatan semakin luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada **Universitas Dinamika Bangsa** yang telah mendanai dan mendukung penuh pelaksanaan kegiatan “*Workshop Peningkatan Keterampilan Guru dalam Presentasi Interaktif dan Efektif Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Darul Arifin*”. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pimpinan Pondok Pesantren Darul Arifin beserta seluruh guru peserta workshop atas partisipasi aktif dan kerja samanya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siti Nurdiana Wijaya, Putri Aulia Harahap, Putri Ayu Ningsih, Novianty Khairani, and Victor Asido Elyakim P, “Implementasi terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penguatan Nilai-Nilai Islam di Pesantren Daarul Putra Madinah,” *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 4, pp. 290–297, Nov. 2024, doi: 10.55123/abdikan.v3i4.4322.
- [2] Z. Mukarom, Y. Hermansyah, E. Rusyani, F. D. Juang, S. Takiah, and U. S. G. Djati, “TRANSFORMASI PENDIDIKAN PESANTREN MELALUI INTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI,” vol. 8, no. 2, 2023.
- [3] Farhanuddin, Budiar, and Mardiyono, “Inovasi Administrasi Publik dalam Menyokong Pengembangan Kurikulum Pesantren di Era Digital: Studi di Yayasan Pondok Pesantren Al-Arif NW Teko.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Aug. 16, 2023.
- [4] H. Hartono, C. Lesmana, R. Permana, and M. Matsun, “Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif,” *T*, vol. 14, no. 2, pp. 139–147, Dec. 2018, doi: 10.20414/transformasi.v14i2.587.
- [5] I. Irsan, A. L. Nurmaya. G, A. Pertiwi, and F. R, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva,” *abdidas*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, Dec. 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i6.498.
- [6] S. Syahdan, H. Herlinawati, S. Syaifullah, and D. T. Syafitri, “Challenges and Strategies of Teachers in Integrating Canva in English Classroom Teaching,” *ELT-Lectura*, vol. 10, no. 1, pp. 11–20, Feb. 2023, doi: 10.31849/elt-lectura.v10i1.12115.
- [7] Sugiarni, D. E. Widiastuti, and Tahrin, “The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school,” *englie*, vol. 5, no. 2, pp. 264–276, Aug. 2024, doi: 10.22219/englie.v5i2.34839.
- [8] Hamka.L *et al.*, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar.” *Jurnal Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, Oktober 2022.
- [9] N. S. Zahri and F. P. Rahmawati, “Strengthening presentation skills through TPACK-based canva media for elementary school students,” *J. Fundadikdas (Fundamental Pendidik. Dasar)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2024, doi: 10.12928/fundadikdas.v7i1.9878.
- [10] W. Zebua, S. Gulo, S. Gulo, A. Bawamenewi, and M. K. Gulo, “Developing Interactive Learning with PowerPoint via the Canva Application,” *J. Journal International Inspire Education Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 132–138, July 2024, doi: 10.55849/jiiet.v3i1.654.