

Pelatihan Pembuatan PPT Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Mahasiswa Calon Guru Matematika

Arini Nur Chasanah¹, Alifiani², Anies Fuady³

^{1,2,3} Universitas Islam Malang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Arini Nur Chasanah

E-mail: 22402072003@unisma.ac.id

Abstrak

Kegiatan pelatihan pembuatan PPT interaktif berbasis Canva bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa calon guru matematika, khususnya dalam merancang media pembelajaran yang menarik, komunikatif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pelatihan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan luring, pelatihan daring, pemberian proyek, dan evaluasi hasil. Metode yang digunakan menggabungkan penjelasan konseptual, demonstrasi langsung, serta praktik mandiri melalui pendekatan learning by doing. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam memanfaatkan fitur interaktif Canva, seperti navigasi hyperlink, animasi, integrasi multimedia, dan penyusunan layout visual yang efektif. Peserta juga mampu menghasilkan proyek akhir berupa media pembelajaran interaktif yang memenuhi kriteria desain instruksional. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi digital mahasiswa calon guru dan berpotensi memberikan dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Kata kunci - Canva, media pembelajaran interaktif, keterampilan digital, mahasiswa calon guru, pelatihan

Abstract

This training program on creating interactive PowerPoint presentations using Canva aims to improve the digital skills of pre-service mathematics teachers, particularly in designing engaging and communicative learning media suitable for 21st-century education. The training consisted of several stages: needs analysis, offline sessions, online sessions, project assignment, and final evaluation. The method incorporated conceptual explanation, live demonstrations, and hands-on practice using a learning-by-doing approach. The results indicate a significant improvement in participants' ability to use Canva's interactive features, including hyperlink navigation, animations, multimedia integration, and effective visual layout design. Participants successfully produced final projects that met instructional design criteria. Overall, the training effectively enhanced the participants' digital competencies and has the potential to contribute to better learning quality in mathematics classrooms.

Keywords - Canva, interactive media, digital skills, pre-service teachers, training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut proses belajar lebih interaktif, kreatif, dan berorientasi digital. Pada pembelajaran matematika yang memiliki karakter abstrak, pemanfaatan media digital menjadi sangat penting untuk membantu visualisasi konsep serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif memungkinkan penyajian materi secara lebih komunikatif melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen navigasi digital (Sumarno et al., 2024). Sejalan dengan Puspitasari & Rayungsari, (2024) menyatakan bahwa visualisasi dan interaktivitas berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Sejalan dengan meningkatnya pemanfaatan TIK dan tuntutan pembelajaran interaktif dalam pendidikan matematika, kompetensi pendidik dalam mengoperasikan media digital menjadi aspek yang sangat penting untuk ditingkatkan. Andayani et al., (2023) menyatakan bahwa keterampilan pendidik dalam menggunakan media digital perlu dikembangkan secara berkelanjutan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Namun, inovasi media pembelajaran di sekolah masih relatif rendah, sehingga berdampak pada kurang optimalnya motivasi dan hasil belajar siswa (Puspitasari et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran digital yang dinamis, menarik, dan mudah digunakan menjadi semakin mendesak untuk dipenuhi.

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur seperti template edukatif, elemen grafis, ikon geometri, animasi, integrasi audio-video, serta tombol navigasi interaktif yang mendukung pembuatan media pembelajaran kreatif (Sumarno et al., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan literasi matematika dan keterlibatan belajar siswa. Nawangsih et al., (2025) menyatakan bahwa penggunaan canva dapat meningkatkan kemampuan representasi visual serta partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, tampilan visual yang menarik menjadikan Canva platform yang sesuai untuk pembuatan presentasi interaktif, lembar kerja digital, maupun video pembelajaran.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa guru maupun calon guru memperoleh manfaat signifikan dari pelatihan penggunaan Canva. Sari et al., (2022) menemukan bahwa lebih dari 73% guru berencana menerapkan Canva dalam pembelajaran setelah mengikuti pelatihan, disertai peningkatan kemampuan dalam merancang media interaktif. Sejalan dengan penelitian Mubaroq et al., (2025) bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan PowerPoint, Wordwall, dan Canva mampu meningkatkan keterampilan digital guru secara nyata, termasuk rasa percaya diri dalam mengembangkan media kreatif. Putra et al., (2025) juga menegaskan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, terlihat dari peningkatan skor post-test dan kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan. Selain itu, penelitian Nurviana & Muthi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media visual yang interaktif dan menarik.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan dampak positif, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa calon guru matematika yang belum memiliki keterampilan memadai dalam mendesain media pembelajaran digital. Penggunaan Canva umumnya masih terbatas pada fungsi dasar, seperti menambahkan teks dan gambar, tanpa memanfaatkan fitur interaktif yang menjadi keunggulan utama platform ini. Temuan sebelumnya juga menunjukkan bahwa calon guru membutuhkan pelatihan khusus agar mampu mengoptimalkan Canva dalam pengembangan RPP, LKPD, maupun bahan ajar interaktif secara lebih profesional (Purba & Nurwijaya, 2023). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan kemampuan pengguna dalam memanfaatkannya secara optimal,

sehingga diperlukan program pelatihan yang memberikan pengalaman praktik langsung mengenai penggunaan Canva secara komprehensif.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan digital mahasiswa calon guru matematika melalui pelatihan pembuatan PPT interaktif berbasis Canva. Pelatihan dirancang untuk membekali peserta dengan kemampuan memahami prinsip dasar desain visual, memanfaatkan fitur-fitur interaktif Canva, serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik materi matematika. Melalui pendekatan *learning by doing*, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi digital calon guru serta menjadi model pelatihan yang dapat diterapkan pada konteks pendidikan lainnya.

METODE

Kegiatan pelatihan ini melibatkan 29 mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nurul Jadid sebagai peserta. Pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva, khususnya dalam bentuk presentasi digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan meliputi tahap analisis kebutuhan, pelatihan secara luring, pelatihan secara daring, pemberian proyek, serta evaluasi akhir setelah kegiatan.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada seluruh peserta sebelum pelatihan dimulai. Angket ini digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal mahasiswa dalam menggunakan Canva, pengalaman mereka dalam membuat media pembelajaran digital, serta berbagai kendala yang sering dihadapi, seperti kesulitan menata elemen visual, menggunakan animasi, atau membangun alur navigasi interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa hanya menguasai penggunaan dasar Canva dan belum familiar dengan pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan struktur dan kedalaman materi pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam dua tahap, yaitu luring dan daring. Pelatihan luring dilaksanakan terlebih dahulu di ruang perkuliahan. Pada tahap ini peserta dikenalkan pada prinsip dasar desain media pembelajaran, fitur-fitur Canva, pengaturan layout, pemilihan elemen visual, serta penyusunan pesan visual dalam slide. Pemateri memberikan demonstrasi secara langsung, kemudian peserta mempraktikkan setiap langkah dengan bimbingan intensif. Tahap luring ini menjadi fondasi awal bagi peserta karena mereka dapat mengatasi hambatan teknis yang muncul selama proses praktik.

Setelah menyelesaikan pelatihan luring, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan secara daring. Sesi daring berfokus pada pendalaman fitur interaktif Canva, termasuk penggunaan animasi, transisi, tombol navigasi, tautan internal antar-slide, serta integrasi multimedia seperti audio atau video. Pembelajaran daring dilakukan melalui demonstrasi virtual yang disertai sesi diskusi untuk memberikan ruang bagi peserta memperoleh penjelasan tambahan. Tahap ini memberi kesempatan bagi peserta untuk menerapkan keterampilan interaktif secara lebih mandiri.

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, setiap mahasiswa diwajibkan membuat satu proyek berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pada proyek ini, seluruh peserta diberikan materi yang sama, yang ditentukan oleh pemateri. Penyamaan materi ini dilakukan untuk menyetarakan tingkat kompleksitas konten sehingga variasi hasil yang muncul benar-benar mencerminkan kreativitas, kemampuan teknis, dan pemahaman peserta terhadap prinsip desain interaktif, bukan perbedaan tingkat kesulitan materi. Selain itu, pemberian materi yang sama memudahkan pemateri dalam melakukan penilaian karena seluruh produk dapat dievaluasi menggunakan rubrik yang seragam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Kegiatan terhadap Peningkatan Kompetensi Peserta

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa calon guru matematika. Secara umum, peserta mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan baik, baik pada sesi luring maupun daring. Pada pelaksanaan daring, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan fitur Canva melalui platform konferensi video. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengamati, mempraktikkan, dan mendiskusikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran secara langsung. Dokumentasi kegiatan luring ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1.

Demonstrasi penggunaan fitur interaktif

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta dalam merancang media pembelajaran digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya memahami penggunaan Canva pada tingkat dasar, seperti memasukkan teks, gambar, dan elemen visual sederhana. Setelah mengikuti serangkaian materi pelatihan, peserta mulai mampu menyusun layout secara sistematis, memanfaatkan navigasi interaktif, serta mengintegrasikan elemen audio, video untuk mendukung penyajian materi. Peningkatan tersebut tercermin pada kualitas proyek akhir yang menunjukkan penggunaan navigasi terstruktur, visualisasi yang lebih menarik, serta penerapan fitur animasi dan multimedia yang fungsional.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa kemampuan peserta berkembang pada beberapa aspek utama berikut:

1. Pemahaman desain visual, terutama dalam memadukan warna, tipografi, dan tata letak agar penyajian materi lebih komunikatif dan efisien.
2. Ketepatan penggunaan fitur interaktif, seperti tombol navigasi, hyperlink antar-slide, animasi, dan integrasi audio–video untuk mendukung pembelajaran yang lebih dinamis.
3. Kemandirian dalam menghasilkan media pembelajaran, dibuktikan dengan kemampuan peserta menyelesaikan proyek media interaktif sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan telah berjalan efektif. Pendekatan *learning by doing* yang diterapkan dalam kegiatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman langsung melalui praktik intensif. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Dewi et al. (2024) bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan teknologi mahasiswa secara signifikan karena peserta belajar melalui pengalaman dan penerapan langsung.

Keberhasilan peserta dalam memanfaatkan fitur Canva secara optimal juga mendukung hasil penelitian Nawangsih et al., (2025) yang menegaskan bahwa Canva merupakan platform desain yang

mudah diakses, memiliki fitur lengkap, serta efektif untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan multimedia. Penguasaan peserta terhadap fitur navigasi, animasi, dan integrasi audio-video menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami aspek teknis aplikasi, tetapi juga mampu menerapkan prinsip penyajian materi yang jelas dan menarik.

Selain itu, peningkatan kompetensi peserta dalam menciptakan media pembelajaran digital mendukung urgensi penguasaan literasi digital dalam pembelajaran modern. Menurut Sumarno et al., (2024) penggunaan media digital interaktif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, sehingga kemampuan mahasiswa calon guru untuk mengembangkan media digital merupakan keterampilan yang sangat relevan bagi tuntutan pendidikan saat ini.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta dalam menggunakan Canva, tetapi juga memperkuat pemahaman pedagogis mereka tentang pentingnya media interaktif dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pembelajaran ketika peserta menjalankan peran sebagai pendidik di sekolah.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan PPT interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital mahasiswa calon guru matematika. Peserta mampu mengembangkan kemampuan teknis dalam memanfaatkan fitur interaktif Canva, menyusun desain visual yang komunikatif, serta mengintegrasikan elemen multimedia untuk mendukung proses pembelajaran. Penguasaan ini menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* efektif membantu peserta memahami konsep sekaligus praktik pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil proyek akhir yang dihasilkan peserta mencerminkan kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip desain instruksional dan penggunaan fitur interaktif secara tepat guna. Pelatihan ini telah berhasil menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi digital mahasiswa calon guru matematika pada era pembelajaran digital.

Untuk mengoptimalkan keberlanjutan hasil pelatihan ini, kegiatan serupa disarankan dikembangkan dengan materi yang lebih luas, seperti integrasi Canva dengan berbagai platform pembelajaran digital, pengembangan kuis interaktif, atau pembuatan modul multimedia. Institusi pendidikan juga diharapkan dapat menyediakan pelatihan lanjutan secara berkala agar mahasiswa terus memperbarui kompetensi teknologinya sesuai perkembangan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran di kelas secara langsung sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang kontribusinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nurul Jadid yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika semester 5 yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan baik. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses pelaksanaan kegiatan dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, D. D., Adiba, F., Kaswar, A. B., Dirawan, G. D., Ramadhany, M. E., & Learning, M. (2023). *Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 01, 106–111.
- Mubarog, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam*

- Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint , Wordwall , dan Canva di SD Negeri Mentor 2. 5, 950–960.
- Nawangsih, K., Mira, R., Saragih, B., Simamora, M. I., Matematika, S. P., & Medan, U. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva*. 4(2), 62–71.
- Nurviana, S., & Muthi, I. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi mengenali hewan Kelas 3 Sekolah Dasar*. 3.
- Purba, P. B., & Nurwijaya, S. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika*. 2.
- Puspitasari, B. A., & Rayungsari, M. (2024). *Systematic Literature Review : Penerapan Media Pembelajaran*. 3(2), 81–89.
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung*. 09, 711–722.
- Putra, T. M., Nyoman, I., Darma, T., Arpin, R. M., Arif, M., & Evalinda, G. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang*. 6(3), 1185–1196.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., Arifah, N., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). *Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika*. 4(4), 1491–1497.
- Sumarno, M., Suratman, D., & Siregar, N. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan SMP*. 7(6), 987–996. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i6.23106>