

Penggunaan Teknologi *Tools Powerpoint* dan *Canva* untuk Media Informasi

**Imam Riadi¹, Abdul Fadli², Fiki Andrianto³, Ade Elvina⁴, Galih Fanani⁵,
Dewi Sahara Nasution⁶**

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

²Program Studi Teknik Elektro, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

^{3,4,5,6}Program Studi Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: imam.riadi@is.uad.ac.id¹, fadlil@mti.uad.ac.id²,
fiki2008048021@webmail.uad.ac.id³, ade200804803@webmail.uad.ac.id⁴,
galih2008048035@webmail.uad.ac.id⁵, dewi2008048042@webmail.uad.ac.id⁶

*Corresponding author: imam.riadi@is.uad.ac.id¹

ABSTRAK

Program pemberdayaan masyarakat ini bertujuan untuk menggunakan media *Power Point* dan *Canva* sebagai media penyampaian informasi yang inovatif dan meningkatkan *soft skill* desain. Pelatihan ini diikuti 15 mahasiswa baru program studi Sistem Informasi STIMIK Muhammadiyah Jakarta. Program ini melakukan 2 sesi pertemuan *online* melalui *Zoom Meeting* karena Universitas mempraktikkan *home learning*, ada kebijakan tersebut terkait wabah Covid19. Pertemuan pertama memberikan materi tentang perkembangan teknologi dan media informasi sebagai tambahan wawasan. Pertemuan kedua memberikan tutorial tentang cara menggunakan *Power Point* dan *tools Canva* untuk mendesain informasi, yaitu desain sertifikat, desain undangan, desain animasi PPT, dan konten digital lainnya. Hasil tes *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai presentase mahasiswa baru meningkat sebesar 13%. Hasil ini mengindikasikan adanya sedikit peningkatan dalam pengetahuan wawasan dan *soft skill* tentang teknologi media informasi.

Kata Kunci: *Canva; Desain; Online; Power Point; Softskill*

ABSTRAK

This community empowerment program aims to use power point and canva media as innovative means of communicating information and enhancing interpersonal skills in design. This training was attended by 15 freshmen from the STIMIK Muhammadiyah Jakarta Information System curriculum. The program hosts two online meetings via zoom meaning at the university is homeschooling, and has a policy regarding the Covid19 outbreak. At the first meeting, materials on the development of technology and information media were presented as additional information. The second meeting provided a tutorial on how to use power point and canva tools to design information such as certificate design, invitation design, ppt animation design and other digital content. Pre- and post-test results showed a 13% increase in the percentage cost of freshmen. These results indicate a slight increase in identification knowledge and soft skills in information media skills.

Kata Kunci: *Canva; Desain; Online; Power Point; Softskill*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi semakin pesat, dan dampaknya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama untuk menyesuaikan penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Isnaini Nur et al., 2020; Purwati & Perdanawanti, 2019)

Pertanyaan sebelum pandemi adalah apakah teknologi digital telah diperkenalkan, diintegrasikan, atau dimasukkan ke dalam kebijakan dan praktik pendidikan. Bagi sebagian orang dari semua industri pengajaran, baik pemula atau profesional, tiba-tiba harus menerima perubahan yang terjadi di seluruh dunia untuk berpartisipasi dalam aktivitas *e-learning* dan aktivitas online untuk melakukan tugas berbasis WFH (Hariono et al., 2020; Li et al., 2020).

Pemerintah dan pihak swasta telah menyediakan berbagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan *e-learning* agar tetap dapat beroperasi selama WFH. Beberapa contoh media virtual yang banyak digunakan untuk komunikasi tatap muka antara guru dan mahasiswa, dosen dan mahasiswa. Contoh media termasuk *Awor*, *Cisco WebEx*, *Skype*, *Zoom*, *Google Meet*, dan *Blue Jeans*

(Saifullah & Muhammad Akbar, 2020; Sari et al., 2019). Namun untuk beberapa media, proses penyampaian informasi (demonstrasi) juga sangat diperlukan, agar proses belajar mengajar lebih informatif, inovatif dan maksimal saat menyampaikan presentasi, seperti aplikasi *Power Point Office*, *Visme*, *Slide*, *Google Slide*, *Canva*, *Slidebean*, *Flowvella*, *Prezi*, *KeyNote*, dan *Zoho Show* (Jaenudin et al., 2019; Nur Isnaini et al., 2021; Resmini et al., 2021). Sangat disarankan agar media ini digunakan sebagai *platform* pendukung bagi universitas, termasuk di kampus STIMIK Muhammadiyah Jakarta.

Tantangan utama *platform* WFH atau *Homeschooling* (SFH) adalah pengguna mau menerima dan mempelajari media teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pengolah data/informasi, alat kontrol, alat komunikasi, media pendidikan, hiburan, dll. Bagi sebagian besar siswa, kemungkinan media pembelajaran ini masih asing dalam kehidupan sehari-hari mereka (Chairunnisa & Sundi, 2021; Nurhayati et al., 2022; Tiawan et al., 2020).

Kekhawatiran akan minimnya pengalaman dalam menggunakan perangkat teknologi di luar media sosial akan menghambat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan online di masa pandemi. Oleh karena itu, sebagai bagian dari kegiatan persiapan pengenalan kampus, dirasa perlu diadakan seminar untuk

mengenalkan mahasiswa baru terhadap teknologi informasi sebagai media informasi (*display*). Selain itu, juga perlu memperkenalkan apa yang telah pelajari tentang teknologi informasi, seperti jenis bahasa pemrograman, alat pemrograman, *e-book* terkait pemrograman, dll. Oleh karena itu, seminar ini dilengkapi dengan seminar dengan topik pengenalan dan pemanfaatan teknologi sebagai media informasi pemanfaatan MS. *Office Power Point* dan *Canva*, digunakan untuk kegiatan selain tugas kuliah atau kuliah, untuk memberikan informasi secara informatif, inovatif dan maksimal (Hutahaean et al., 2020; Sinduningrum et al., 2021; Sirait & Nasution, 2019).

METODE PENELITIAN

Pengabdian ini menggunakan studi eksperimental untuk menemukan efek pada objek yang menarik melalui analisis statistik. Saat pengambilan data penelitian menggunakan desain *Matching Pretest Posttest Control Grub*, bertujuan untuk membantu pengamat dalam memperoleh nilai-nilai yang dapat dijelaskan. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sebelum memulai, atau disebut dengan metode *pretest*. Melalui metode *pretest* peneliti akan mengetahui perlunya kehati-hatian dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat khususnya di lingkungan STIMIK Muhammadiyah Jakarta, kemudian memberikan solusi kepada

mahasiswa baru terhadap kegiatan PRODAMAT Universitas Ahmad Dahlan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh peserta yang menjadi target kegiatan PRODAMAT adalah mahasiswa IKIP Muhammadiyah Jakarta TA 2021-2022 dan akan menempuh pendidikan di kampus pada bulan September, sehingga perlu dilakukan investigasi pendahuluan untuk mengetahui tingkat pengetahuan calon peserta terhadap informasi. Pra-pembelajaran keterampilan sebelum seminar dan lokakarya, dapat menyesuaikan materi dengan kondisi dan kebutuhan calon peserta di bidang teknologi informasi untuk mendukung kegiatan pengajaran di masa depan. Survei tersebut disusun dalam bentuk angket pengetahuan peserta tentang penggunaan teknologi informasi (*Pretest*). Survei dibagikan kepada 15 peserta dengan 5 pertanyaan melalui aplikasi *Google Form* bekerja sama dengan Panitia STIMIK Muhammadiyah Jakarta. Soal-soal *pretest* tercantum pada Tabel 1. seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 1. Pretest sebelum pelatihan

No.	Pretest	TS	KS	S	SS
1.	Saya pernah mendengar istilah teknologi informasi.	10	5	0	0
2.	Saya pernah mengikuti Pelatihan Informasi sebagai media pembelajaran	15	0	0	0
3.	Saya merasa teknologi informasi sebagai bagian yang penting dalam sehari-hari.	0	0	13	2
4.	Saya sudah cukup menguasai beberapa	9	6	0	

	aplikasi teknologi informasi.				
5.	Saya merasa tidak perlu mengikuti pelatihan teknologi informasi	6	9	0	0
	Jumlah rata-rata skor	40	20	13	2

Keterangan :

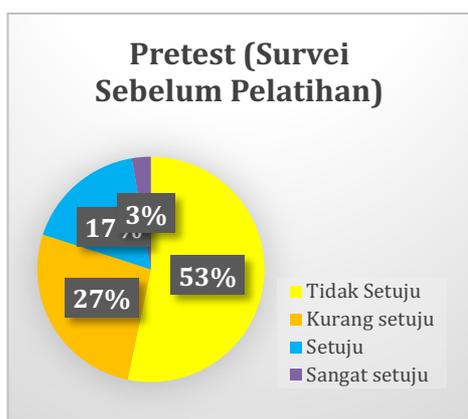
TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Hasil survei pada Tabel 1. kemudian dihitung menggunakan rumus dan hasilnya dinyatakan dalam persentase dengan nilai keseluruhan 100%. Berdasarkan Gambar 1. Persentase dari Hasil Skor Rata-Rata.



Gambar 1: Presentase *Pretest*

Hasil Presentase gambar 1. Segi pengalaman para calon peserta dalam mengikuti kegiatan *workshop* sebelumnya, hasil survei menunjukkan bahwa dari 15 orang calon peserta yang mengisi survei, 53% mengaku tidak setuju atau tidak pernah, 27% mengaku kurang setuju, 17% mengaku setuju, dan 3% memilih setuju.

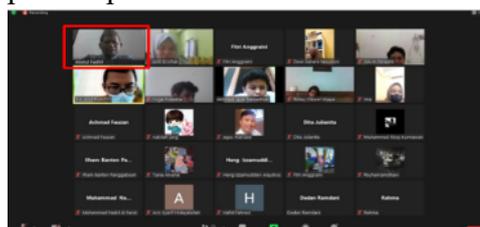
Program pemberdayaan umat ini dilakukan dengan memberikan Pelatihan tentang mengenalkan teknologi informasi sebagai media informasi (presentasi), bertujuan

untuk mengetahui definisi teknologi beserta pemaanfatanya, mengenal bahasa dan *tools* pemograman, 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. Pada gambar 2. Merupakan program pemberdayaan umat Universitas Ahmad Dahlan dengan tema pengenalan dan pemanfaatan teknologi sebagai media informasi dengan media *Power Point* dan *tools Canva*.



Gambar 2. Pelatihan PTI sebagai media informasi

Sambutan pemateri dari Program Studi Magister Teknologi Informasi UAD, dihadiri seluruh peserta pelatihan dari STMIK Muhammadiyah Jakarta. Pada gambar 3. Sambutan kepada seluruh peserta pelatihan.



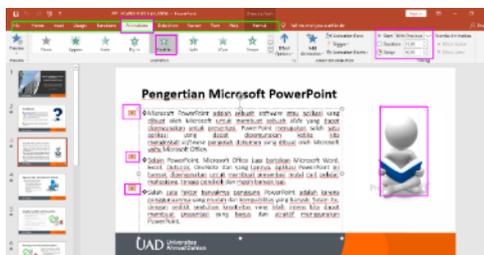
Gambar 3. Sambutan dan perkenalan kepada seluruh peserta

Pemateri pertama memberikan penjelasan pengenalan perkembangan teknologi dari masa kemasa, pengenalan beberapa bahasa pemrograman dan *tools* pemrograman.



Gambar 4. Merupakan pemaparan materi pengantar teknologi informasi.

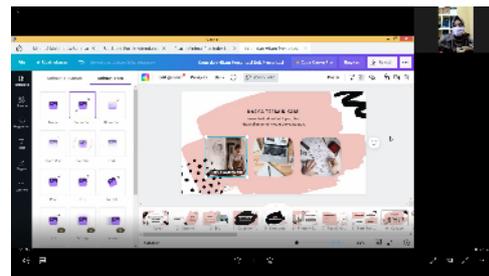
Pemateri kedua membahas tentang Pengenalan *Microsoft Office PowerPoint*, Pengenalan *Tools Bar Microsoft Office PowerPoint*, Mengimplementasikan salah satu menu bar pada *Microsoft Office PowerPoint*, dapat dilihat pada gambar 5. Pengenalan dan implementasi *Power Point*



Gambar 5. Pengenalan dan implementasi *Power Point*

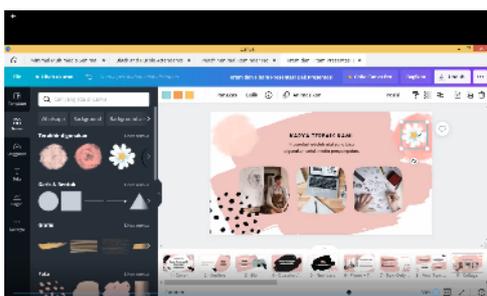
Tutorial pemanfaatan *Canva* dalam kegiatan sehari-hari sangat

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*, dll. 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 6. Merupakan tutorial implementasi *tools Canva* untuk desain.



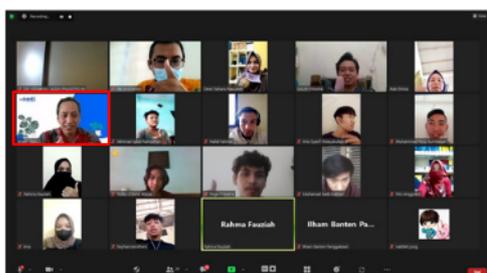
Gambar 6. Merupakan tutorial implementasi *tools canva* untuk desain.

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. Pada gambar 7. Merupakan cara untuk memasukkan gambar bunga pada desain.



Gambar 7. Merupakan cara untuk menerapkan menu elemen *Canva* pada desain.

Pelatihan pengenalan teknologi sebagai media informasi ditutup dengan foto bersama panitia dan keseluruhan mahasiswa peserta pelatihan. Gambar 8. Foto bersama pemateri dan seluruh peserta pelatihan.



Gambar 8. Foto bersama pemateri dan seluruh peserta pelatihan.

Seluruh proses pelatihan sudah berakhir maka dilakukan *posttest* dengan memberikan pertanyaan kepada 15 mahasiswa peserta pelatihan. Sebagai gambaran bahwa materi yang disampaikan bisa dipahami dan diterima dengan baik. Survei *posttest* dibagikan kepada 15 peserta dengan 5 pertanyaan melalui aplikasi *Google Form* melalui kerjasama dengan Panitia STIMIK Muhammadiyah Jakarta. Pertanyaan

Sudah disediakan 5 daftar pertanyaan sederhana mengenai pelatihan pengenalan teknologi informasi sebagai media, 5 pertanyaan *posttest* tersebut dapat dilihat pada Tabel 2. Kategori penilaian yang digunakan untuk kuesioner antara lain :

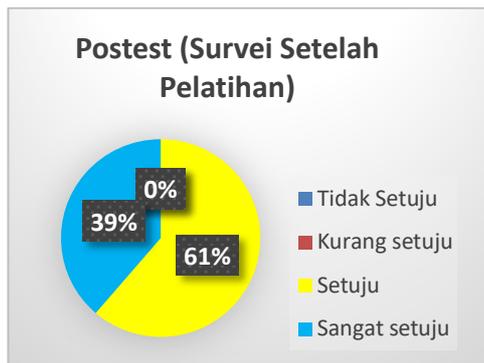
1. Tidak Setuju (TS)
2. Kurang Setuju (KS)
3. Setuju (S)
4. Sangat Setuju (SS)

Dari pelatihan yang dilakukan didapatkan hasil *posttest* Tabel 2 yang mendapatkan respon yang baik dan memuaskan.

Tabel 4. Hasil *posttest* dari pelatihan

No.	Posttest	TS	KS	S	SS
1.	Pelatihan ini menambah wawasan dan pengetahuan saya mengenai teknologi informasi	0	0	8	7
2.	Pelatihan ini membuat saya mengerti pentingnya teknologi informasi	0	0	11	4
3.	Pelatihan ini membuat saya lebih semangat belajar teknologi informasi	0	0	8	7
4.	Pelatihan ini membuat teknologi informasi bagian yang sangat membantu kegiatan saya	0	0	7	8
5.	Pelatihan ini jika diadakan lagi saya ingin ikut kembali	0	0	12	3
Jumlah rata-rata skor		0	0	46	29

Hasil kuisisioner *posttest* ini dihitung menggunakan rumus yang hasilnya dalam bentuk persen, dengan jumlah keseluruhan 100%. Dari hasil jumlah rata-rata skor pada tabel 2. Diambil kesimpulan yaitu berdasarkan gambar 9. Persentase *posttest*.



Gambar 9. Presentase *Posttest*

Berdasarkan gambar 9. para peserta dalam mengikuti kegiatan *workshop* sebelumnya, hasil survei menunjukkan bahwa dari 15 orang peserta yang menjawab dan mengisi survei *posttest*, menyatakan berdasarkan pertanyaan 61 % mengaku setuju dengan diadakan pelatihan ini dapat menambah wawasan mereka dan pengetahuan, 39 % mengaku sangat setuju dengan kegiatan pelatihan ini. Berdasarkan hasil ini nilai *pretest* dan *posttest* memiliki selisih kenaikan 13%, sehingga pelatihan ini memberikan manfaat kepada seluruh peserta.

SIMPULAN

Program pemberdayaan umat Universitas Ahmad Dahlan Magister Teknik Informatika mengharapkan Mahasiswa baru khususnya STIMIK Muhammadiyah Jakarta, mendapatkan semangat baru dan motivasi dalam menghadapi pembelajaran Teknik informatika dimasa pademi covid. Beberapa manfaat yang didapatkan dari pelatihan ini diantaranya, memberikan pengetahuan mahasiswa tentang teknik informatika dan penerapannya, pemanfaatan *Microsoft Office Power Point* dalam media

belajar dan presentasi, pemanfaatan *tools Canva* dalam penerapan media desain. Implementasi aplikasi *Canva* dalam editing dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari untuk , pembuatan presentasi , pembuatan sertifikat digital, banner, label, dan konten digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, K., & Sundi, H. V. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siwa Kelas X Sman 8 Tangsel. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj*, 1–4. [Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat)
- Hariono, T., Ashoumi, H., Aprilia, D., Zaimatul Ulya, A., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2020). Pelatihan Pembelajaran E-Learning Melalui Google Classroom. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidanginformatika*, 1(1), 35–38.
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Microsoft Powerpoint Bagi Guru Dan Staf Sd Negeri 010240 Pematang Cengkring Kecamatan Medang Deras. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.33330/Jurdimas.V3i2.516>
- Isnaini Nur, K., Solikhatin, A. S., Ikhsan, N. A., & Subarkah, P. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Edmodo Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar

- Mengajar Di Kalangan Guru Smp Negeri 3 Kalimantan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 4(1), 63–69.
- Jaenudin, D., Fatimah, R., & Mardetini, S. (2019). Pelatihan Media Powerpoint Slide Master Berbasis Pembela-Jaran Kolaboratif Di Sma Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (Jpmm)*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.21009/Jpmm.003.1.1>
- Li, J., Ghosh, R., & Nachmias, S. (2020). In A Time Of Covid-19 Pandemic, Stay Healthy, Connected, Productive, And Learning: Words From The Editorial Team Of Hrdis. In *Human Resource Development International* (Vol. 23, Issue 3, Pp. 199–207). Routledge. <https://doi.org/10.1080/13678868.2020.1752493>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Desain Dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva For Education bagi Guru Bahasa Di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/Dinamisia.V6i1.8340>
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1).
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (Jpmm)*, 1(1), 42–51.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/As.V4i2p%25p.6859>
- Saifullah, S., & Muhammad Akbar, B. (2020). Pelatihan E-Learning Menggunakan Google Classroom Bagi Guru Ma Raden Fatah Prambanan. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 93–103.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Santana Purba, H., Muhammad, M., Syahril, D., & Azis, H. (2019). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 56–60. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/Btj/index>
- Sinduningrum, E., Faqihuddin Hanif, I., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25–30.
- Sirait, S., & Nasution, S. M. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Untuk Guru Sdn 010246 Banjar. *Jurnal*

Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1).

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4)*, 476–480. <https://doi.org/10.31949/Jb.V1i4.417>