

PELATIHAN MEMBUAT POWERPOINT PEMBELAJARAN BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA SISWA SMA N 5 DENPASAR

**Ni Luh Putu Agetania¹, Santi Ika Murpratiwi², Ni Luh Putu Mery
Marlinda³, Dwi Novitasari⁴, Emmy Febriani Thalib⁵**

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha; ²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Mataram, Fakultas ; ³Program Studi S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha; ⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia; ⁵Program Studi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Email: nagetania@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran pada umumnya dilakukan dengan berbagai metode yang menyenangkan dan diselingi dengan penugasan untuk mempresentasikan hasil pemikiran dari siswa bersama kelompoknya. SMA Negeri 5 Denpasar pada pembelajaran tertentu menerapkan presentasi pada proses pembelajarannya, salah satunya pada pembelajaran Fisika, PPKN, dan Teknologi Informasi. Agar pembuatan powerpoint tidak monoton, tim P2M melakukan sosialisasi pembuatan powerpoint berbasis CANVA dan menjelaskan fitur-fitur aplikasi untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi online gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain presentasi suatu produk. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode tes dan kuesioner. Setelah dilakukan pelatihan didapat hasil dari 5 pertanyaan terkait pelatihan kolaborasi membuat powerpoint menggunakan aplikasi canva yang diajukan yaitu, rata-rata 84% dari 48 peserta mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan peserta mengaku semakin bertambah pengetahuan, ketertarikan serta keterampilannya terhadap desain powerpoint dan aplikasi canva. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner pelaksanaan kegiatan ini, didapatkan hasil bahwa rata-rata 76.6% dari 48 peserta aktif mengikuti kegiatan dan mengekspresikan sikap senang dan puas terhadap kegiatan pengabdian dan mengaku semakin bertambah pengetahuan, keterampilan dan ketertarikannya terhadap desain serta pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi.

Kata kunci: canva, powerpoint, pembelajaran

1. Pendahuluan

Di era digitalisasi ini, dalam hal mendesain sudah sangat dipermudah dengan berbagai macam pilihan aplikasi yang ditawarkan. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi online gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain dan video. Penggunaan aplikasi canva pun tergolong mudah serta memiliki versi gratis. Sehingga aplikasi canva ini cocok digunakan oleh siswa kelas X yang termasuk baru dalam hal mendesain. Mata pelajaran yang merujuk pada presentasi membuat siswa harus dapat aktif dan kreatif dalam membuat presentasi.

Media sebelumnya digunakan yaitu powerpoint yang hanya terbatas dalam templatennya, atau pengguna hanya dapat menggunakan template tersebut jika membelinya. Berbeda dengan canva, siswa disajikan banyak sekali template yang beragam bahkan bisa merangkai template sendiri. Penulis menasar kali ini pada P5 yaitu proyek penguatan profil pelajar pancasila yang mengusung tema Kewirausahaan pada SMAN 5 Denpasar.

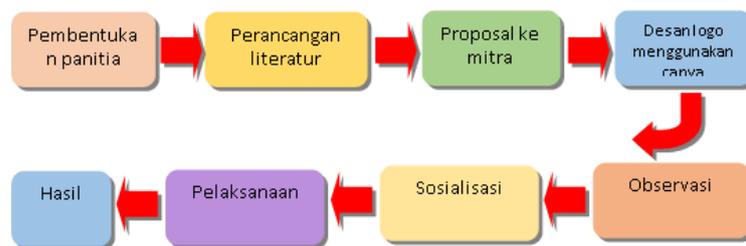
Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, kami dari pihak pelaksana PKM bekerjasama dengan pihak SMA Negeri 5 Denpasar untuk mengisi materi di kewirausahaan dengan menyajikan hasil karya dengan presentasi. Pelatihan ini diberikan secara tatap muka langsung dengan memberikan materi pembuatan presentasi menggunakan aplikasi canva yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Adanya pelatihan ini diharapkan dapat membantu pihak SMA Negeri 5 Denpasar dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan seputar mendesain presentasi menggunakan aplikasi canva di kelas X. Adapun permasalahan utama mitra yang dihadapi oleh pihak SMA Negeri 5 khususnya di kelas X pada materi pembelajaran prakarya dalam bidang promosi yaitu bagaimanakah cara membuat presentasi yang baik dengan berbantuan canva.

Adapun Tujuan dari kegiatan PKM ini dilakukan diantaranya :

1. Memperkenalkan aplikasi canva kepada siswa kelas X SMA Negeri 5 Denpasar.
2. Membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas X mengenai penggunaan aplikasi canva dalam membuat presentasi.

2. Metode

Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung dilaksanakan di SMA Negeri 5 Denpasar pada bulan November yakni tanggal 13 dan 20 November 2023. Waktu pelaksanaan yakni Pukul 13.30 – 15.00 WITA. Solusi tersebut akan tercapai setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari pembentukan panitia, perancangan literatur, pengajuan proposal kepada mitra, pembuatan materi desain presentasi produk menggunakan aplikasi canva, observasi, sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan. Adapun alur kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM
 Sumber. Dokumentasi Ni Luh Putu Mery Marlinda

Berdasarkan alur pelaksanaan kegiatan yang tercantum pada Gambar 1, selanjutnya uraian pelaksanaan kegiatan PKM. Pada kegiatan ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat. Sebagai alat pengumpul data instrumen sangat besar perannya dalam kegiatan ini, karena dengan adanya instrumen memungkinkan terkumpulannya data secara benar dan tepat yang sesuai dengan fakta atau kenyataan di lapangan. Adapun instrumen penelitian pada kegiatan PKM ini menggunakan metode tes dan metode kuesioner dengan sistem penilaian kuesioner skala likert.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002, 127). Kuesioner adalah alat pengumpul data dalam bentuk daftar pertanyaan yang harus diisi atau oleh

responden. Kuesioner digunakan untuk mengungkap variabel faktual, menggali informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, dan memperoleh data atau informasi dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin (Djaali, 2000:94). Sistem penilaian kuesioner menggunakan skala likert, skala likert yaitu suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada kegiatan ini menggunakan alat ukur dengan modifikasi dari skala likert dengan 5 skala pengukuran yaitu SB = Sangat Baik, B = Baik, KB = Kurang Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik. Skala pengukuran untuk memberikan bobot penilaian terhadap kepuasan pelanggan, kualitas pelayanan dan harapan pelanggan menggunakan model brtingkat 6 alternatif jawaban. Untuk menskor skala kategori likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 5,4,3,2,1 untuk pernyataan positif dan 1,2,3,4,5 untuk pernyataan negatif.

Metode kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kepuasan peserta saat mengikuti pelatihan pembuatan presentasi produk menggunakan aplikasi Canva. Instrumen penelitian pada kegiatan ini terdiri dari 5 pertanyaan yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuisisioner Kegiatan PKM

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana tanggapan Anda tentang materi pelatihan pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Canva?
2	Bagaimana penyampaian Narasumber saat memberikan materi pelatihan pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Canva?
3	Apakah Anda sudah mengerti mengenai cara pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Canva??
4	Apakah pelatihan ini membantu kalian mendapatkan referensi agar lebih tepat memilih template yang sesuai, warna dan juga font yang tepat dalam pembuatan presentasi kedepannya?
5	Apakah Anda berminat mengikuti pelatihan terkait desain maupun penggunaan canva dengan kami?

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Denpasar khususnya di kelas X pada P5 dengan Tema Kewirausahaan Jumlah total siswa kelas X yang mengambil tema kewirausahaan dengan peserta adalah 48 orang.

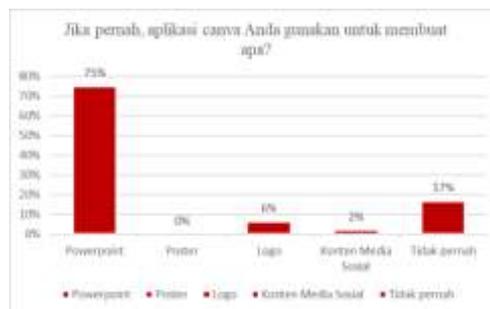
3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pelatihan diawali dengan pembentukan panitia dan pembagian tugas. Adapun ketua panitia dan anggota yang dibentuk sebanyak 5 orang, yang meupakan dosen dari prodi TI. Berikut data panitia dalam PKM ini. Setelah panitia terbentuk, diadakan pembahasan melalui daring berbantuan grup WA dan pertemuan secara langsung. Lalu disepakati bahwa materi yang akan dibawakan adalah pembuatan presentasi produk menggunakan aplikasi canva untuk topik materi pertemuan 1 dan praktek langsung memuat presentasi produk menggunakan aplikasi canva untuk topik materi pertemuan 2. Kemudian dibentuk kembali moderator, pemateri, serta tanggal pelaksanaan. Berikut ini adalah gambar pemateri dan tanggal pelaksanaan. Dalam kegiatan ini pemateri dan moderator mempersiapkan materi yang akan dibahas, materi tersebut diberikan kepada peserta kegiatan melalui tatap muka secara langsung. Untuk panitia lainnya mendapat tugas masing-masing, salah satunya adalah mempersiapkan proposal kegiatan, penjajakan kepada mitra, pembuatan soal pre-test, post-test, kuesioner dan yang lainnya. Adapun gambaran materi yang diberikan, sebagai berikut ini.



Gambar 3.1 . Materi Pertemuan 1
Sumber: Dokumentasi Dwi Novitasari

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan ini, berlangsung dalam 2 (dua) sesi yaitu pada tanggal 13 dan 20 November 2023 sesuai kesepakatan dengan mitra dan materi yang diberikan yaitu materi mengenai presentasi produk menggunakan aplikasi canva dan praktek langsung memuat presentasi produk menggunakan aplikasi canva. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung. Sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung dilakukan pre-test. Untuk mengetahui kesiapan dan pengetahuan siswa terkait logo dan aplikasi canva, sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung dilakukan pre-test dengan mengajukan beberapa pertanyaan dasar dengan detail sebagai berikut ini.



Gambar 2. Soal Pretest
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Mery Marlinda

Berdasarkan gambar hasil dari pre-test di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta sudah ada yang mengenal mengenai logo dan aplikasi canva. Berdasarkan hasil tersebut, siswa sudah siap untuk belajar lebih lanjut mengenai pembuatan presentasi produk menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya panitia pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak mitra khususnya guru pada mata pembelajaran kewirausahaan dan melakukan pengecekan serta penyesuaian materi yang akan diberikan. Materi akan diberikan dalam 2 (dua) pertemuan, pertemuan pertama akan membahas tentang materi mengenai presentasi produk menggunakan aplikasi canva dan praktek langsung memuat presentasi produk menggunakan aplikasi canva.

Materi tersebut diterima dan didukung dengan baik oleh pihak mitra dan berharap program PKM ini dapat berjalan dengan maksimal. Kemudian kegiatan dilanjutkan sesuai dengan susunan acara yang telah disepakati. Untuk kegiatan pada sesi 1 di moderatori oleh Ibu Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd. dengan pemateri Ibu Dwi Novitasari, S.Sn., M.Sn. sedangkan untuk kegiatan pada sesi 2 di moderatori oleh Ibu Ni Luh Putu Labasariyani, S.Pd., M.Pd dengan pemateri Ibu Dwi Novitasari, S.Sn.,

M.Sn. Cuplikan berjalannya pertemuan dapat dilihat pada Gambar 3 serta Gambar 4 Berikut dokumentasi saat pelaksanaan kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 1
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Agetania



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 2
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Agetania

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan post test yang sudah disiapkan oleh panitia kepada peserta setelah mengikuti kegiatan. Tujuan dari kegiatan ini tidak untuk mengukur pengetahuan siswa, namun hanya sebatas mengetahui pemahaman peserta mengenai pembuatan presentasi produk menggunakan canva. Kuesioner juga diberikan kepada peserta dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan dan harapan peserta terkait kegiatan yang serupa. Karena kegiatan ini tentunya akan berkelanjutan jika pihak mitra menyetujui kerjasama dalam bidang desain maupun pendidikan teknologi. Sehingga dirasa perlu perbaikan-perbaikan dalam proses pelaksanaan kegiatan ini.

Adapun tingkat keberhasilan PKM ini diukur hasil post-test yang telah diberikan kepada peserta. Pertanyaan – pertanyaan dalam post-test juga telah dibahas bersama pelaksana dan pemateri sehingga tidak terjadi ketimpangan. Berdasarkan hasil post test di atas diketahui bahwa, dari 5 pertanyaan yang diajukan didapatkan rata-rata 84% dari 48 siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan presentasi produk menggunakan aplikasi canva ini memberikan manfaat kepada siswa dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan siswa terkait pembuatan presentasi produk menggunakan aplikasi canva.

Selain post test diakhir kegiatan ini, siswa juga diberikan kuesioner untuk memberikan penilaian terkait pelaksanaan kegiatan. Terdapat 5 pertanyaan kuesioner yang harus dijawab oleh siswa. Berikut merupakan hasil dari kuesioner kegiatan. Siswa sebanyak 73% menjawab penyampaian materi oleh narasumber sangat mudah dimengerti, 25% siswa menjawab penyampaian materi oleh narasumber mudah dimengerti, dan 2% menjawab penyampaian materi oleh narasumber cukup dimengerti. Karena pelaksana PKM sudah berkoordinasi dengan pihak mitra mengenai karakter siswa yang menjadi peserta pelatihan, sehingga pemateri pun sudah mengerti bagaimana mensiasati pemaparan materi. Siswa sebanyak 77% menjawab materi yang diberikan sangat mudah dimengerti, 21%

siswa menjawab materi yang diberikan mudah dimengerti, dan 2% menjawab materi yang diberikan cukup dimengerti. Sebanyak 83% siswa menjawab sangat berminat sekali, 15% siswa sangat berminat, dan 2% berminat.

4. Simpulan

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dengan sebanyak 78% siswa sangat tertarik dengan materi yang kami sajikan dalam pelatihan. Siswa dalam kuisioner juga mengatakan bahwa mengetahui aplikasi canva bukan dari sekolah melainkan belajar secara otodidak sehingga banyak fitur-fitur yang mereka kurang pahami, sehingga dengan adanya pelatihan ini siswa memahami dan makin menyukai menggunakan canva dalam membuat presentasi ataupun membuat desain-desain lainnya.

5. Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali, Pudji Muljono, dan Ramly. 2000. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PPs UNJ.
- Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika
- Kotler, P., & Keller, K. L. 2016. *Marketing management (15th global ed.)*. England: Pearson.
- Kusrianto, Adi. 2005. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Rustan, S. 2009. *Mendesain logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wheeler, A. 2009. *Designing brand identity*. New Jersey: John Wiley & Sons.