

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL GURU DAN SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN VIDEO EDITING DI SMA MUHAMMADIYAH 1 BALIKPAPAN

Nilam Aqria, Riki Herliansyah, Siti Setianingrum, Tiara Cahyaningrum, Fachlevi Asclumb, Seslyla Febryna Eka Wati, Fadhil Pradana Sya'bani, Fajwa Ghaisani Adzkiya, Ika Dwi Sabilla, Leila Lutfia Candrawati, Udzri Izaz Wasana, Mega Silfiani, Mega Pratiwi.*

¹Fakultas Sains dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan

*E-mail: rherliansyah@lecturer.itk.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan dengan tujuan meningkatkan literasi digital serta keterampilan desain dan presentasi berbasis teknologi bagi guru dan siswa. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan kemampuan dalam mengolah data secara menarik, minimnya pemanfaatan aplikasi desain digital, serta kurang optimalnya penggunaan media sosial sebagai sarana promosi sekolah. Program dilaksanakan melalui survei lapangan, pelatihan editing video menggunakan CapCut, pelatihan presentasi digital dengan Canva, pelatihan pembuatan infografis berbasis data dan AI tools, serta evaluasi kemampuan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital yang signifikan. Berdasarkan uji paired sample t-test, nilai post-test guru meningkat sebesar 24,29 poin dibandingkan pre-test ($p = 0,004$), sedangkan nilai post-test siswa meningkat sebesar 20 poin ($p = 0,000$) dengan 100% peserta mencapai standar kelulusan minimal ≥ 70 . Selain peningkatan pengetahuan, program ini menghasilkan video pembelajaran dari setiap guru, infografis siap publikasi, serta enam konten promosi digital yang diunggah pada akun Instagram sekolah. Dampak kegiatan terlihat dari meningkatnya kualitas pembelajaran yang ditunjukkan melalui penggunaan media ajar yang lebih interaktif, visual, dan mudah dipahami, serta meningkatnya partisipasi siswa dalam proses belajar. Program ini juga memperkuat citra sekolah di ruang digital dan memfasilitasi pembentukan tim konten kreatif sebagai bentuk keberlanjutan.

Kata kunci: literasi digital, CapCut, Canva, AI tools, media pembelajaran

Abstract

This community service program was conducted at SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan to enhance digital literacy as well as technology-based design and presentation skills among teachers and students. The main problems identified in the partner school included limited ability to present data attractively, minimal utilization of digital design applications, and the suboptimal use of social media as a promotional platform. The program was implemented through field surveys, video editing training using CapCut, digital presentation training with Canva, infographic creation training using data and AI tools, and evaluation of participants' competencies. The results indicated a significant improvement in digital skills. Based on the paired sample t-test, teachers' post-test scores increased by 24.29 points compared to their pre-test scores ($p = 0.004$), while students' scores increased by 20 points ($p = 0.000$), with 100% of participants meeting the minimum passing score of ≥ 70 . In addition to improved knowledge, the program produced educational videos from each teacher, publishable infographics, and six digital promotional contents uploaded to the school's Instagram account. The activity also enhanced learning quality through more interactive, visual, and easy-to-understand teaching media, along with increased student engagement. Furthermore, the program strengthened the school's digital presence and facilitated the establishment of a creative content team as part of its sustainability strategy.

Keywords: digital literacy, CapCut, Canva, AI tools, learning media

1. Pendahuluan

Literasi digital mencakup serangkaian kemampuan dalam memanfaatkan teknologi serta media digital untuk mengakses, mengelola, dan mengevaluasi informasi secara efektif. Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, penguasaan keterampilan ini menjadi hal yang

esensial bagi guru maupun siswa (Hikmi et al, 2025). Era digital saat ini menuntut setiap individu, terutama para pendidik dan peserta didik diharapkan menguasai literasi digital yang tidak hanya matang secara teknis, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi dalam berbagai konteks termasuk pada aktivitas desain dan presentasi. Fenomena ini didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi yang secara signifikan mengubah cara berinteraksi, belajar, dan bekerja di berbagai sektor kehidupan. Literasi digital sendiri tidak sebatas pada kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, melainkan juga mencakup pemahaman, evaluasi, dan penciptaan konten digital secara kritis serta bertanggung jawab secara etis (Pebriana et al, 2025). Dalam konteks pendidikan, literasi digital dan penguasaan aplikasi desain menjadi krusial untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, sejalan dengan tuntutan revolusi digital di abad ke-21.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan menjadi solusi penting untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang kreatif, menarik dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Oleh karena itu diperlukan pendampingan agar para pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran (Sirajuddin & Wahditiya, 2025). Selain itu keterampilan mengedit video melalui aplikasi seperti CapCut juga semakin menjadi kebutuhan penting bagi guru agar dapat menghasilkan media pembelajaran audiovisual yang menarik dan efektif, sehingga diperlukan pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi editing video yang mudah diakses dan digunakan (Mesra et al, 2024). Selain itu, penguasaan aplikasi seperti Canva juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis secara praktis melalui fitur *use-friendly*, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, serta kemampuan mereka dalam menyajikan informasi secara visual yang menarik dan komunikatif (Hgl et al, 2025).

Peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis yang lebih kompleks. Pada fase ini, siswa memerlukan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konten, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi visual, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, kemampuan membuat presentasi yang efektif, menarik, dan mudah dipahami khususnya melalui penggunaan infografis sebagai media visual yang mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi sangat penting dimiliki siswa agar mereka dapat menyampaikan ide dengan lebih jelas serta meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens (Kusmiati & Effendi, 2019).

Integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam aplikasi desain seperti Canva AI dan Microsoft Designer semakin membuka peluang bagi guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan presentasi dan kreativitas, sehingga mereka mampu mengoptimalkan pembelajaran serta siap menghadapi dinamika pendidikan di era digital (Nurhayati & Erviana, 2024). Teknologi AI memungkinkan pengguna dengan keterampilan desain terbatas untuk tetap menghasilkan konten visual berkualitas tinggi melalui fitur otomatis seperti rekomendasi tata letak, pemilihan warna, dan penyesuaian elemen desain. Namun, pemanfaatan teknologi ini masih belum merata, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan akses dan pengetahuan terhadap perkembangan digital terkini (Kemendikbudristek, 2022).

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bekerja sama dengan SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan, sebuah sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Letjend S. Parman RT 24 No. 19, Kota Balikpapan. Sekolah ini memiliki tiga kelas aktif dengan jumlah siswa kurang dari 40 orang dan didukung oleh 10 tenaga pendidik. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kondisi fisik sekolah tergolong sederhana dengan keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran digital. Meskipun sekolah telah memiliki akun Instagram sebagai sarana promosi dan komunikasi, pengelolaan media sosial tersebut belum optimal dalam membangun citra positif dan menarik minat calon siswa baru.

Identifikasi permasalahan di sekolah mitra menunjukkan beberapa tantangan utama, yaitu: (1) siswa belum terbiasa mengolah dan menyajikan data dalam bentuk visual yang menarik

dan informatif; (2) minimnya pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis dan presentasi digital secara efektif; (3) terbatasnya pemahaman siswa mengenai strategi penyusunan konten promosi untuk media sosial; (4) belum dikenalnya teknologi berbasis AI dalam proses desain di kalangan siswa dan guru; serta (5) keterbatasan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital dan video interaktif yang dapat meningkatkan engagement siswa dalam pembelajaran.

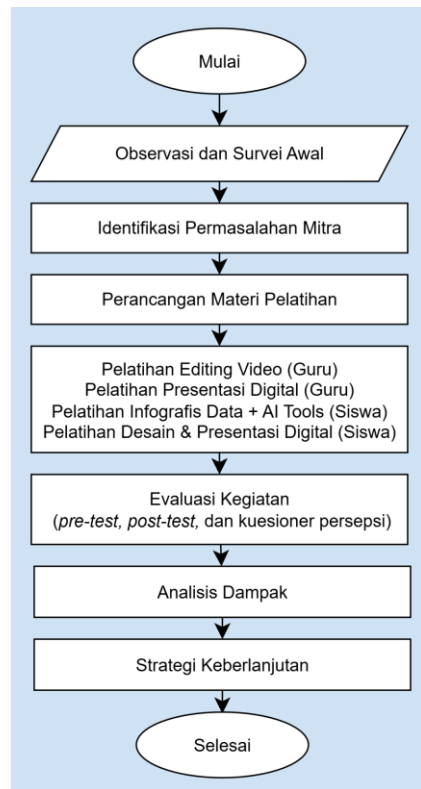
Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pelatihan infografis, presentasi digital, pembuatan konten promosi, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital baik bagi siswa maupun guru. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru dan siswa melalui penguatan kapasitas dalam pemanfaatan aplikasi desain grafis dan video editing; membekali peserta dengan kemampuan menghasilkan media pembelajaran digital yang interaktif melalui aplikasi seperti Canva dan CapCut serta mendorong siswa mengembangkan keterampilan dalam menciptakan konten kreatif untuk kebutuhan akademik maupun promosi sekolah. Selain itu, program ini juga ditujukan untuk mengoptimalkan kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, seluruh elemen sekolah dapat berperan aktif dalam memperkuat literasi digital serta meningkatkan daya saing di era pendidikan modern yang berbasis teknologi. Sejalan dengan roadmap transformasi digital pendidikan Indonesia, program ini diharapkan dapat menjadi model replikabel bagi sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa dalam upaya mempercepat adaptasi teknologi di lingkungan pendidikan (Kemendikbudristek, 2021).

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan dengan sasaran utama siswa dan guru. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital, keterampilan desain, serta kemampuan pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran dan promosi sekolah.

Pelaksanaan program ini melibatkan 10 guru dan 16 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Setiap kegiatan dilaksanakan dalam 1–2 sesi dengan durasi sekitar 90 menit per sesi. Evaluasi keberhasilan program dilakukan menggunakan *pre-test*, *post-test*, serta kuesioner persepsi sebagai alat ukur non-kuantitatif. Selain itu, alur metodologi divisualisasikan melalui diagram alir untuk menunjukkan urutan pelaksanaan kegiatan secara jelas.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan utama berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan

2.1 Survei Lapangan

Sebelum kegiatan dimulai, survei lapangan dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan untuk mengetahui kondisi eksisting mitra terkait kemampuan siswa dalam mengolah dan menyajikan data, pemanfaatan aplikasi desain serta presentasi digital, strategi penyusunan konten promosi sekolah, dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang dihadapi mitra sehingga program pengabdian yang dirancang dapat memberikan solusi yang relevan dan tepat sasaran.

2.2 Pelatihan Editing Video dengan CapCut dan Presentasi Digital untuk Guru

2.2.1 Pelatihan Editing Video

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengolah materi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui media video. Peserta dilatih menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai salah satu perangkat editing video yang praktis dan mudah diakses. Materi yang diberikan meliputi teknik dasar pemotongan video, penambahan teks, transisi, efek suara, serta pengaturan tata letak visual agar hasil video lebih komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru mampu memproduksi konten video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

2.2.2 Pelatihan Presentasi Digital

Selain pelatihan editing video, kegiatan juga mencakup peningkatan kemampuan guru dalam membuat presentasi digital yang efektif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Materi pelatihan berfokus pada pengenalan fitur-fitur utama Canva, seperti pemilihan template yang sesuai, pengaturan desain, penggunaan elemen grafis, serta penyisipan gambar, ikon, dan multimedia. Peserta

juga diberikan pemahaman mengenai strategi penyusunan presentasi yang komunikatif agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan interaktif. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru mampu menghasilkan presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga kreatif, visual, dan menarik bagi peserta didik.

2.3 Pelatihan Infografis berbasis Data dan Pengenalan Tools AI

Pelatihan infografis berbasis data bertujuan membekali siswa dengan keterampilan menyajikan informasi secara visual dan komunikatif. Kegiatan mencakup pengenalan jenis-jenis infografis, manfaatnya dalam pendidikan dan komunikasi publik, serta ciri-ciri infografis yang efektif. Pada sesi praktik, siswa belajar mengenali komponen visual seperti ikon, grafik, dan tipografi, serta memanfaatkan AI tools seperti Canva AI untuk mengolah data dan membuat desain otomatis. Data yang digunakan diambil dari contoh nyata, kemudian diolah menggunakan statistik deskriptif sebelum divisualisasikan, sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung dari proses pengolahan hingga penyajian data dalam bentuk infografis.

2.4 Pelatihan Penggunaan Aplikasi Design dan Presentasi Digital untuk Siswa

Pelatihan pembuatan infografis menggunakan Canva bertujuan meningkatkan keterampilan digital siswa dalam menyajikan informasi secara visual. Kegiatan diawali dengan pengenalan infografis, manfaatnya, serta kelebihan Canva sebagai platform desain digital. Siswa mempelajari langkah-langkah pembuatan infografis, dari pemilihan template hingga penataan elemen visual. Setelah itu, peserta mempraktekkan pembuatan infografis dengan mengolah data sederhana menggunakan statistik deskriptif. Hasil desain kemudian diarahkan untuk dipublikasikan di media sosial sekolah, khususnya Instagram, sebagai bagian dari strategi komunikasi digital.

2.5 Evaluasi Dampak dan Keberhasilan Kegiatan

Evaluasi dampak dan keberhasilan kegiatan dilakukan melalui pengamatan keaktifan peserta, hasil pre-test dan post-test, serta penilaian produk digital yang dihasilkan. Keberhasilan pelatihan dinilai dari ketercapaian indikator yang telah ditetapkan, antara lain peserta memperoleh nilai post-test minimal 70 dan menghasilkan minimal satu infografis siap publikasi untuk pelatihan infografis berbasis data, dua infografis dipublikasikan di Instagram sekolah untuk pelatihan desain dan presentasi digital, satu video pembelajaran atau promosi hasil karya guru untuk pelatihan editing video, serta enam unggahan baru yang terstruktur di akun Instagram sekolah sebagai hasil kegiatan pembuatan konten promosi. Secara keseluruhan, keberhasilan kegiatan diukur dari peningkatan keterampilan digital peserta, kualitas produk yang dihasilkan, serta meningkatnya aktivitas dan citra positif sekolah di ruang digital.

2.6 Identifikasi Tantangan dan Strategi Keberlanjutan

Identifikasi Tantangan dan Strategi Keberlanjutan Pelaksanaan kegiatan menghadapi beberapa tantangan, seperti belum adanya tim khusus untuk promosi sekolah, jaringan wifi di kelas yang kurang stabil, spesifikasi laptop yang terbatas, serta beberapa fitur aplikasi desain dan editing yang berbayar. Untuk mengatasinya, dirancang strategi keberlanjutan berupa pembentukan tim konten kreatif sekolah yang melibatkan guru dan siswa, peningkatan dukungan infrastruktur digital melalui perbaikan jaringan dan perangkat, serta pendampingan lanjutan secara daring agar kemampuan desain dan pengelolaan konten dapat terus dikembangkan secara mandiri.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Survei Lapangan

Sebelum pelaksanaan program, tim terlebih dahulu melakukan survei lapangan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi awal lingkungan dan kebutuhan

mitra. Survei dilaksanakan melalui observasi langsung di lokasi serta wawancara singkat dengan guru dan siswa sebagai pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa guru masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Di sisi lain, siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan teknologi, namun masih terbatas dalam keterampilan teknis, khususnya dalam desain grafis dan penyusunan presentasi. Temuan ini menegaskan pentingnya penyelenggaraan pelatihan berbasis teknologi digital yang dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, sekaligus memberdayakan siswa agar lebih kreatif dan percaya diri dalam menyajikan ide melalui karya visual maupun presentasi interaktif.

3.2 Pelatihan Infografis berbasis Data dan Pengenalan Tools AI untuk Siswa

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman sekaligus keterampilan dasar kepada peserta dalam mengolah data menjadi infografis yang informatif, komunikatif, dan menarik. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan konsep dasar infografis, pemilihan elemen visual yang tepat seperti ikon, warna, dan tipografi, serta penerapan prinsip desain sederhana agar pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami.

Selain itu, peserta diperkenalkan pada berbagai tools digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang berfungsi mempercepat serta mempermudah proses desain. Tools ini ditunjukkan sebagai alternatif praktis, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan waktu atau kemampuan teknis. Salah satu contoh yang diberikan adalah penggunaan *web color palette generator* untuk membantu menentukan kombinasi warna yang serasi dalam pembuatan infografis, sehingga hasil desain tidak hanya informatif tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat.

Metode pelatihan dilakukan secara interaktif melalui dua tahapan utama. Tahap pertama berupa pemaparan materi teoritis mengenai pentingnya visualisasi data dalam pembelajaran, dilengkapi contoh infografis yang baik dan identifikasi kesalahan umum yang sering terjadi dalam perancangan desain. Tahap kedua berupa praktik langsung menggunakan aplikasi desain sederhana, di mana peserta ditugaskan membuat infografis dari data yang telah disediakan oleh tim.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan desain infografis sederhana dengan memadukan teks, data, dan elemen visual secara proporsional. Pemanfaatan tools berbasis AI turut membuka wawasan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai pendukung kreativitas yang memudahkan proses desain, bukan sekadar menggantikan keterampilan manual.



Gambar 2. Hasil Infografis

Sumber: Siswa-Siswi SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan (2025)

3.3 Pelatihan Editing Video dengan CapCut dan Presentasi Digital untuk Guru

Pelatihan editing video dan pembuatan presentasi digital bagi guru dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan berlangsung secara tatap muka di ruang kelas dengan jumlah peserta sepuluh guru. Sesi diawali dengan pengenalan antarmuka aplikasi CapCut dan Canva, disertai demonstrasi pembuatan video pembelajaran sederhana. Para peserta tampak antusias mencoba berbagai fitur seperti pemotongan video, penambahan teks, transisi, dan musik latar. Pada sesi berikutnya, guru diajak membuat presentasi pembelajaran menggunakan template interaktif di Canva agar tampilan materi lebih menarik dan komunikatif.

Berdasarkan observasi, sebagian besar guru mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik meskipun beberapa mengalami kendala teknis akibat keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Meski demikian, kegiatan berjalan lancar dan menghasilkan minimal satu video pembelajaran dari masing-masing guru yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar maupun sebagai konten promosi sekolah. Guru juga menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka memahami pentingnya visualisasi dalam pembelajaran serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan serupa efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal untuk pembelajaran (Mursalin, Ali, & Armita, 2024).

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, digunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang berisi beberapa pertanyaan terkait pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, serta kemampuan dasar dalam membuat media pembelajaran digital.

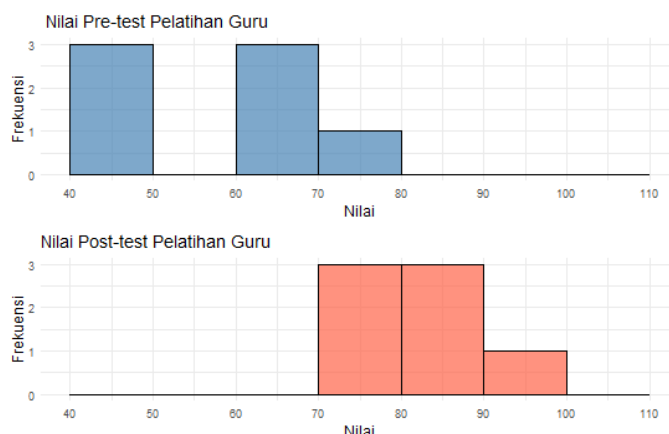
Tabel 1. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Pelatihan Editing Video dan Presentasi Digital

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Menurut Bapak/Ibu, Canva itu sebenarnya apa..	a. Aplikasi edit foto di HP saja b. Alat desain online untuk membuat berbagai media (misalnya presentasi, poster, dan lain-lain) c. Game untuk melatih kreativitas d. Software yang harus di-install di komputer
2	Langkah pertama yang perlu dilakukan agar bisa mulai menggunakan Canva adalah..	a. Langsung memilih template tanpa login b. Login atau masuk ke akun Canva terlebih dahulu c. Mengunduh semua font yang tersedia d. Menghubungi admin sekolah
3	Jika Bapak/Ibu belum memiliki akun Canva, maka bisa..	a. Tidak bisa menggunakan Canva sama sekali b. Membuat akun baru

		(menggunakan email/Gmail)
		c. Meminjam akun orang lain
		d. Hanya bisa mengakses versi gratis
4	Fungsi template di Canva adalah..	a. Desain siap pakai yang bisa langsung diedit sesuai kebutuhan b. Kumpulan font untuk teks c. Musik latar untuk presentasi d. File kosong tanpa isi
5	Jika Bapak/Ibu ingin membuat media presentasi untuk kelas, jenis desain yang sebaiknya dipilih adalah..	a. Poster b. Presentasi (ppt) c. Instagram Story (IGS) d. Dokumen (docs)
6	Untuk menambahkan tulisan pada desain, fitur yang digunakan adalah	a. Uploads b. Text c. Elements d. Background
7	Jika ingin menambahkan foto murid atau gambar pribadi ke dalam desain, caranya melalui..	a. Uploads - pilih file dari komputer/HP b. Audio - pilih musik c. Text - ketik tulisan d. Background - pilih warna
8	Untuk menambahkan musik atau rekaman suara, Bapak/Ibu bisa menggunakan menu..	a. Elements b. Uploads c. Audio d. Background
9	Canva juga memiliki fitur efek dasar. Jika ingin membuat gambar terlihat buram, maka bisa menggunakan efek..	a. Blur b. Shadows c. Change Color d. Crop
10	Jika ingin mengubah warna ikon atau elemen di Canva, fitur yang dipakai adalah..	a. Audio b. Change Color c. Shadows d. Uploads

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan tersebut secara kuantitatif, dilakukan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) terhadap nilai pre-test dan post-test guru. Sebelum pelatihan, guru diberikan sejumlah pertanyaan untuk mengukur kemampuan awal mengenai aplikasi Canva. Setelah pelatihan, seluruh peserta diminta untuk mengerjakan kembali sejumlah soal untuk mengukur peningkatan kemampuan. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai statistik uji dengan nilai $t_{hit} = -4,60$ dengan derajat kebebasan

($df = 6$) atau $p\text{-value} = 0,004$. Nilai $p\text{-value}$ yang sangat kecil atau $< \alpha = 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test peserta pelatihan. Nilai rata-rata selisih antara keduanya adalah $-24,29$, dengan interval kepercayaan 95% sebesar $[-37,21, -11,36]$. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test lebih tinggi dibandingkan rata-rata pre-test, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Dengan demikian, pelatihan desain dan presentasi digital bagi peserta terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Gambar 2 menunjukkan perbandingan distribusi (histogram) nilai pre-test dan post-test peserta.



Gambar 3. Histogram Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Pelatihan Guru

3.4 Pelatihan Penggunaan Aplikasi Design dan Presentasi Digital untuk Siswa

Pelatihan ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi desain dan presentasi digital sebagai sarana penyampaian informasi yang menarik dan komunikatif. Kegiatan diawali dengan pengenalan Canva dan Google Slides, termasuk fitur AI Canva seperti Magic Design yang membantu menghasilkan ide tata letak secara otomatis. Siswa kemudian diajak mempraktekkan pembuatan infografis menggunakan data sederhana, mulai dari pemilihan template, penentuan warna dan ikon, hingga penyusunan elemen visual agar informasi tersaji dengan jelas dan estetik.

Selama pelatihan, siswa tampak antusias dan mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik. Mereka menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap prinsip desain dan keterampilan menggunakan aplikasi digital untuk menyajikan data secara visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian dalam membuat konten digital yang menarik serta relevan dengan kebutuhan sekolah.

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, digunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang berisi beberapa pertanyaan pilihan ganda terkait pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi *Canva* dan *Google Slides*, serta kemampuan dasar dalam menyusun presentasi digital yang informatif dan menarik.

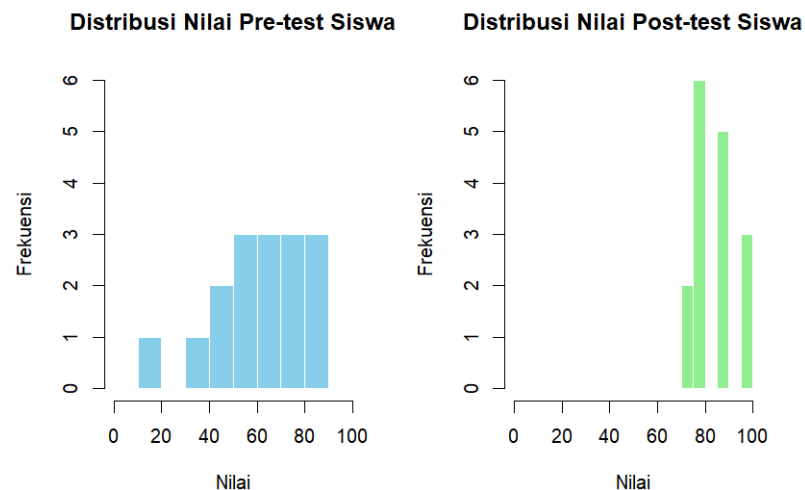
Tabel 2. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Pelatihan Editing Video dan Presentasi Digital

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
----	------------	-----------------

-
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | Apa yang dimaksud dengan infografis? | a. Gambar tanpa data
b. Gabungan teks, visualisasi data, dan ilustrasi yang menyampaikan informasi
c. Grafik tanpa penjelasan teks
d. Artikel panjang dengan data statistik |
| 2 | Berikut ini yang termasuk jenis infografis adalah... | a. Infografis statistik, kronologis, proses
b. Infografis laporan, jurnal, buku
c. Infografis numerik, teks, audio
d. Infografis manual, otomatis, digital |
| 3 | Manfaat utama infografis adalah... | a. Membbingungkan pembaca dengan data rumit
b. Menyampaikan informasi kompleks secara ringkas dan menarik
c. Infografis numerik, teks, audio
d. Menggantikan semua bentuk laporan tertulis |
| 4 | Dalam pengolahan data, nilai yang paling sering muncul disebut... | a. Mean
b. Median
c. Modus
d. Minimal |
| 5 | Aplikasi apa yang dapat digunakan untuk membuat infografis dengan desain visual yang menarik? | a. Microsoft Word
b. Canva
c. Notepad
d. Calculator |
| 6 | Apa tujuan utama dari visualisasi data | a. Menyimpan data dalam bentuk tabel yang rapi
b. Membuat data terlihat lebih menarik tanpa memperhatikan maknanya
c. Menyajikan data agar lebih sederhana, mudah dipahami, serta membantu mengidentifikasi pola, trend, dan outliers
d. Mengubah semua data numerik menjadi teks deskriptif |

-
- | | | |
|---|---|--|
| 7 | Jenis infografis apa yang paling tepat digunakan untuk menampilkan data berdasarkan lokasi atau wilayah? | a. Grafik batang
b. Diagram pie
c. Peta geografis
d. Tabel teks |
| 8 | Saat mengedit infografis, mengapa penting menambahkan sumber data seperti nama lembaga, tahun rilis, atau tautan? | a. Agar infografis terlihat penuh dengan tulisan
b. Diagram pie
c. Supaya data terlihat lebih akurat dan dapat dipercaya
d. Untuk membuat desain lebih berwarna |
| 9 | Dalam mengedit infografis di Canva, pengguna dapat menambahkan aplikasi tambahan melalui fitur Apps. Apa tujuan utama dari penggunaan fitur ini?. | a. Untuk mempercepat proses coding dalam desain
b. Agar bisa mengakses sumber daya tambahan seperti gambar, ikon, atau data
c. Supaya desain otomatis berubah menjadi tabel Excel
d. Untuk menginstal perangkat lunak grafis baru di komputer |
-

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan kedua secara kuantitatif, dilakukan kembali uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) terhadap nilai pre-test dan post-test peserta. Sebelum pelatihan, peserta diberikan sejumlah pertanyaan untuk mengukur kemampuan awal mengenai aplikasi Canva. Setelah pelatihan, seluruh peserta diminta untuk mengerjakan kembali sejumlah soal untuk mengukur peningkatan kemampuan. Hasil analisis memperoleh statistik uji dengan nilai $t_{hit} = -5,03$ dengan derajat kebebasan ($df = 15$) atau $p\text{-value} = 0,000$. Nilai $p\text{-value}$ yang sangat kecil atau kurang dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test peserta pelatihan. Nilai rata-rata selisih antara keduanya adalah -20, dengan interval kepercayaan 95% sebesar [-28,48, -11,52]. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test lebih tinggi dibandingkan rata-rata pre-test, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Menurut kriteria Tempat Uji Kompetensi (TUK) dengan batas kelulusan minimal 70, diketahui bahwa seluruh peserta yaitu 16 siswa (100%) dinyatakan lulus karena nilai post-test seluruh peserta berada pada atau di atas standar kelulusan. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil mencapai kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pelatihan. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa pelatihan infografis efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, baik secara statistik maupun praktis, sebagaimana terlihat dari peningkatan rata-rata nilai post-test yang signifikan dibandingkan rata-rata pre-test. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mampu memilah informasi ilmiah mengenai COVID-19 dan menyusunnya kembali dalam bentuk infografis yang informatif untuk disebarkan kepada masyarakat (Muthiadin, Aziz, Hajrah, & Alir, 2024). Gambar 3 menunjukkan perbandingan distribusi (histogram) nilai pre-test dan post-test peserta.



Gambar 4. Histogram Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Pelatihan Siswa

3.5 Keberhasilan Kegiatan dan Potensi Dampak

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan keterampilan literasi digital di SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan. Siswa mulai terbiasa mengolah data menjadi infografis, menyusun presentasi yang lebih komunikatif, serta memanfaatkan aplikasi desain berbasis AI untuk menghasilkan konten yang menarik. Guru juga telah mampu membuat media pembelajaran digital berupa video interaktif dan presentasi yang lebih inovatif. Inisiatif-inisiatif kecil seperti pembuatan konten promosi sederhana melalui Instagram sekolah mulai muncul, yang menunjukkan adanya kemandirian dalam pengelolaan media digital. Selain berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran (lebih interaktif dan mudah dipahami), kegiatan ini juga memperkuat citra sekolah di ruang digital dan membuka peluang peningkatan daya tarik sekolah bagi calon peserta didik baru.

3.6 Tantangan dan Keberlanjutan

Pelaksanaan kegiatan menghadapi beberapa kendala dan tantangan, diantaranya belum adanya tim khusus yang menangani promosi sekolah, jaringan Wi-Fi di ruang kelas dan ruang guru yang belum stabil, serta spesifikasi laptop (terutama Chromebook) yang terbatas untuk menjalankan aplikasi desain dan editing. Selain itu, beberapa fitur pada aplikasi desain seperti Canva dan CapCut bersifat berbayar sehingga membatasi kreativitas peserta saat praktik.



Gambar 5. Tantangan Spesifikasi Laptop (Chromebook)

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian (2025)

Gambar 4 menunjukkan proses pelatihan desain menggunakan perangkat Chromebook milik sekolah. Terlihat bahwa sebagian siswa berbagi perangkat karena keterbatasan jumlah dan spesifikasi laptop yang kurang mendukung untuk menjalankan aplikasi desain seperti Canva dan CapCut secara optimal. Kondisi ini menjadi salah satu kendala utama dalam pelaksanaan pelatihan karena mempengaruhi kecepatan dan kelancaran praktik.



Gambar 6. Tantangan Koneksi Wi-Fi di Ruang Guru

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian (2025)

Gambar 5 memperlihatkan kegiatan pelatihan yang diikuti oleh para guru SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah koneksi *Wifi* sekolah yang tidak stabil, sehingga proses mengakses *template*, mengunduh elemen desain, dan menyimpan hasil kerja menjadi terhambat. Tim pengabdian memberikan solusi temporer dengan menyediakan jaringan internet pribadi agar pelatihan tetap berjalan lancar. Solusi yang berkelanjutan seperti menyediakan fasilitas wifi dan perangkat keras yang memadai tetap menjadi prioritas.

Strategi keberlanjutan perlu dirancang untuk memastikan bahwa ilmu yang telah diperoleh dapat terus dimanfaatkan dan dikembangkan. Beberapa strategi keberlanjutan yang dirumuskan antara lain adalah:

1. Keberlanjutan Infografis: Siswa diarahkan untuk mengikuti lomba infografis tingkat sekolah atau kota agar keterampilan desain terus terasah.
2. Keberlanjutan Video Pembelajaran: Guru melanjutkan pembuatan video pembelajaran secara mandiri dan mengunggahnya di akun media sosial sekolah.
3. Keberlanjutan Presentasi Digital: Siswa dan guru menggunakan hasil pelatihan untuk menyusun materi presentasi kegiatan sekolah secara rutin.
4. Keberlanjutan Promosi Sekolah: Dibentuk tim konten kreatif sekolah yang beranggotakan guru dan siswa untuk mengelola media sosial dan konten promosi digital.
5. Keberlanjutan Infrastruktur: Sekolah mengajukan dukungan peningkatan jaringan dan perangkat digital agar kegiatan literasi digital dapat terus berkembang.

4. Kesimpulan

Program pengabdian yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan berhasil meningkatkan kompetensi digital baik pada siswa maupun guru. Siswa mampu mengolah data menjadi infografis yang menarik dan komunikatif, sedangkan guru dapat membuat media pembelajaran berupa video dan presentasi digital yang lebih inovatif. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya budaya literasi digital di lingkungan sekolah serta memperkuat branding sekolah melalui media sosial. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, solusi keberlanjutan telah dirancang

melalui pembentukan tim konten kreatif dan pendampingan lanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan promosi digital sekolah di era pendidikan modern.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Kalimantan atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada SMA Muhammadiyah 1 Balikpapan sebagai mitra pengabdian yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerjasama selama kegiatan berlangsung. Apresiasi yang tulus diberikan kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif, sehingga kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat terlaksana dengan lancar serta memberikan manfaat nyata bagi peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

- Hgl, T. W. M., Siregar, F. N., Edyanto, M., Wiatantri, C. Z., & Wulandari, K. (2025). *Pelatihan desain grafis digital dengan Canva untuk siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo*. GIAT: Teknologi untuk Masyarakat, 4(1).
- Hikmi, H. C., Nurwijayanti, K., Nurkholis, L. M., & Suryadi, E. (2025). *Penguatan literasi digital melalui pemanfaatan aplikasi dan situs web pembelajaran bagi guru dan siswa di SDN 1 Guntur Macan*. SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 5(3), 156–167. <https://doi.org/10.56910/safari.v5i3.2713>
- Kemendikbudristek. (2021). *Peta jalan pendidikan Indonesia 2020–2035*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Rapor pendidikan Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusmiati, H., & Effendi, H. (2019). *Pelatihan pemanfaatan infografis untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat presentasi bagi siswa SMA IBA Palembang*. Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (SINDIMAS), STMIK Pontianak.
- Mesra, R., Monica, W. S., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). *Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja*.
- Mursalin, M., Ali, M., & Armita, D. (2024). *Pelatihan Canva sebagai upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru SMA dalam implementasi Kurikulum Merdeka*. Jurnal Solusi Masyarakat Dikara, 4(1), 38–44.
- Muthiadin, C., Aziz, I. R., Hajrah, & Alir, R. F. (n.d.). *Edukasi dan pelatihan desain infografis COVID-19 bagi siswa dan guru SMAN 10 Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nurhayati, S., & Erviana, Y. (2024). *Pelatihan presentasi ilmiah bagi siswa menggunakan Artificial Intelligence dan Canva sebagai pengembangan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang*. Jurnal Paradigma Pengabdian, 1(1).
- Pebriana, P. H., Rosidah, A., & Nurhaswinda, N. (2025). *Peningkatan literasi digital guru untuk pembelajaran berbasis teknologi di era digital*. Journal of Human and Education, 5(1), 137–148.

Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (n.d.). *Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros*. Universitas Pattimura.