



Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Digital

Agus Susilo¹, Marianita², Ratna Wulan Sari³

¹Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kel Air Kuti, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

Email koresponden: agussusilo4590@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 28-02-2026

Accepted: 21-03-2026

Published: 30-03-2026

Kata kunci:

Literasi Digital¹, Media Presentasi Kreatif², Pelatihan³, Pembelajaran Inovatif⁴

Keywords:

Digital Literacy¹, Creative Presentation Media², Training³, Innovative Learning⁴

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kompetensi esensial di era transformasi teknologi yang menuntut pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan perangkat digital secara kreatif, kritis, dan produktif. Namun, dalam praktiknya masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan media presentasi secara konvensional sehingga kurang optimal dalam mendukung proses pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital melalui pelatihan pembuatan media presentasi kreatif berbasis aplikasi digital. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap analisis kebutuhan, penyusunan materi, pelatihan berbasis praktik (hands-on), pendampingan, serta evaluasi hasil karya peserta. Materi yang diberikan mencakup prinsip desain presentasi efektif, pemanfaatan fitur interaktif, integrasi multimedia, serta strategi penyampaian pesan yang komunikatif. Evaluasi dilakukan melalui penilaian produk media presentasi yang dihasilkan peserta dan angket respons terhadap pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam merancang media presentasi yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan prinsip literasi digital. Peserta mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi secara proporsional serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan materi.

ABSTRACT

Digital literacy is an essential competency in the era of technological transformation, which demands that educators and students utilize digital devices creatively, critically, and productively. However, in practice, many educators still use conventional presentation media, which is less than optimal in supporting interactive learning processes. This community service activity aims to improve digital literacy through training in the creation of creative presentation media based on digital applications. The implementation method includes needs analysis, material preparation, hands-on training, mentoring, and evaluation of participants' work. The material provided covers the principles of effective presentation design, the use of interactive features, multimedia integration, and strategies for communicative message delivery. Evaluation is carried out through an assessment of the presentation media products produced by participants and a training response questionnaire. The results of the activity indicate an increase in participants' understanding and skills in designing presentation media that are more creative, engaging, and in accordance with digital literacy principles. Participants are able to integrate visual, audio, and animation elements proportionally and demonstrate increased confidence in delivering material.





PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Apriyanda et al., 2023). Transformasi digital mendorong pendidik untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif (Faiz & Kurniawaty, 2023). Literasi digital menjadi kompetensi kunci yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dinamika era digital (Lionar et al., 2024). Literasi digital tidak sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, melainkan mencakup kecakapan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memproduksi informasi secara kreatif dan bertanggung jawab (Susilo, Agus, 2022).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan literasi digital sejalan dengan kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, tantangan globalisasi dan tuntutan kompetensi abad ke-21 menempatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagai pilar utama dalam proses pendidikan (Satino et al., 2024). Salah satu bentuk implementasi literasi digital dalam pembelajaran adalah penggunaan media presentasi berbasis teknologi yang dirancang secara kreatif dan interaktif (Mulyono, 2021).

Namun, pada praktiknya masih banyak pendidik yang menggunakan media presentasi secara konvensional. Presentasi sering kali hanya berupa teks panjang yang ditampilkan melalui aplikasi standar tanpa memperhatikan prinsip desain visual, keterbacaan, maupun interaktivitas (Carretero et al., 2022). Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (S. Yunita, Dearlina S., 2024). Padahal, media presentasi yang dirancang secara kreatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Media presentasi kreatif tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga memadukan elemen visual, audio, animasi, infografik, serta fitur interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik (Roued et al., 2023). Penggunaan aplikasi presentasi modern memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi yang lebih dinamis dan kontekstual (Toharudin et al., 2021). Namun demikian, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain media berbasis digital menjadi salah satu kendala utama (Agustini dkk, 2023). Sebagian pendidik belum terbiasa memanfaatkan fitur lanjutan dalam aplikasi presentasi, sehingga potensi teknologi belum dimaksimalkan secara optimal (Miller, J., Pierce, D., Johnson, J., & Stokowski, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, ditemukan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip desain presentasi efektif, seperti penggunaan tata letak yang proporsional, pemilihan warna yang harmonis, konsistensi tipografi, serta pengelolaan informasi yang ringkas dan jelas. Selain itu, kemampuan dalam mengintegrasikan multimedia, seperti video pembelajaran atau ilustrasi interaktif, masih tergolong rendah. Hal ini berdampak pada kualitas penyampaian materi yang kurang menarik dan kurang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.



Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya sistematis dalam meningkatkan literasi digital pendidik melalui kegiatan pelatihan pembuatan media presentasi kreatif. Pelatihan ini dirancang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menekankan praktik langsung (*hands-on training*) sehingga peserta dapat secara aktif mengembangkan media presentasi sesuai dengan bidang ajar masing-masing (Napitupulu et al., 2025). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan teknis peserta dalam memanfaatkan teknologi digital.

Kegiatan pelatihan ini juga berfungsi sebagai sarana pemberdayaan, di mana peserta didorong untuk menjadi agen perubahan dalam lingkungan kerjanya (Nurdian et al., 2021). Dengan meningkatnya kompetensi dalam merancang media presentasi kreatif, pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Dampak jangka panjang dari kegiatan ini adalah terbangunnya budaya literasi digital yang berkelanjutan dalam ekosistem pendidikan.

Selain itu, pelatihan ini relevan dengan kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran di era pasca-pandemi, di mana integrasi teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan. Kemampuan mengembangkan media presentasi yang menarik dan interaktif menjadi salah satu indikator profesionalisme pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran hybrid maupun berbasis digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pelaksanaan pelatihan pembuatan media presentasi kreatif menjadi langkah strategis dalam meningkatkan literasi digital pendidik. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi digital, peningkatan kualitas pembelajaran, serta pengembangan inovasi pendidikan yang berkelanjutan.

MASALAH

Perkembangan teknologi digital menuntut pendidik untuk memiliki kompetensi literasi digital yang memadai dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, ditemukan bahwa kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam pembuatan media presentasi kreatif, masih belum optimal. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kualitas penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan pertama berkaitan dengan rendahnya pemahaman mengenai konsep literasi digital secara komprehensif. Sebagian besar pendidik masih memaknai literasi digital sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, seperti laptop dan proyektor, tanpa memahami aspek yang lebih luas, seperti kemampuan memilih informasi yang relevan, menyajikan konten secara efektif, serta memproduksi media pembelajaran yang komunikatif dan menarik. Akibatnya, pemanfaatan teknologi belum sepenuhnya mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Permasalahan kedua adalah keterbatasan keterampilan dalam mendesain media presentasi yang efektif. Media presentasi yang digunakan cenderung bersifat tekstual, dengan dominasi paragraf panjang dalam setiap slide. Prinsip desain visual, seperti keseimbangan tata letak, konsistensi warna, pemilihan jenis huruf, serta penggunaan elemen grafis yang proporsional,



belum diterapkan secara optimal. Hal ini menyebabkan tampilan presentasi kurang menarik dan berpotensi menurunkan tingkat perhatian serta motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan ketiga terkait dengan minimnya pemanfaatan fitur interaktif dan multimedia dalam aplikasi presentasi. Banyak pendidik belum memanfaatkan fitur seperti animasi yang relevan, penyisipan video edukatif, infografik, hyperlink interaktif, maupun integrasi dengan platform digital lainnya. Padahal, pemanfaatan elemen-elemen tersebut dapat meningkatkan kualitas komunikasi visual dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual.

Permasalahan keempat adalah kurangnya kesempatan mengikuti pelatihan yang bersifat praktik langsung (hands-on training). Selama ini, sebagian kegiatan pengembangan profesional yang diikuti cenderung bersifat teoritis dan belum memberikan pendampingan teknis secara mendalam. Akibatnya, pendidik belum memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan memproduksi media presentasi kreatif yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, terdapat kendala psikologis berupa kurangnya kepercayaan diri dalam mencoba fitur-fitur baru pada aplikasi digital. Sebagian pendidik merasa khawatir melakukan kesalahan atau mengalami kesulitan teknis, sehingga lebih memilih menggunakan pola presentasi yang sama dari waktu ke waktu. Kondisi ini menghambat inovasi dan pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama mitra meliputi: (1) rendahnya pemahaman literasi digital secara komprehensif, (2) keterbatasan keterampilan desain media presentasi yang efektif dan kreatif, (3) minimnya pemanfaatan fitur interaktif dan multimedia, serta (4) kurangnya pelatihan berbasis praktik yang berkelanjutan. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu ditangani melalui program pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi nyata, sehingga mampu memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif yang berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pelatihan pembuatan media presentasi kreatif. Metode yang digunakan menekankan pada praktik langsung (hands-on training) agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk media presentasi yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap awal kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan diskusi bersama mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta terkait literasi digital, kemampuan dalam menggunakan aplikasi presentasi, serta kendala yang dihadapi dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang materi pelatihan yang relevan dan sesuai dengan kondisi peserta.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang sistematis dan aplikatif. Materi yang diberikan mencakup pemahaman konsep literasi digital dalam pembelajaran, prinsip desain presentasi yang efektif, teknik penyusunan konten yang ringkas dan komunikatif, pemanfaatan elemen visual seperti gambar dan infografik, serta integrasi multimedia dan fitur interaktif dalam aplikasi presentasi digital. Materi dirancang dengan



pendekatan kontekstual dan dilengkapi contoh-contoh praktis agar mudah dipahami dan diterapkan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan demonstrasi dan praktik langsung. Pada sesi awal, peserta diberikan pemaparan mengenai pentingnya literasi digital dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 serta prinsip dasar dalam merancang presentasi yang efektif dan menarik. Selanjutnya, fasilitator mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan media presentasi kreatif menggunakan aplikasi presentasi digital, mulai dari pengaturan tata letak, pemilihan warna dan tipografi, hingga penyisipan elemen multimedia.

Setelah sesi demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan media presentasi sesuai dengan bidang ajar masing-masing. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun konseptual. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok kecil sehingga setiap peserta memperoleh bimbingan yang optimal. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun kepercayaan diri peserta dalam mengeksplorasi fitur-fitur digital dan mengembangkan kreativitas dalam desain media pembelajaran.

Setelah produk awal selesai disusun, dilakukan sesi umpan balik dan diskusi bersama. Fasilitator memberikan masukan terkait aspek desain visual, struktur materi, konsistensi tampilan, serta efektivitas penyampaian pesan. Peserta kemudian melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media presentasi yang telah dibuat berdasarkan saran yang diberikan. Tahap ini menjadi bagian penting dalam memastikan kualitas produk yang dihasilkan sesuai dengan prinsip literasi digital dan kebutuhan pembelajaran yang interaktif.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara menyeluruh melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta selama pelatihan berlangsung serta penilaian terhadap produk media presentasi yang dihasilkan. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, antara lain kreativitas desain, keterpaduan elemen multimedia, kejelasan materi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta juga diminta mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepuasan dan manfaat yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Melalui metode pelaksanaan yang sistematis, partisipatif, dan berbasis praktik langsung ini, kegiatan pelatihan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam merancang media presentasi kreatif. Dengan demikian, kompetensi literasi digital peserta dapat berkembang secara optimal dan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media presentasi kreatif berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari seluruh peserta. Kegiatan yang dirancang secara partisipatif dan berbasis praktik langsung mampu mendorong keterlibatan aktif peserta sejak awal hingga akhir sesi. Berdasarkan hasil observasi selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terutama pada saat sesi praktik dan pendampingan individu.



Secara umum, hasil kegiatan dapat dilihat dari peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep literasi digital dalam pembelajaran. Pada awal kegiatan, sebagian peserta masih memaknai literasi digital sebatas kemampuan menggunakan perangkat teknologi. Namun setelah mengikuti sesi pemaparan dan diskusi, peserta mulai memahami bahwa literasi digital juga mencakup kemampuan memilih informasi yang relevan, menyajikan konten secara efektif, serta memproduksi media pembelajaran yang kreatif dan komunikatif. Perubahan pemahaman ini terlihat dari diskusi reflektif yang dilakukan pada akhir sesi, di mana peserta mampu mengaitkan literasi digital dengan praktik pembelajaran di kelas.

Dari aspek keterampilan teknis, terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam mendesain media presentasi yang lebih menarik dan terstruktur. Produk media yang dihasilkan menunjukkan adanya perbaikan dalam penggunaan tata letak, konsistensi warna, pemilihan jenis huruf, serta penyederhanaan teks pada setiap slide. Jika pada awalnya presentasi cenderung didominasi oleh paragraf panjang, maka pada hasil akhir terlihat penggunaan poin-poin ringkas yang dipadukan dengan visual pendukung seperti gambar, ikon, dan infografik sederhana.

Selain itu, peserta mulai mampu memanfaatkan fitur multimedia secara lebih optimal. Beberapa media presentasi yang dihasilkan telah mengintegrasikan video pembelajaran singkat, animasi transisi yang relevan, serta elemen interaktif seperti hyperlink dan kuis sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami teori desain presentasi, tetapi juga mampu mengimplementasikan fitur-fitur digital untuk mendukung efektivitas penyampaian materi.

Hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memenuhi kriteria dasar media presentasi kreatif, yaitu kejelasan pesan, kesesuaian desain dengan materi, dan keterpaduan elemen visual. Media yang dihasilkan juga lebih komunikatif dan berpotensi meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Dari sisi kepercayaan diri, peserta mengaku lebih berani mencoba fitur-fitur baru dan lebih siap menerapkan hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas.

Respons peserta terhadap pelatihan juga tergolong sangat positif. Berdasarkan angket evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami, dan memberikan manfaat langsung bagi praktik pembelajaran. Peserta juga menilai bahwa metode praktik langsung dan pendampingan intensif menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan. Beberapa peserta bahkan menyampaikan harapan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi lanjutan yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media presentasi kreatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek pemahaman konseptual, tetapi juga pada keterampilan teknis dan perubahan sikap dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi literasi digital melalui pengembangan media presentasi yang kreatif, inovatif, dan aplikatif.



PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengembangkan media presentasi kreatif sebagai bagian dari penguatan literasi digital. Temuan ini sejalan dengan konsep literasi digital yang tidak hanya menekankan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif dalam memproduksi serta menyampaikan informasi. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga pengalaman konkret dalam merancang media pembelajaran berbasis digital.

Peningkatan kualitas media presentasi yang dihasilkan peserta menunjukkan bahwa pemahaman terhadap prinsip desain visual memiliki peran penting dalam efektivitas komunikasi pembelajaran (Colás-Bravo & Quintero-Rodríguez, 2022). Media yang sebelumnya didominasi teks panjang mengalami perubahan menjadi lebih ringkas, visual, dan terstruktur. Hal ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual yang proporsional dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi peserta didik (Latorre-Coscolluela et al., 2024). Dengan desain yang lebih sederhana dan fokus pada poin utama, pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Selain aspek desain, pemanfaatan elemen multimedia seperti video, animasi, dan infografik juga memperkuat kualitas presentasi. Integrasi multimedia memungkinkan penyajian materi menjadi lebih kontekstual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar (Lee et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan mengelola berbagai format informasi digital merupakan bagian integral dari kompetensi profesional pendidik (Susilo, A., Sariyatun, S., & Akhyar, 2025). Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada kesiapan pendidik menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

Pendekatan pendampingan intensif selama proses praktik turut berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan. Peserta memperoleh kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta memperbaiki kesalahan secara langsung. Proses ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan suportif, sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam mengeksplorasi fitur-fitur baru pada aplikasi presentasi. Kepercayaan diri ini menjadi faktor penting dalam mendorong inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan peserta. Kesesuaian antara materi pelatihan dan kebutuhan lapangan menjadi salah satu kunci efektivitas program pengabdian. Ketika peserta merasakan manfaat langsung terhadap praktik pembelajaran mereka, maka peluang implementasi hasil pelatihan di kelas menjadi lebih besar. Dengan demikian, dampak kegiatan tidak berhenti pada saat pelatihan berlangsung, tetapi berpotensi berlanjut dalam bentuk penerapan nyata di lingkungan kerja masing-masing.

Secara lebih luas, temuan ini memperkuat pentingnya program pengembangan profesional yang berorientasi pada praktik dan kebutuhan riil pendidik. Literasi digital tidak dapat berkembang secara optimal tanpa adanya ruang latihan dan pendampingan yang memadai. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media presentasi kreatif dapat dipandang sebagai salah satu strategi efektif dalam membangun budaya literasi digital di lingkungan pendidikan.



Meskipun demikian, keberlanjutan program menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Penguatan literasi digital memerlukan pembinaan secara berkesinambungan, termasuk pelatihan lanjutan yang lebih mendalam serta forum berbagi praktik baik antarpendidik. Dengan adanya tindak lanjut yang terstruktur, peningkatan kompetensi yang telah dicapai melalui kegiatan ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media presentasi kreatif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir dalam memanfaatkan teknologi secara lebih inovatif dan pedagogis. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital serta peningkatan mutu pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media presentasi kreatif telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai literasi digital, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan teknis dalam merancang media presentasi yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan signifikan pada kualitas media presentasi yang dihasilkan, baik dari aspek desain visual, penyusunan konten, maupun pemanfaatan elemen multimedia. Peserta mampu menyederhanakan materi menjadi lebih komunikatif, mengintegrasikan gambar dan video secara proporsional, serta memanfaatkan fitur interaktif untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri peserta dalam mengeksplorasi teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan ini dapat disimpulkan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi literasi digital melalui pengembangan media presentasi kreatif. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, komunikatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di era digital. Untuk menjaga keberlanjutan dampak kegiatan, diperlukan program tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan forum berbagi praktik baik agar penguatan literasi digital dapat terus berkembang secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pelatihan ini. Apresiasi disampaikan kepada pimpinan dan seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif serta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada institusi penyelenggara yang telah memberikan dukungan moral maupun fasilitas sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam kegiatan-kegiatan pengembangan kompetensi lainnya demi peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustini dkk. (2023). *Metode penelitian kualitatif (Teori dan panduan praktis analisis data kualitatif)*. Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, PT. Mifadi Mandiri Digital.
- Apriyanda, A. Y., Putri, S. M., & Jannah, R. (2023). Upaya dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik tingkat dasar melalui tahap pembiasaan. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 109–115. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i2.7366>
- Carretero, M., Cantabrana, M., & Parellada, C. (2022). History education in the digital age. *History Education in the Digital Age*, October, 1–234. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-10743-6>
- Colás-Bravo, P., & Quintero-Rodríguez, I. (2022). YouTube como herramienta para el aprendizaje informal. *El Profesional de La Información*. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.may.15>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Tantangan penggunaan ChatGPT dalam pendidikan ditinjau dari sudut pandang moral. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4779>
- Latorre-Coscolluela, C., Sierra-Sánchez, V., Rivera-Torres, P., & Liesa-Orús, M. (2024). ICT efficacy and response to different needs in university classrooms: effects on attitudes and active behaviour towards technology. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(2), 350–367. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09357-2>
- Lee, S., Lee, J.-H., & Jeong, Y. (2023). The effects of digital textbooks on students' academic performance, academic interest, and learning skills. *Journal of Marketing Research*, 60(4), 792–811. <https://doi.org/10.1177/00222437221130712>
- Lionar, U., Supriatna, N., Mulyana, A., Winarti, M., Sumaludin, M. M., & Syafrina, Y. (2024). Historical literacy in social studies learning at junior high school: Analysis of implementation and challenges. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v6i2.3953>
- Miller, J., Pierce, D., Johnson, J., & Stokowski, S. (2023). Undergraduate sport management curricula in the United States: A content analysis. In *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 33(100457). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100457>
- Mulyono, D. & A. S. (2021). *Multimedia pembelajaran (Teori dan praktik dalam pendidikan)*. Yayasan Asady Rahmah (ASRA).
- Napitupulu, N. D., Novianti, I., Iduard, I., Rutmiyanti, R., Ibrahim, I., & Embatau, K. S. (2025). Environmental literacy in middle school: ecological knowledge, cognitive skills, environmental affect, and pro-environmental behavior. *JURNAL EDUSCIENCE*, 12(2), 281–296. <https://doi.org/10.36987/jes.v12i2.6691>
- Nurdian, N., Rozana Ulfah, K., & Nugerahani Ilise, R. (2021). Pendidikan muatan lokal sebagai penanaman karakter cinta tanah air. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 344. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36414>
- Roued, H., Castenbrandt, H., & Revuelta-Eugercios, B. A. (2023). Search, save and share: family historians' engagement practices with digital platforms. *Archival Science*, 23(2), 187–206. <https://doi.org/10.1007/s10502-022-09404-4>
- S. Yunita, Dearlina S., J. (2024). Perkembangan kurikulum merdeka di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 2199–2205.



SERUNTING SAKTI: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Berbasis Kearifan Lokal

<https://seruntingsakti.jurnal.susiloacademicpress.co.id/serunting>



- Satino, Hermina Manihuruk, Marina Ery Setiawati, & Surahmad. (2024). Melestarikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai wujud bela negara. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 248–266. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3512>
- Susilo, A., Sariyatun, S., & Akhyar, M. (2025). Digital innovation in preserving local culture: android-based history learning in lubuklinggau city. *Afkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 7(1), 174–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/tijie.v7i1.2452>
- Susilo, Agus, dkk. (2022). Pendampingan optimalisasi aplikasi website manajemen koleksi museum subkoss garuda sriwijaya. *Madaniya*, 3(4), 974–983. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.313>
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Darti, D. (2021). Persepsi Mahasiswa Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Pandemi COVID-19. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.30599/jti.v13i1.779>