

KKN Tematik Pelatihan Membuat Hasil Tugas Pembelajaran PPT Melalui Teknologi Canva Di SMA YPM 3 Sumobito

*Thematic KKN Training on Making PPT Learning Assignment Results Through Canva
Technology at YPM 3 Sumobito High School*

Mahda Alvianita¹, Janu Nur Iksanudin², Aang Fatihul Islam³

*Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan, Universitas PGRI Jombang
e-mail: mahdaalfianita232@gmail.com*

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Sekolah yang berada di tengah lingkungan perkotaan sering kali menghadapi tantangan unik karena pengaruh dari kemajuan teknologi yang pesat. Salah satu sekolah tertinggal yang berada diantara wilayah perkotaan adalah sekolah SMA YPM 3 Sumobito yang berada di Desa Sumobito Kabupaten Jombang. Siswa-siswi yang bersekolah didominasi berasal dari perekonomian keluarga tingkat menengah ke bawah, umumnya memiliki pengetahuan yang terbatas tentang pentingnya pendidikan di era 5.0. Kurangnya pemahaman ini berakibat pada rendahnya pengetahuan yang tidak terlepas dari peran penggunaan teknologi dan rendahnya tindakan untuk mendukung keberlanjutan penggunaan teknologi pendidikan di era 5.0. Siswa-siswi lebih fokus pada sekedar lulus untuk mendapatkan ijazah dan mengambil keuntungan jangka pendek. Oleh karena itu, perlu dilakukan program kegiatan berupa pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi mengenai pentingnya penggunaan teknologi pembelajaran dalam dunia pendidikan di era 5.0. yang tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi, untuk mengembalikan dukungan, minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa-siswa dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik agar proses pembelajaran tidak monoton untuk mendukung keberlanjutan pendidikan yang lebih maju. Program ini mencakup berbagai kegiatan seperti edukasi pemaparan materi, kegiatan tanya jawab, praktik pembuatan PPT melalui Canva secara berkelompok, serta presentasi hasil PPT yang telah dibuat. Respon siswa-siswi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang pentingnya pendidikan di era 5.0, yang tercermin dari antusiasme, minat belajar, serta keterlibatan aktif mereka dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Setelah program kegiatan ini, diharapkan siswa-siswi SMA YPM 3 Sumobito dapat menjadi lebih sadar akan pentingnya dalam beradaptasi pada kemajuan pendidikan di era 5.0 sebagai bagian integral dari kehidupan mereka, serta mampu mempertahankan dan meningkatkan kualitas sekolah Sumobito meskipun berada ditengah tekanan kemajuan teknologi yang pesat.

Kata Kunci— Pendidikan, Sekolah Tertinggal, Pelatihan, Teknologi, Canva

Abstract (Bahasa Inggris)

Schools located in the middle of urban environments often face unique challenges due to the influence of rapid technological advances. One of the underdeveloped schools located among urban areas is YPM 3 Sumobito High School in Sumobito Village, Jombang Regency. The students who attend the school are predominantly from lower-middle class families, who generally have limited knowledge about the importance of education in the 5.0 era. This lack of understanding results in low knowledge that is inseparable from the role of technology use and low action to support the continued use of educational technology in the 5.0 era. Therefore, it is necessary to conduct an activity program in the form of training to increase students' knowledge about the importance of the use of learning technology in the world of education in the 5.0 era. which cannot be separated from the use of technology, to restore support, interest in

Submitted: Januari 2025, **Accepted:** Februari 2025, **Published:** Februari 2025

ISSN 2746-6345 (media online)

learning, and encourage active involvement of students in making more interesting learning media so that the learning process is not monotonous to support the sustainability of more advanced education. This program includes various activities such as educational material exposure, question and answer activities, practice making PPT through Canva in groups, and presentation of PPT results that have been made. The students' responses showed an increase in students' knowledge and understanding of the importance of education in the 5.0 era, which was reflected in their enthusiasm, interest in learning, and active involvement in participating in training activities. After this activity program, it is hoped that YPM 3 Sumobito High School students can become more aware of the importance of adapting to educational progress in the 5.0 era as an integral part of their lives, as well as being able to maintain and improve the quality of Sumobito schools despite being under the pressure of rapid technological advances.

Keywords—Education, Disadvantaged Schools, Training, Technology, Canva

PENDAHULUAN

Desa tertinggal di Indonesia seringkali menghadapi tantangan dalam masalah pendidikan yang serius, seperti minimnya akses terhadap fasilitas pendidikan yang memadai, rendahnya kualitas tenaga pendidik, serta kurangnya dukungan teknologi yang relevan untuk pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur seperti ruang kelas yang layak, buku pelajaran, dan alat bantu belajar juga menjadi penghambat utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Di banyak desa tertinggal, partisipasi orang tua dalam mendukung pendidikan anak sering kali rendah, disebabkan oleh kurangnya pemahaman akan pentingnya pendidikan atau tekanan ekonomi yang memaksa anak-anak untuk bekerja sejak dini. Tantangan-tantangan ini semakin diperburuk oleh rendahnya budaya literasi dan minimnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, yang berakibat pada kurangnya daya saing siswa di tingkat nasional maupun global.

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang membentuk kepribadian. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan memainkan peran penting dalam mencetak generasi penerus yang kompeten, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Sebagai proses yang berlangsung seumur hidup, pendidikan mencakup berbagai aspek, mulai dari pembelajaran formal di sekolah hingga pembelajaran informal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Proses pendidikan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan interaksi, pengalaman, dan refleksi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu secara maksimal. Menurut Inanna (2018). Pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia baik dilihat dari aspek jasmani maupun rohani.

Di Indonesia, pendidikan memiliki kedudukan penting, pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan, seperti penerapan Kurikulum Merdeka, digitalisasi pendidikan, dan penguatan kompetensi guru. Namun, tantangan seperti disparitas pendidikan di wilayah perkotaan dan pedesaan, kurangnya fasilitas, serta rendahnya minat belajar siswa masih menjadi pekerjaan rumah yang perlu diselesaikan bersama. Dengan memahami pentingnya pendidikan, diperlukan sinergi antara pemerintah, masyarakat, dan institusi pendidikan untuk menciptakan sistem pendidikan yang inklusif, berkelanjutan, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi juga mewujudkan masyarakat yang adil, makmur, dan berdaya saing di kancah internasional.

Desa Sumobito, yang terletak di Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, merupakan salah satu desa dengan karakteristik masyarakat dan potensi alam yang unik. Namun, di balik potensi tersebut, Desa Sumobito juga menghadapi sejumlah permasalahan yang memerlukan perhatian serius, khususnya di bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama di bidang pendidikan adalah kualitas pendidikan yang masih perlu ditingkatkan, baik dari segi kurikulum maupun kompetensi guru. Banyak guru di sekolah yang belum mendapatkan pelatihan memadai untuk meningkatkan metode pengajaran mereka, sehingga kurang mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, keterbatasan fasilitas sekolah, seperti ruang kelas yang memadai, buku pelajaran, alat bantu belajar, serta pengelolaan konten sekolah dan branding sekolah di media sosial, menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Rendahnya keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak juga menjadi kendala dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagian besar siswa menghadapi berbagai tantangan sosial, seperti 30% siswa yang berasal dari keluarga *broken home*. Anak-anak ini sering kali kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian yang cukup dari orang tua, yang memengaruhi semangat belajar mereka. Kondisi ini diperparah oleh pengaruh Gadget, terutama kecanduan *game online*, yang semakin menjauhkan siswa dari fokus belajar.

Lingkungan sekolah juga menghadapi tantangan dalam menjaga suasana belajar yang kondusif. Salah satu sekolah tertinggal yang berada di Desa Sumobito, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang adalah di SMA YPM 3 Sumobito. Siswa sering kehilangan konsentrasi setelah pukul 12.00 siang karena sekolah berbagi lokasi dengan SMK YPM 3 Sumobito. Selain itu, kemalasan belajar siswa sering kali disebabkan oleh tugas pembelajaran yang kurang relevan di era teknologi ini. Budaya literasi yang rendah, kesulitan menumbuhkan pendidikan karakter, serta kejenuhan siswa saat kegiatan belajar mengajar (KBM) membuat sebagian siswa sering kali bolos atau meninggalkan kelas. Melihat kompleksitas permasalahan ini, Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumobito hadir untuk memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi tantangan tersebut. Program KKN ini berfokus pada pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kualitas pendidikan dengan pendekatan yang holistik. Kegiatan yang direncanakan mencakup pelatihan bagi guru, pengelolaan fasilitas sekolah, penguatan pendidikan karakter siswa, serta pelibatan orang tua dalam mendukung pendidikan anak. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mendorong literasi digital dan literasi baca tulis, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan pendampingan kepada siswa agar lebih produktif dalam menggunakan Gadget. Dengan kerja sama antara mahasiswa KKN, masyarakat, dan pihak sekolah, diharapkan Desa Sumobito dapat menjadi contoh desa yang mampu mengatasi tantangan pendidikan dan memanfaatkan potensinya secara maksimal untuk kesejahteraan bersama.

Salah satu program yang kami bahas adalah program pokok yang disusun oleh kelompok 1 yang ditugaskan di Desa Sumobito dari Universitas PGRI Jombang. Program pokok yang disusun oleh mahasiswa KKN dari Universitas PGRI Jombang kelompok 1 ini bertema "Pelatihan Membuat Hasil Tugas Pembelajaran PPT Melalui Penggunaan Teknologi Canva". Dengan dibentuknya program ini diharapkan untuk membentuk siswa agar lebih kreatif dalam pembelajaran dan berinovasi dengan literasi digital yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Menurut Purniasih et al. (2024) minimnya keterampilan literasi digital di Indonesia dikarenakan sebuah keadaan kognitif. Pada tiap siswa yang cenderung menggunakan teknologi untuk hal yang tidak penting dari pada untuk mengakses pengetahuan.

Dalam era digital yang serba cepat, kebutuhan akan alat bantu desain yang mudah digunakan menjadi semakin penting, terutama bagi individu maupun organisasi yang ingin menyampaikan pesan secara visual dengan efektif. Menurut (Sari et al., 2023) literasi digital siswa, saat ini merupakan salah satu target pendidikan di Indonesia yang telah diupayakan dalam berbagai kegiatan untuk membangun peserta didik di sekolah yang tidak hanya sebagai pengguna teknologi saja tetapi juga mampu mendayagunakan teknologi melalui kemampuan literasi digitalnya sehingga tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat teknologi. Salah satu

KKN Tematik Pelatihan Membuat Hasil Tugas Pembelajaran PPT Melalui Teknologi Canva Di SMA YPM 3 Sumobito (Mahda Alvianita, Janu Nur Iksanudin, Aang Fatihul Islam)

platform yang menjawab kebutuhan ini adalah Canva. Diperkenalkan pertama kali pada tahun 2013, Canva telah berkembang menjadi salah satu alat desain grafis paling populer di dunia, dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif dari berbagai kalangan, mulai dari pelajar, guru, pemilik bisnis kecil, hingga profesional desain. Meskipun menawarkan berbagai macam manfaat, pemanfaatan media digital juga menghadapi tantangan, seperti: kesenjangan teknologi, kurangnya literasi digital dan sebagainya (Aisyah et al., 2025)

Menurut Citradevi (2023) Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis, juga gratis. Canva dapat membantu memberikan kemudahan layanan bagi pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan pembuatan konten-konten pendidikan dengan hanya bermodalkan koneksi internet yang stabil. Canva dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Dengan antarmuka yang intuitif dan ribuan template siap pakai, Canva memungkinkan siapa saja untuk membuat berbagai jenis materi visual, seperti poster, presentasi, infografik, media sosial, dan banyak lagi. Selain itu, Canva menyediakan beragam fitur tambahan, seperti elemen desain, ikon, foto, dan *font* yang dapat diakses secara gratis maupun melalui paket berlangganan premium.

Dalam dunia pendidikan, Canva telah menjadi salah satu alat yang sangat berguna bagi guru dan siswa. Guru dapat menggunakannya untuk membuat bahan ajar yang menarik, seperti presentasi interaktif dan materi belajar visual. Menurut Afianti n.d. Aplikasi Canva membantu guru menjadi kreatif dan guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan *template* yang sudah ada untuk mengubahnya sesuai dengan materi pelajaran. Mereka juga dapat membuat presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang relevan dengan materi pelajaran. Fungsi utama diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan Canva meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi (Alfinandika Rizanta et al., 2022). Sementara itu, siswa dapat memanfaatkan Canva untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menyelesaikan tugas atau proyek berbasis desain. Di sisi lain, bagi dunia bisnis, Canva membantu memperkuat branding dan pemasaran dengan memberikan solusi desain cepat dan profesional tanpa memerlukan perangkat lunak yang rumit. Namun, meskipun Canva menawarkan berbagai kelebihan, tantangan tetap ada, seperti keterbatasan fitur di versi gratis dan kebutuhan untuk terhubung dengan internet. Meskipun begitu, keberadaan Canva telah mengubah cara orang mendesain dan berkomunikasi visual secara signifikan. Dengan terus berkembangnya teknologi, Canva berpotensi menjadi *platform* yang semakin relevan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan pemasaran digital. Sebagai alat yang mendemokratisasi desain, Canva membuktikan bahwa setiap orang dapat menjadi kreator visual, menginspirasi dunia untuk terus berinovasi dalam menyampaikan ide dan pesan.

Penggunaan Canva dalam pembuatan presentasi pembelajaran memberikan banyak keuntungan. Dengan antarmuka yang intuitif dan koleksi template yang beragam, Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang visual dan menarik perhatian siswa tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi. Selain itu, Canva menyediakan elemen-elemen visual seperti ikon, gambar, grafik, dan *font* yang dapat diakses dengan mudah, sehingga membantu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Di era digital ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan presentasi berbasis Canva dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi yang menarik. Selain itu, presentasi yang dirancang dengan Canva juga memungkinkan guru untuk menyisipkan elemen multimedia seperti video dan animasi, sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Namun, tantangan dalam penerapan Canva di kelas juga perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses internet di beberapa wilayah dan kebutuhan untuk memahami fitur dasar Canva. Meskipun begitu, dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memanfaatkan Canva secara maksimal untuk menciptakan presentasi yang relevan dan efektif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pembuatan presentasi, guru tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi di kelas tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya kepada siswa. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran, khususnya untuk pembuatan presentasi, menjadi salah satu solusi inovatif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Melalui fitur-fiturnya yang mudah diakses dan beragam, Canva mampu mendukung guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pelatihan pembuatan presentasi berbasis Canva yang dilaksanakan di Desa Sumobito ini diharapkan dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, serta meningkatkan keterampilan digital siswa. Pada akhirnya, upaya ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif, produktif, dan siap menghadapi tantangan global.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan adalah suatu metode yang menggambarkan penguasaan terhadap penyelesaian suatu kegiatan yang sistematis dari awal hingga akhir yang meliputi tahapan/urutan kegiatan, serta uraian /cara kerja dari setiap jenis kegiatan tersebut (Kristian, 2024). Metode pelaksanaan ini disusun dengan mempertimbangkan kondisi serta permasalahan yang dihadapi di SMA YPM 3 Sumobito yang merupakan salah satu sekolah yang ada di desa tempat KKN kami. Kegiatan yang kami lakukan adalah pelatihan membuat hasil tugas pembelajaran PPT melalui penggunaan teknologi Canva. Berikut ini adalah metode pelaksanaan yang diterapkan oleh tim mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan KKN tematik kelompok 1 dari Universitas PGRI Jombang:

1. Identifikasi masalah dan analisis situasi

Mahasiswa KKN melakukan survei awal ke sekolah SMA YPM 3 Sumobito untuk memahami permasalahan yang dihadapi di sekolah tersebut guna untuk mengidentifikasi program kegiatan yang paling sesuai. Survei ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi langsung untuk mengetahui tentang apa hambatan yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan program kegiatan

Mengadakan pelatihan membuat hasil tugas pembelajaran PPT melalui penggunaan teknologi Canva. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih para siswa dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik agar proses pembelajaran tidak monoton. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas X SMA YPM 3 Sumobito pada tanggal 9 Januari 2025. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemaparan materi, kegiatan tanya jawab, praktik pembuatan PPT melalui Canva secara berkelompok, serta presentasi hasil PPT yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Lokasi

Pelaksanaan survei awal di Desa Sumobito, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, telah memberikan tentang kondisi teknologi disekolah setempat.

KKN Tematik Pelatihan Membuat Hasil Tugas Pembelajaran PPT Melalui Teknologi Canva Di SMA YPM 3 Sumobito (Mahda Alvianita, Janu Nur Iksanudin, Aang Fatihul Islam)

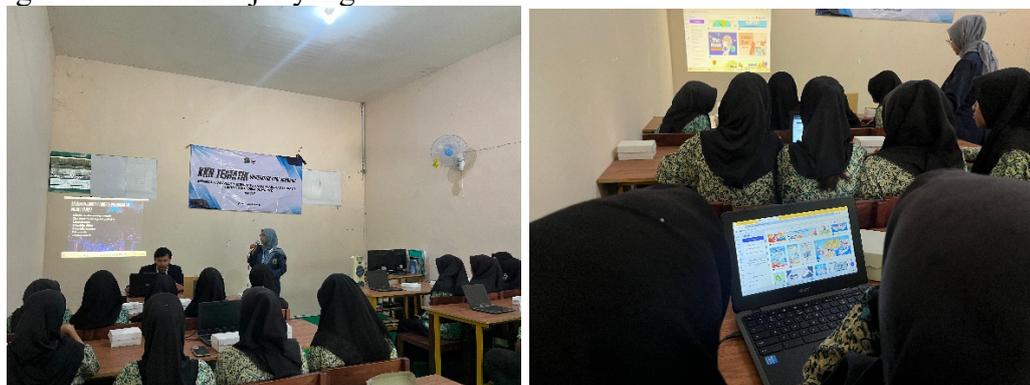
Berdasarkan hasil wawancara dan obser vasi langsung yang dilakukan oleh tim kelompok 1 KKN Tematik Universitas PGRI Jombang, ditemukan bahwa siswa SMA YPM 3 Sumobito memiliki keterbatasan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini disebabkan oleh akses yang kurang memadai terhadap informasi dan sumber daya digital yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, siswa SMA YPM 3 Sumobito masih menghadapi sejumlah hambatan dalam upaya pemberdayaan pendidikan berbasis teknologi. Kendala ini meliputi kurangnya pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi, terutama aplikasi desain seperti Canva, yang membatasi pemahaman siswa tentang cara membuat presentasi yang menarik dan efektif. Kendala tersebut disebabkan oleh terbatasnya komputer atau gadget, sehingga menyulitkan sebagian siswa untuk mengikuti pelatihan. Rendahnya tingkat kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran juga menjadi penghambat utama.

2. Pelaksanaan Program Kegiatan

Berdasarkan temuan dari analisis situasi, program pelatihan pembuatan PPT melalui penggunaan teknologi Canva dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat presentasi tugas pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas. Tujuan utama program ini adalah untuk tidak hanya memberikan pemahan teoritis tentang pembuatan presentasi, tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, diharapkan diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas presentasi dan memperkuat pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif.

Pelatihan pembuatan PPT menggunakan teknologi Canva telah dilaksanakan dengan baik di SMA YPM 3 Sumobito. Kegiatan ini melibatkan sesi praktik langsung, yang membantu siswa memahami cara membuat presntasi tugas pembelajaran yang menarik dan profesional. Melaui pelatihan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dalam mendesain *slide* yang efektif dan kreatif. Respons peserta menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang pentingnya memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran, yang tercermin dari antusiasme siswa selama pelatihan dan praktik desain. Dengan bimbingan dari mahasiswa KKN, siswa dapat langsung menerapkan keterampilan baru siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, keterlibatan aktif siswa selama kegiatan ini menciptakan rasa percaya diri dan semangat untuk lebih eksploratif dalam menggunakan teknologi seperti Canva sebagai alat bantu belajar yang inovatif.



Gambar 1. Pelatihan Kegiatan

Secara keseluruhan, pelaksanaan pelatihan pembuatan PPT menggunakan teknologi Canva di SMA YPM 3 Sumobito memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Namun diperlukan tindak lanjut, seperti sesi monitoring dan evaluasi, untuk memastikan siswa dapat terus memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Melalui pendekatan yang berkelanjutan dan melibatkan partisipasi aktif, diharapkan siswa dapat meningkatkan kualitas presentasi siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan hasil tugas secara profesional.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan program, kegiatan membuat hasil tugas pembelajaran PPT melalui penggunaan teknologi Canva yang digagas melalui program "Pelatihan Membuat Hasil Tugas Pembelajaran PPT Melalui Penggunaan Teknologi Canva" berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang pentingnya pendidikan di era 5.0, yang tercermin dari antusiasme, minat belajar, serta keterlibatan aktif mereka dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Melalui kegiatan ini, siswa-siswi tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang langsung diterapkan, seperti cara membuat hasil tugas pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pelatihan membuat hasil tugas pembelajaran PPT melalui penggunaan teknologi Canva juga menunjukkan bahwa nilai-nilai adaptasi pembelajaran terhadap teknologi masih dapat dihidupkan kembali, meskipun tantangan pendidikan sangat pesat dan cukup kuat.

Secara keseluruhan, program ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa-siswi tentang pentingnya mendukung adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran di era 5.0 ini, antusiasme, minat belajar, serta keterlibatan aktif mereka dalam upaya mendukung adaptasi teknologi pendidikan yang berkelanjutan. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dari hasil yang telah dicapai, diperlukan tindak lanjut berupa monitoring dan evaluasi secara berkala. Hal ini penting untuk menjaga momentum perubahan yang telah dimulai, sehingga dampak positif dari program ini dapat terus dirasakan oleh siswa-siswi SMA YPM 3 Sumobito dalam jangka panjang.

Melalui program ini, diharapkan siswa-siswi SMA YPM 3 Sumobito dapat menjadi lebih sadar akan pentingnya adaptasi teknologi pendidikan sebagai bagian integral dari kehidupan mereka, serta mampu mempertahankan dan meningkatkan pengetahuan mereka meskipun berada di tengah tekanan kemajuan teknologi yang pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran*.
Aisyah, S., Fitriya Ramadani, A., Eka Wulandari, A., Astutik, C., PGRI Sumenep, S.,
Alamat, I., & Trunojoyo Gedung Sumenep, J. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai
Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pembelajaran Dan Ilmu
Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>

- Alfinandika Rizanta, G., Arsanti Pemanfaatan Aplikasi Canva, M., Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, P., PGRI Bojonegoro, I., & Arsanti, M. (2022). *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Inanna, I. (2018). PERAN PENDIDIKAN DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA YANG BERMORAL. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Kristian. (2024). *Metode Pelaksanaan Pekerjaan Struktur Fire Station MP 72. 22(87)*.
- Purniasih, K. S., Agustiana, I. G. A. T., & Paramitha, M. V. A. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Sari, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Literasi Digital Siswa Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran TIK Untuk Kelas VIII SMPIT Bina Bangsa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(2), 2023–2156. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v9i2.3255>