

Peningkatan Kompetensi Pembuatan Media Presentasi Interaktif Berbasis Teknologi Digital (Canva) Bagi Mahasiswa Kesehatan Masyarakat

Putri Utami

Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sriwijaya,
Indralaya, Indonesia
Email: putriutami1597@gmail.com

Abstract

In the current era of digital technology development, it is necessary for students to be able to present assignments in the form of paper results into effective, attractive and interactive visual displays. This is useful for conveying information to the audience, both fellow classmates and the general public. However, often the habit of students in making presentation media only contains copies of paper writing to presentation slides so that the presentation display is full of writing without making certain points, other habits are using font sizes that are too small, choosing slide designs that are not appropriate for presenting presentations in a formal atmosphere, and so on, even though interesting and interactive presentations play an important role in the absorption of information to the audience. The purpose of this training is to conduct training on making good presentation media for students. The method of implementing this activity is divided into three stages, namely the preparation stage, training implementation and evaluation. The targets of the training were 53 first semester students from the S1 Public Health Study Program. The success of the training can be seen from the improvement in students' knowledge and skills in creating good presentation media. The results of the training show that there was an increase in students' knowledge after the training and before the training, as well as an improvement in skills assessed from several aspects, namely visual design, layout, use of visual elements, visual communication effectiveness, and group coordination and collaboration.

Keywords: Presentation Media, Students, Digital Technology.

Abstrak

Di era perkembangan teknologi digital saat ini perlunya kemampuan mahasiswa untuk dapat menyajikan tugas berupa hasil makalah menjadi tampilan visual yang efektif, menarik dan interaktif. Hal tersebut berguna untuk menyampaikan informasi kepada audiens baik sesama rekan belajar di kelas maupun masyarakat umum. Namun, sering kali kebiasaan mahasiswa dalam membuat media presentasi hanya berisi salinan tulisan makalah ke slide presentasi sehingga tampilan presentasi penuh dengan tulisan tanpa dibuat poin-poin tertentu, kebiasaan lainnya yaitu menggunakan ukuran tulisan yang terlalu kecil, pemilihan desain slide yang tidak tepat untuk memaparkan presentasi dalam suasana formal, dan sebagainya, padahal presentasi yang menarik dan interaktif sangat berperan penting pada penyerapan informasi kepada audiens. Tujuan pelatihan ini adalah untuk mengadakan pelatihan pembuatan media presentasi yang baik untuk mahasiswa. Metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi. Sasaran pelatihan adalah 53 mahasiswa semester 1 dari Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat. Indikator keberhasilan pelatihan dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam membuat media presentasi yang baik. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa setelah dilakukan pelatihan dan sebelum dilakukan pelatihan sebesar, serta adanya peningkatan keterampilan yang dinilai dari beberapa aspek yaitu aspek desain visual, tata letak (*layout*), penggunaan elemen visual, efektivitas komunikasi visual, serta koordinasi dan kolaborasi kelompok.

Kata Kunci: Media Presentasi, Mahasiswa, Teknologi Digital.

A. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah merambah ke semua bidang kehidupan, hal ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi (Wibowo et al., 2023). Teknologi informasi mencakup berbagai teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan membagikan data. (Agustika et al., 2023). Sejalan dengan kemajuan tersebut, informasi dan komunikasi berdampak pada semua orang, mulai dari individu, komunitas hingga lembaga pendidikan pada segala aspek kehidupan, termasuk gaya hidup, metode belajar, dan cara berpikir (Yunita et al., 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa, berkembang pula teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman, hingga kini teknologi yang berkembang tengah memasuki ke dalam dunia serba digital (Budi et al., 2022). Kemajuan dunia digital dan internet tersebut, tentu juga berdampak pada segala bidang salah satunya bidang pendidikan (Wardhanie et al., 2021).

Tuntutan global menuntut bidang pendidikan untuk selalu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama untuk menyesuaikan penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Teknologi pembuatan media presentasi sangat relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi. Mahasiswa saat ini dituntut untuk menyampaikan ide, riset, dan hasil pembelajaran secara efektif dengan kemampuan komunikasi visual yang baik terutama untuk menghadapi dunia profesional. Teknologi pembuatan media presentasi tidak hanya menunjang kebutuhan akademik mahasiswa, tetapi juga menyiapkan mereka menghadapi tantangan komunikasi dan kolaborasi di era digital. Di lingkungan pendidikan tinggi, di mana keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sangat ditekankan, penggunaan teknologi ini menjadi sarana strategis dan relevan.

Namun faktanya tidak semua orang dapat memahami atau mengerti pemanfaatan teknologi informasi yang saat ini sedang berkembang. Seorang mahasiswa dituntut memahami dan memanfaatkan aplikasi dalam menunjang kegiatan belajar. Beberapa media, proses penyampaian informasi (demonstrasi) sangat diperlukan agar proses belajar dan mengajar lebih informatif, inovatif dan maksimal saat menyampaikan presentasi (Gitama, 2022). Penggunaan media presentasi seperti aplikasi Power Point Office, Visme, Slide, Google Slide, Canva, Slidebean, Flowvella, Prezi, KeyNote, dan Zoho Show (Riadi et al., 2022). Salah satu yang sedang populer saat ini adalah Aplikasi Canva, Canva unggul dalam hal desain visual, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas konten. Ini menjadikannya pilihan populer untuk presentasi yang membutuhkan tampilan modern dan menarik secara visual, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Penggunaan media presentasi modern sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan audiens, kejelasan pesan, dan efektivitas penyampaian informasi. Memilih platform yang tepat sesuai kebutuhan dan audiens akan memperkuat kualitas presentasi secara keseluruhan (Agustiani, 2018).

Tugas dan fungsi dosen sesuai dengan Undang-Undang No.14 tahun 2005 ialah melaksanakan pendidikan, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat serta mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Dosen dalam menjalankan tugasnya sering kali memberikan tugas kepada mahasiswa yang bervariasi, tugas-tugas ini bisa berupa membuat makalah, tugas meresume dan tugas presentasi. Tujuan diberikan tugas ini untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pemikirannya terhadap suatu persoalan. Salah satu tugas yang menuntut mahasiswa untuk mengeluarkan pemikirannya berupa ide-ide maupun gagasannya ialah tugas membuat makalah lalu mempresentasikannya (Maenah et al., 2024). Dari tugas presentasi ini dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbicara dan pengembangan ide-ide ataupun gagasan mahasiswa. Namun, terkadang ada beberapa hal yang sering dilakukan oleh penyaji yang membuat persentasinya terkesan memusingkan. Hal ini malah akan membuat kegiatan belajar menjadi semakin membingungkan. Beberapa kesalahan yang sering dilakukan mahasiswa pada saat melakukan persentasi yaitu bahan presentasi atau *slide* yang terlalu banyak tulisan, visual yang kurang memadai, tulisan terlalu kecil dan penggunaan jenis *font* yang kurang tepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho *et al* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Power Point dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena Power Point memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Selain itu, penggunaan Power Point juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru atau dosen (Nugroho et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut ke dalam sebuah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Bagi Mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya. Adapun tujuan

dilaksanakan kegiatan tersebut untuk memberikan edukasi kepada para mahasiswa Prodi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya untuk keperluan pembelajaran para mahasiswa serta memberikan motivasi, pemahaman dalam pelatihan dan praktek secara langsung tentang pembuatan materi presentasi yang efektif dan menarik dengan Aplikasi Canva sebagai media kreatif bagi mahasiswa dan mengukur efektivitas intervensi pelatihan berbasis aplikasi digital (Canva) dalam meningkatkan kualitas visual dan penyampaian informasi presentasi mahasiswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam kegiatan diskusi di kelas khususnya dalam membuat media presentasi.

B. METODOLOGI

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan pelatihan yang ini diikuti oleh 53 mahasiswa semester 1 Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya. Untuk melihat adanya suatu peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan, peneliti menggunakan pendekatan eksperimen semua (*Quasi Eksperimental*), yaitu suatu rancangan penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh dari pemberian suatu perlakuan (*treatment*) terhadap permasalahan. Adapun *design* rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-Test-Post-Test Design* dimana dalam kegiatan ini hanya digunakan satu kelompok penelitian. Pengukuran terhadap kelompok penelitian tersebut, dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (dalam hal ini adalah pelaksanaan pelatihan pembuatan media presentasi). Melalui pemberian perlakuan ini, akan dilihat sejauh mana perubahan pengetahuan peserta dengan cara membandingkan jumlah skor sebelum dan sesudah pelatihan pada peserta. Aplikasi media presentasi digital yang digunakan dalam pelatihan adalah Aplikasi Canva versi 1.105.0.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema Pelatihan Pembuatan Media Presentasi bagi mahasiswa, dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif kepada para peserta. Metode kegiatan ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan: Tahap persiapan dimulai dengan identifikasi kebutuhan peserta, yaitu mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya. Selanjutnya, materi pelatihan disusun oleh tim panitia yang berpengalaman dalam menggunakan Canva. Materi ini mencakup dasar-dasar penggunaan Canva, pembuatan *slide* presentasi yang menarik, dan penggunaan fitur interaktif. Sebelum pelatihan dimulai, undangan resmi dan informasi mengenai jadwal serta link Zoom dikirimkan kepada peserta. Para peserta juga diberikan panduan awal dalam bentuk *e-book* tentang dasar-dasar Canva, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri sebelum pelatihan dimulai.
2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan: Pelatihan dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 16 November 2024. Acara dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai pukul 12.00 WIB. Peserta seluruhnya berjumlah 53 orang. Acara dimulai dengan peserta pelatihan memasuki ruang *zoom meeting*, pembukaan dan pembacaan tata tertib kegiatan, melaksanakan *pre test*. Kemudian, penyampaian materi pelatihan oleh Widya Ayu Pratiningsih, S.K.M., M.P.H. Paparan materi berlangsung selama 1 jam 30 menit lalu dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan oleh pemateri terdiri dari definisi dan jenis-jenis presentasi (tugas, mengajar, project, klien), tips dan trik membuat desain presentasi yang baik (menentukan poin pembahasan, tema desain, pemilihan komposisi warna, membangun *color palette*, penggunaan dan pemilihan *font* yang tepat untuk jenis presentasi) dan praktek penggunaan Aplikasi Canva versi 1.105.0 berupa penggunaan berbagai elemen grafis seperti variasi warna, gambar, foto, animasi atau video, pemilihan *template*, fitur kolaborasi serta pengeditan.

Setelah itu, dilanjutkan dengan melakukan *post test*. Terakhir, penutupan kegiatan dilakukan oleh moderator dengan ucapan terima kasih kepada pembicara karena telah meluangkan waktu untuk berbagi ilmu kepada peserta pelatihan. Juga ucapan terima kasih kepada peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir. Penutupan kegiatan secara resmi dan menyampaikan harapan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

3. Tahap Evaluasi: Evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan melalui beberapa cara, seperti melakukan pengembangan instrument evaluasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur bagaimana peningkatan pengetahuan mahasiswa dalam melakukan pembuatan media presentasi yang baik.

Selain itu, kegiatan lanjutan untuk mengukur keefektifan dari kegiatan ini maka diadakan evaluasi yang dilakukan dikelas setelah proses kegiatan pelatihan berlangsung, yakni dengan cara melakukan pengamatan langsung dengan memberikan mahasiswa tugas diskusi kelompok kemudian mempresentasikan di depan

kelas. Hal tersebut dilakukan untuk menilai apakah ada peningkatan dari segi keterampilan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan dari kegiatan pelatihan. Penilaian keterampilan membuat presentasi dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian Skala Likert untuk menilai beberapa aspek yaitu aspek desain visual, tata letak (*layout*), penggunaan elemen visual, efektivitas komunikasi visual, serta koordinasi dan kolaborasi kelompok.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh peserta yang menjadi target kegiatan pelatihan pembuatan media presentasi ini adalah mahasiswa semester 1 Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya, yang merupakan mahasiswa baru sehingga perlu dilakukan investigasi pendahuluan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta pelatihan terhadap informasi. Survei disusun dalam bentuk angket pengetahuan peserta tentang penggunaan teknologi informasi khususnya untuk media presentasi dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Survei dibagikan kepada 53 peserta dengan 5 pertanyaan melalui aplikasi *Google Form*. Berikut soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan.

Tabel 1. Soal *Pretest* dan *Posttest*

No.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
1.	Penyampaian gagasan atau ide kepada audiens/beberapa orang melalui alat bantu slide untuk menampilkan gambar atau grafik disebut
2.	Berikut yang termasuk aplikasi untuk membuat bahan presentasi yaitu
3.	Hal-hal dibawah ini yang bukan manfaat dari presentasi adalah:
4.	Aplikasi Canva adalah platform desain grafis yang dapat membuat, kecuali:
5.	Kelebihan dari Aplikasi Canva adalah

Analisis data *pre test* dan *post test* dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon karena data berdistribusi tidak normal, analisis data menggunakan aplikasi statistik untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai pembuatan media presentasi yang menarik dan efektif. Dengan hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre test* dan *Post test*

Tes	Rata-rata	Std. Deviasi
Pre-test	88,24	17,96
Post-test	98,82	4,753

Berdasarkan hasil analisis statistik, rata-rata skor pengetahuan sebelum pelatihan adalah 88,24 dengan standar deviasi 17,96, sedangkan rata-rata skor pengetahuan setelah pelatihan meningkat menjadi 98,82 dengan standar deviasi 4,753. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang terlihat dari peningkatan skor setelah diberikan pelatihan.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

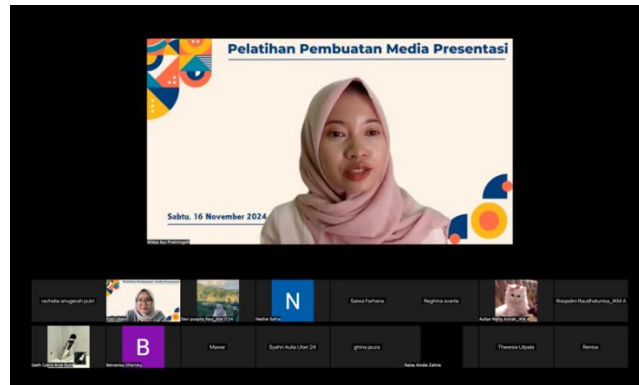
Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test	
Z-pretest dan posttest	1,430
Asymp Sig	0,000

Hasil Uji Wilcoxon diketahui Asymp Sig bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan sebelum dan setelah pelatihan.

Kegiatan Pemberdayaan Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan memberikan pelatihan tentang mengenalkan teknologi informasi sebagai media informasi (presentasi) yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan media presentasi baik di kelas maupun kegiatan selain di kelas secara efektif, menarik dan interaktif, serta untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengembangkan metode pembelajaran di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa, khususnya agar lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode presentasi kelompok dan diskusi. Selain itu, pelatihan ini dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan menerapkan berbagai pendekatan, model, metode, maupun strategi pembelajaran terkait, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Pada gambar 1. merupakan Kegiatan Pemberdayaan Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Pelatihan Pembuatan Media Presentasi yang Menarik dan Efektif Untuk Mahasiswa yang dilaksanakan pada tanggal 16 November 2024 secara online melalui Aplikasi *Zoom Meeting*. Sambutan pemateri dari Widya Ayu Pratiningsih, S.K.M., MPH yang merupakan seorang dosen di Program Studi Kesehatan Lingkungan Universitas Sriwijaya, dihadiri seluruh peserta pelatihan dari mahasiswa semester 1 Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.

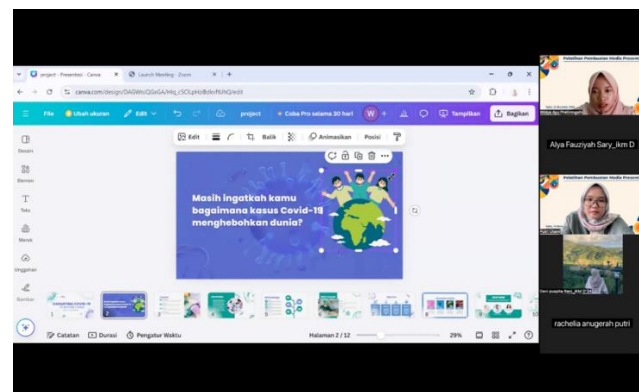


Gambar 1. Sambutan pemateri kepada seluruh peserta pelatihan

Pemateri memberikan penjelasan pengenalan perkembangan teknologi dari masa ke masa, pengenalan beberapa bahasa pemrograman dan *tools* pemrograman, pengenalan media presentasi dan kegunaannya. mengenal Aplikasi Canva dan penggunaan *tools* sebagai fitur untuk membuat media presentasi, dan sekaligus mengajarkan cara mengelola data informasi dengan lebih menarik menggunakan *tools Power Point* dan *Canva* yang diharapkan sebagai bekal untuk mahasiswa di dunia perkuliahan atau dunia kerja. Gambar 2. merupakan pemaparan materi pengantar teknologi informasi. Selanjutnya, setelah pemaparan materi, pemateri melanjutkan tutorial pembuatan media presentasi yang baik menggunakan Aplikasi Canva.

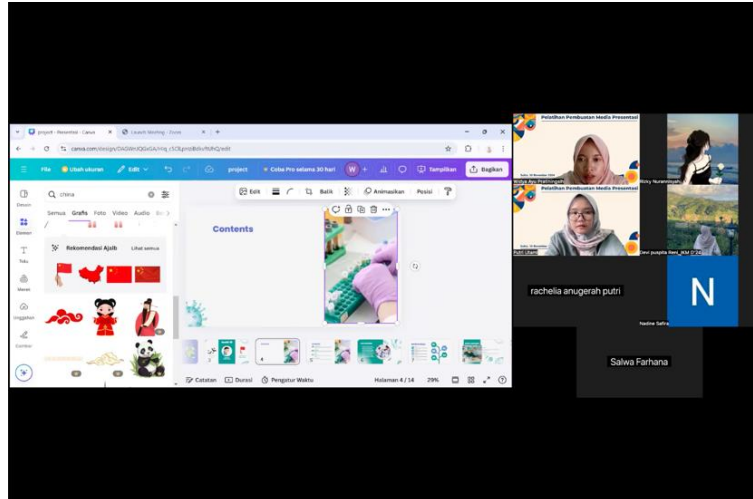


Gambar 2. Pemaparan materi pelatihan



Gambar 3. Tutorial pembuatan media presentasi yang baik

Tutorial pemanfaatan Canva dalam kegiatan sehari-hari sangat banyak manfaatnya salah satunya sebagai *tools* desain yang digunakan untuk membuat berbagai macam konten visual contohnya dalam media sosial, dapat digunakan untuk desain *post Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Thumbnail Youtube*, dan lain-lain. Dalam media presentasi untuk membuat presentasi bicara (video), bahkan canva sering digunakan oleh pelaku usaha produk cetak berupa desain kartu nama, selebaran, poster, banner, label tag, dan lainnya. Gambar 4. merupakan tutorial implementasi *tools* Canva untuk desain.



Gambar 4. Tutorial implementasi *tools* Canva untuk desain

Salah satu menu yang sering digunakan untuk membuat desain pada Canva adalah penggunaan menu elemen, dalam menu tersebut terdapat sub menu seperti *wallpaper*, *background*, *gradient* dan grafis. Pelatihan pengenalan teknologi sebagai media informasi ditutup dengan foto bersama panitia dan keseluruhan mahasiswa peserta pelatihan. Diakhir acara, peserta menyampaikan Kesan, saran dan masukan terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan yang disampaikan melalui *Google Form*, berikut beberapa kesan, saran dan masukan dari para peserta.

terimakasih ibu untuk Ilmu yang disampaikan sangat bermanfaat serta bisa diimplementasikan dalam kegiatan presentasi di kelas ataupun di umum

mudah dimengerti penjelasan dan memberikan manfaat yang baik itu membuat presentasi agar lebih diperhatikan audiens dan tidak membosankan pembaca dan mengajar kan penampilan dan berbicara yang baik untuk presentasi

menyenangkan dan bermanfaat

penyampaian materi mudah di mengerti, menjelaskan poin" penting dan yang berpengaruh dalam pembuatan ppt, mencontohkan cara pembuatan ppt yang menarik dan simpel

webinarnya sangat mudah dipahami, mampu melatih skill edit mengedit sehingga memudahkan untuk menyajikan bahan presentasi kedepannya. semoga kedepannya dihadirkan kembali pelatihan pelatihan seperti ini, dan diimplementasikan secara langsung kepada para peserta

Kesannya tu seru trus lebih bisa tau bagaimana cara presentasi yang baik dan benar terimakasih banyak ibu atas pelajaran nya.

Sarannya semoga pelajaran nva bisa bermanfaat dan iaa bisa di amalkan

Gambar 5. Kesan, saran dan masukan dari peserta

Kegiatan lanjutan untuk mengukur keefektifan dari kegiatan ini maka diadakan evaluasi yang dilakukan dikelas setelah proses kegiatan pelatihan berlangsung, yakni dengan cara melakukan pengamatan langsung dengan memberikan mahasiswa tugas diskusi kelompok kemudian mempresentasikan didepan kelas. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keaktifan dan partisipasi aktif peserta, kedisiplinan, antusias dan motivasi peserta. Adapun indikator yang dijadikan tolak ukur penilaian/evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah: (1) kemampuan peserta memahami materi yang diberikan, (2) kemampuan peserta pelatihan di dalam membuat media presentasi yang efektif dan menarik (3) kedisiplinan, partisipasi, antusias, dan motivasi peserta selama mengikuti pelatihan. Berikut rubrik penilaian untuk aspek keterampilan mahasiswa, penilaian didapatkan dari 8 kelompok yang masing-masing terdiri dari 7-8 orang.

Tabel 3. Penilaian Aspek Keterampilan

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Likert
Desain visual	Tata warna, tipografi, dan ilustrasi menarik dan konsisten	1-5
	Desain tidak mengganggu perhatian, tetapi mendukung isi	1-5
Tata letak (<i>layout</i>)	Informasi tersusun rapi dan mudah diikuti mata	1-5
	Ruang kosong (<i>white space</i>) digunakan dengan proporsional	1-5
Penggunaan elemen visual	Penggunaan gambar, ikon, grafik, atau video mendukung pesan yang disampaikan	1-5
	Elemen visual tidak terlalu banyak dan tidak membingungkan	1-5
Efektivitas komunikasi visual	Slide dapat menyampaikan pesan dengan jelas tanpa terlalu banyak teks	1-5
	Audiens dapat memahami inti pesan hanya dengan melihat visualnya	1-5
Koordinasi dan kolaborasi kelompok	Setiap anggota berkontribusi dalam pembuatan presentasi	1-5
	Hasil akhir mencerminkan kerja sama yang terstruktur dan terintegrasi	1-5

Keterangan: Kriteria skor likert (1-5)

Skor 1 : Sangat kurang
 Skor 2 : Kurang
 Skor 3 : Cukup
 Skor 4 : Baik
 Skor 5 : Sangat baik

Tabel 4. Rekap Penilaian Aspek Keterampilan

Aspek	Skor Rata-rata Sebelum	Skor Rata-rata Sesudah	Selisih
Desain visual	2	4	+2
Tata letak	2	4	+2
Elemen visual	1,5	3,5	+2
Komunikasi visual	1,5	4,5	+3
Kolaborasi	2,5	5	+2,5
Rata-rata Umum	1,9	4,2	+2,3

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diterapkan dikelas melalui tugas diskusi kelompok, dapat dikemukakan hasilnya sebagai berikut: Peserta pelatihan dalam hal ini mahasiswa semester 1 Prodi IKM FKM Unsri. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan, skor rata-rata kemampuan desain meningkat dari 1,9 menjadi 4,2. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek komunikasi visual (+3), menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mempermudah desain, tapi juga meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan. Canva juga terbukti memperkuat kolaborasi (+2,5) karena *fitur editing* bersama secara *real-time*.

Peserta pelatihan sudah memiliki keterampilan dan kemampuan membuat media pembelajaran Canva secara sederhana. Pada umumnya mahasiswa telah memahami dan menguasai konsep dasar tentang perkembangan multimedia dan karakteristiknya untuk keperluan pendidikan, aplikasi multimedia dalam pendidikan, multimedia interaktif dalam pembelajaran, teknologi multimedia berbasis komputer, membuat teks, grafik, audio, video, animasi dalam multimedia berbasis komputer, mendesain media pembelajaran dengan program canva, dan langkah-langkah pembuatan canva. Hal itu didasarkan pada penyelesaian tugas tim panitia dan terlihat adanya perbedaan tampilan isi slide presentasi sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Setelah dilakukan pelatihan pembuatan media presentasi, mahasiswa mampu menyediakan slide yang tidak *full* dengan teks (tidak *copy-paste* isi makalah ke slide), pemilihan *font* dan warna yang tepat sehingga tampilan lebih menarik dan mampu menyajikan gambar-gambar yang sesuai dengan topik pembahasan, peningkatan signifikan dalam estetika desain, tata letak menjadi lebih rapi dan terstruktur, penggunaan elemen visual semakin optimal dan pesan secara visual menjadi lebih kuat dan jelas. Berikut dokumentasi perbedaan tampilan presentasi sebelum dilakukan pelatihan dan setelah dilakukan pelatihan:



Gambar 6. Sebelum pelatihan



Gambar 7. Setelah pelatihan



Gambar 8. Sebelum pelatihan



Gambar 9. Setelah pelatihan

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan pelatihan pembuatan media presentasi diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mahasiswa dalam membuat media presentasi yang menarik dan efektif untuk digunakan ketika pengerjaan tugas-tugas dari dosen, seminar dan ujian skripsi, pengabdian kepada masyarakat serta mengadakan kegiatan-kegiatan dikampus sehingga mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, mempunyai lulusan yang berdaya saing serta mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memenuhi tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat media presentasi yang interaktif dan menarik. Hasil dari pelatihan ini memberikan nilai tambah yang signifikan bagi para mahasiswa dan berguna pada saat memasuki dunia kerja, baik dalam konteks profesional maupun dalam kontribusi mereka terhadap masyarakat. Pelatihan membuat media presentasi yang efektif dan menarik merupakan langkah penting dalam meningkatkan kemampuan para mahasiswa di bidang presentasi. Dalam dunia profesional dan akademik, kemampuan untuk menyampaikan informasi secara efektif melalui media presentasi sangat krusial (Wulandari & Mudinillah, 2022). Menggunakan Aplikasi Canva sebagai media untuk membuat media presentasi mempunyai keunggulan diantaranya yaitu alat desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, memiliki banyak fitur yang dapat membantu pengguna membuat presentasi yang menarik secara visual dan informatif (Burhanuddin et al., 2025).

Salah satu topik utama pelatihan ini adalah bagaimana menggunakan fitur Canva untuk membuat presentasi yang interaktif (Riadi et al., 2022). Pengguna Canva dapat membuat presentasi yang lebih dinamis dan menarik dengan berbagai fitur seperti template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, penggunaan berbagai elemen grafis, dan opsi animasi dan multimedia. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan *engagement audiens* sehingga membuat informasi lebih mudah dipahami, dan mempermudah penyampaian pesan yang kompleks dengan cara yang visual yang menarik (Rahmatullah et al., 2020). Dengan demikian, Canva menjadi alat yang sangat berharga dalam konteks penyampaian informasi yang efektif (Yunita et al., 2025).

Namun, penggunaan teknologi ini tidak tanpa tantangan. Banyak pengguna yang baru pertama kali menggunakan Canva atau alat desain grafis lainnya mungkin kesulitan menggunakan berbagai fiturnya (Harefa et al., 2024). Hal ini dapat menghambat mereka dalam membuat presentasi yang maksimal. Oleh karena itu, pelatihan ini sangat penting untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara memanfaatkan fitur Canva secara optimal (Arianto, 2023). Dengan tersedianya panduan dan sesi praktik langsung dapat memungkinkan peserta memperoleh keterampilan praktis yang diperlukan untuk mengatasi tantangan tersebut (Safitri et al., 2024).

Selain itu, pentingnya presentasi yang menarik juga terkait dengan prinsip komunikasi visual. Presentasi yang menarik dapat menarik perhatian audiens dan meningkatkan penyampaian komunikasi dan transfer informasi (Astuti et al., 2024). Presentasi yang menarik dapat membantu mempertahankan perhatian audiens dan meningkatkan efektivitas komunikasi (Rahmatullah et al., 2020). Pada zaman seperti ini, Canva memudahkan penggunaan prinsip-prinsip desain grafis seperti penggunaan warna yang sesuai, tata letak yang terstruktur, dan tipografi yang sesuai. Keterampilan ini sangat berharga bagi mahasiswa maupun alumni, khususnya dalam pembuatan materi presentasi untuk tujuan akademik dan profesional (Alfian et al., 2022).

Selain itu, pelatihan ini menunjukkan perubahan dan inovasi dalam cara pembelajaran dan penyampaian materi. Dengan teknologi digital yang semakin berkembang, metode pembelajaran juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Harefa et al., 2024). Pelatihan berbasis teknologi ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknologi, tetapi juga mengajarkan peserta untuk berpikir kreatif dan inovatif saat menyampaikan informasi (Aulia et al., 2025). Hal ini penting dalam era informasi saat ini, dimana penyampaian informasi yang efektif dan menarik menjadi kunci keberhasilan dalam berbagai bidang (Agustika et al., 2023).

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini tidak hanya mengajarkan mahasiswa bagaimana menggunakan alat desain grafis, tetapi juga membantu membantu menjadi lebih baik dalam berkomunikasi. Dengan keterampilan ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan kualitas presentasi mereka, memaksimalkan penyampaian informasi, dan berkontribusi lebih baik dalam konteks profesional maupun akademik (Reza et al., 2024). Penggunaan Aplikasi Canva, sebagai alat yang relatif mudah diakses dan digunakan oleh mahasiswa namun sangat *powerful*, memberikan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini, menjadikannya pilihan tepat untuk pelatihan dalam pembuatan media presentasi interaktif (Wardhanie et al., 2021).

Pelatihan pembuatan media presentasi digital, seperti penggunaan Canva, tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam hal literasi digital, komunikasi visual, dan kreativitas, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan mampu mengkomunikasikan gagasan secara visual dengan lebih efektif, sejalan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini. Dari sisi kurikulum, kegiatan ini mendorong integrasi keterampilan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari capaian pembelajaran, menjadikan kurikulum lebih kontekstual, adaptif, dan relevan. Selain itu, pelatihan ini turut mendorong pergeseran metode pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju model yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis proyek, dengan memanfaatkan media digital sebagai alat bantu utama. Secara keseluruhan, pelatihan semacam ini menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi pendidikan tinggi berbasis teknologi yang sejalan dengan semangat Merdeka Belajar–Kampus Merdeka..

D. PENUTUP

Simpulan

Pelatihan pembuatan media presentasi yang dilaksanakan pada 16 November 2024 berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat presentasi yang efektif, menarik, dan interaktif. Peserta pelatihan memiliki peningkatan pengetahuan yang terlihat dari peningkatan nilai hasil *pretest* (sebelum dilakukan pelatihan) dan *posttest* (sesudah dilakukan pelatihan), nilai rata-rata skor pengetahuan sebelum pelatihan adalah 88,24 sedangkan rata-rata skor pengetahuan setelah pelatihan meningkat menjadi 98,82. Selain itu peserta pelatihan memiliki keterampilan dan kemampuan membuat media presentasi secara sederhana. Hal itu dapat dilihat dari keberhasilan peserta menyelesaikan tugas diskusi kelompok yang diberikan dengan penilaian keterampilan menggunakan Skala Likert. Terlihat ada perbedaan tampilan presentasi sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Peserta mampu menghasilkan presentasi yang lebih estetik dan efektif dengan koordinasi dan kolaborasi tim yang baik. Pelatihan pembuatan media presentasi kepada mahasiswa bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Ini berperan penting dalam transformasi digital pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kualitas belajar mahasiswa.

Saran

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan agar dapat membuat pelatihan secara tatap muka langsung dengan melibatkan mahasiswa untuk melakukan simulasi pembuatan media presentasi pada saat kegiatan pelatihan berlangsung dan hendaknya dapat mengundang instruktur atau narasumber dari luar kampus sehingga mampu mendapatkan ilmu dan pandangan baru terkait pembuatan media presentasi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, R. (2018). Pemanfaatan Media Online Sebagai Media Sarana Komunikasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Akademik Pada Kalangan Mahasiswa Institut Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (iisip) Yapis Biak. *Gema Kampus IISIP YAPIS Biak*, 13(1), 69–84. <https://doi.org/10.52049/gemakampus.v13i1.64>
- Agustika, F., Siregar, S., Obara, D., & Paramarta, V. (2023). Telaah Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi Dalam Organisasi Dengan Lingkungan: Suatu Kajian Teori. *Jurnal Bisnis Kolega*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.57249/jbk.v9i1.104>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468>
- Astuti, E. Z., Ernawati, A., Dolphina, E., Asmarani, R., Prasongko, A. B., & Abdullah, U. Z. (2024). Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual Siswa-Siswi melalui Workshop Sinematografi di SMK Negeri 4 Semarang. *Jurnal Abdinas*, 5(4), 301–312. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.949>
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3366>
- Budi, E. S., Zuraidah, E., Sulthon, B. M., Sugiyarto, I., Pratiwi, A. R., Ardani, A., Ismail, F. S., & Nugraha, A. F. (2022). Pelatihan Pengelolaan Dan Pengolahan Data Hasil Pengisian Google Form Pada Jaringan Pemuda Dan Remaja Masjid Indonesia Jakarta Selatan. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 65–69.
- Burhanuddin, Khaer, J., Wirdani, E., Amanda, D. T., Susilawati, K., & Rizwan, M. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat ABDI POPULIKA*, 6(1), 47–53. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Gitama, G. N. D. P. (2022). Kegiatan Sosial Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Dalam Berkomunikasi Melalui Persentasi Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia*, 1(3), 1–13.
- Harefa, A. T., Lase, B. P., Bawamenewi, A., Harefa, A., Hulu, S. K., Lase, F., & Harefa, H. O. N. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Presentasi Interaktif. *Communnity Development Journal*, 5(4), 7177–7182.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- Nugroho, B. S., Sholihah, H., & Hakim, S. (2023). Pemanfaatan Media Power Point terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 5(4), 15831–15839.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Reza, R., Utomo, F., Fuadi, K., & Syahputra, W. (2024). Pemanfaatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Di Lingkungan Pendidikan Dan Kewirausahaan. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3), 4648–4659. <http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5471>
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>

- Safitri, R. R., Avira, D., Ardiansyah, M. Y., & Darmansah, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Peserta Rapat di kantor YBM BRILiaN Medan. *Jurnal Riset Manajemen*, 2(2), 278–287. <https://doi.org/10.54066/jurma.v2i2.1958>
- Wardhanie, A. P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Wibowo, L. S., Saleh, Y., & Lagarusu, L. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Terhadap Keberhasilan Kegiatan Penyuluhan Pertanian Padi di Kecamatan Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara. *AGRINESIA: Jurnal Ilmiah Agribisnis*, 7(2), 84–90. <https://doi.org/10.37046/agr.v7i2.19629>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yunita, D., Purnaningsih, P., & Isnaeni, R. (2025). Pembuatan Materi Presentasi Dengan Canva Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SMK Ypui Parung. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 4(3), 276–284.