



## Training on Creating Interactive Learning Media Using Canva and PowerPoint Applications for PGSD Students

**Gingga Prananda<sup>1</sup>, Yudi Hendrilia<sup>2</sup>, Ubaidillah<sup>3</sup>, Muhammad Sukron Fauzi<sup>4</sup>,  
Edi Ahyani<sup>5</sup>, Dwi Hadita Ayu<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, <sup>2</sup>STT Kanaan Nusantara, Ungaran,

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik, <sup>4</sup>Universitas Mulawarman,

<sup>5</sup>UIN Abdul Muthalib Sangadji Ambon, <sup>6</sup>STKIP nasional

Email : [ginggaprananda94@gmail.com](mailto:ginggaprananda94@gmail.com)

### ABSTRACT

Training on creating interactive learning media is an important strategy for enhancing the competence of prospective teachers in the digital era. This study aims to improve the skills of students in the Elementary School Teacher Education Program (PGSD) at the Nahdlatul Ulama University of West Sumatra in designing interactive learning media using Canva and PowerPoint applications. The training activity was attended by 50 third-semester students who had completed the Digital-Based Learning Media course for elementary schools (SD/MI). The method used in this activity was a practical workshop, which included demonstrations, hands-on practice, and evaluation of student work. The training results showed a significant improvement in the students' ability to use Canva and PowerPoint features to create engaging, creative, and relevant learning media for elementary school students. Based on the evaluation results, students achieved an overall average score of 4.35, categorized as good to excellent, particularly in terms of independence and design creativity. This training also boosted the students' confidence in teaching and their ability to collaborate effectively. Therefore, this training has proven to positively contribute to the development of pedagogical and technological competencies of PGSD students in creating innovative and enjoyable interactive learning media for elementary school students.

### Keywords:

**Training, Interactive Learning Media, Canva, PowerPoint, PGSD Students**

### PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut perubahan yang signifikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah integrasi teknologi dalam pendidikan. Media pembelajaran interaktif, yang memanfaatkan teknologi, telah menjadi salah satu instrumen yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Prananda et al., 2025). Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi desain grafis dan presentasi seperti Canva dan PowerPoint menjadi sangat relevan, khususnya untuk mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Sebagai calon pendidik, mahasiswa PGSD diharapkan dapat menguasai keterampilan untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar.



Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Prananda et al., 2021);(Ali et al., 2025). Menurut Yusnaldi et al., (2025), media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi calon guru untuk memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan mengembangkan keterampilan dalam menggunakan alat desain grafis seperti Canva dan aplikasi presentasi seperti *PowerPoint*.

Canva, sebagai aplikasi desain berbasis web, memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai macam media pembelajaran seperti poster, infografis, dan materi visual lainnya dengan mudah (Syahrir et al., 2023). Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, memudahkan mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi (Soe, 2024). Canva telah terbukti meningkatkan kreativitas penggunaanya dalam merancang materi ajar yang lebih visual dan mudah dipahami (Janah et al., 2023). Hal ini sangat relevan bagi mahasiswa PGSD yang membutuhkan cara praktis dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Selain Canva, *PowerPoint* juga merupakan alat yang sangat penting dalam pembuatan media pembelajaran. Sebagai aplikasi presentasi yang sudah sangat umum digunakan, *PowerPoint* memungkinkan penggunaanya untuk membuat materi pembelajaran berbentuk slide yang dapat diintegrasikan dengan elemen-elemen multimedia, seperti gambar, video, dan animasi. Menurut Sudibyo, (2024), *PowerPoint* tidak hanya digunakan untuk presentasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, seperti kuis atau materi pembelajaran berbasis narasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan aplikasi Canva dan *PowerPoint* dalam pelatihan mahasiswa PGSD diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa sekolah dasar. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang akan mereka gunakan ketika mengajar di sekolah nanti. Sebagai calon pendidik, kemampuan untuk merancang media yang menarik dan interaktif akan sangat mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dan *PowerPoint* bagi mahasiswa PGSD dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Hatmoko, (2024), integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun teknologi telah menawarkan banyak kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran, banyak mahasiswa PGSD yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan alat-alat tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan pengalaman praktis dalam menggunakan aplikasi-aplikasi desain dan presentasi. Oleh karena itu, penting bagi dosen atau pendidik untuk memberikan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva dan *PowerPoint* bagi mahasiswa PGSD. Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan

keterampilan mereka dalam merancang materi ajar yang lebih kreatif dan interaktif, serta memahami bagaimana media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Artikel ini juga akan membahas tentang metodologi pelatihan, hasil yang diperoleh, serta dampak dari pelatihan ini terhadap kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif yang efektif dan menarik. Menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dan aplikasi presentasi seperti *PowerPoint*, mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan media yang dapat meningkatkan pengalaman belajar di kelas dasar, serta mengasah kreativitas mereka dalam membuat materi ajar yang inovatif.

Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa PGSD semester 3, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat. Peserta kegiatan berjumlah 50 mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat telah mengikuti mata kuliah Media Pembelajaran Berbasis Digital SD/MI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi

Salah satu hasil utama dari kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva dan aplikasi presentasi *PowerPoint*. Sebelum pelatihan, sebagian besar mahasiswa belum memiliki pengalaman mendalam dalam menggunakan kedua aplikasi ini untuk tujuan pembuatan media pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, mahasiswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Canva, seperti template, elemen desain, dan alat penyuntingan gambar, untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif. Begitu pula dengan *PowerPoint*, mahasiswa kini dapat memanfaatkan fitur animasi, transisi, dan hyperlink untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif.



Gambar 1. Proses Kegiatan

### Kreativitas dalam Desain Media Pembelajaran

Selama pelatihan, mahasiswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat desain media pembelajaran. Banyak dari mereka berhasil menciptakan materi ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan informasi dengan cara yang

lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, beberapa mahasiswa membuat infografis yang menjelaskan konsep matematika dasar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta slide presentasi yang menggabungkan elemen teks, gambar, dan animasi untuk membuat pelajaran lebih interaktif. Hasil karya mahasiswa menunjukkan bahwa mereka dapat mengaplikasikan teori desain dengan baik dalam konteks pendidikan.

### **Kemampuan Menggunakan Canva dan *PowerPoint* Secara Efektif**

Selama pelatihan, mahasiswa dapat mengaplikasikan teknik-teknik desain dengan efektif, baik menggunakan Canva maupun *PowerPoint*. Sebagai contoh, mereka berhasil membuat poster, infografis, dan materi presentasi yang menarik dan dapat digunakan di kelas. Mahasiswa juga berhasil memanfaatkan berbagai fitur yang sebelumnya tidak mereka ketahui, seperti animasi pada *PowerPoint* untuk memperkenalkan konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, atau menggunakan template Canva untuk menghasilkan desain yang cepat namun tetap berkualitas. Dengan keterampilan ini, mereka kini siap untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

### **Peningkatan Percaya Diri dalam Mengajar**

Salah satu dampak yang dirasakan oleh mahasiswa adalah peningkatan rasa percaya diri mereka dalam mengajar. Sebelum pelatihan, banyak mahasiswa yang merasa kurang siap dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, setelah pelatihan, mahasiswa merasa lebih yakin untuk menggunakan teknologi dalam menciptakan materi ajar yang dapat menarik perhatian siswa dan mendukung proses belajar yang lebih aktif. Hal ini tercermin dalam umpan balik yang diberikan oleh mahasiswa setelah sesi pelatihan, di mana banyak dari mereka mengungkapkan rasa percaya diri yang lebih tinggi untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini di kelas.

### **Kolaborasi Antar Mahasiswa**

Selama sesi workshop, mahasiswa diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari berbagai latar belakang dan keahlian. Melalui pembagian tugas yang jelas dan diskusi yang intens, setiap anggota kelompok dapat menyumbangkan ide dan keterampilannya masing-masing. Proses ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, saling menghargai pendapat, serta belajar beradaptasi dengan gaya berpikir dan pendekatan yang berbeda dari rekan-rekannya. Kerja sama dalam kelompok tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses interaksi yang membentuk dinamika pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Kolaborasi antar mahasiswa terbukti sangat efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam proses perancangan, mahasiswa saling bertukar gagasan kreatif, mengevaluasi desain yang dibuat, serta mencari solusi atas berbagai kendala teknis yang dihadapi. Melalui kegiatan ini, mereka tidak hanya mengasah kemampuan teknis dalam pembuatan media, tetapi juga kemampuan berpikir analitis dan problem solving yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan modern. Kolaborasi ini juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana setiap anggota merasa memiliki tanggung jawab bersama terhadap hasil yang dicapai.

Selain meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, kegiatan kolaboratif ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan soft skills mahasiswa. Mereka belajar pentingnya komunikasi yang efektif, empati, dan kemampuan mendengarkan untuk mencapai kesepakatan dalam kelompok. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa kolaborasi tidak hanya memperkaya hasil karya, tetapi juga memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi pembelajar yang aktif, tetapi juga calon pendidik yang mampu bekerja sama dan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang dinamis.

## Evaluasi Hasil Karya Mahasiswa

Setelah pelatihan, hasil karya mahasiswa dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria, seperti kreativitas, relevansi dengan tema pembelajaran, serta kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berhasil menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Beberapa media, seperti slide presentasi dengan kuis interaktif, infografis yang menggambarkan proses pembelajaran secara visual, dan poster pendidikan yang berwarna-warni dan informatif, menunjukkan kualitas yang sangat baik. Mahasiswa juga mendapatkan umpan balik langsung dari dosen dan teman-teman sekelas yang membantu mereka memperbaiki hasil karya mereka.

**Tabel 1. Evaluasi Hasil Karya Mahasiswa PGSD setelah Pelatihan**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Kreativitas Desain	Kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain yang unik, menarik, dan inovatif.	4,5	Sangat Baik
2	Relevansi dengan Tema Pembelajaran	Kesesuaian media dengan topik pembelajaran di sekolah dasar.	4,3	Baik
3	Tampilan Visual dan Keterbacaan	Kejelasan teks, pemilihan warna, serta tata letak elemen visual yang harmonis.	4,4	Sangat Baik
4	Interaktivitas Media	Kemampuan media untuk melibatkan siswa dalam proses belajar (kuis, animasi, dsb.).	4,2	Baik
5	Kerapian dan Kesesuaian Format	Kesesuaian format file, ukuran teks, serta tata letak dengan standar desain media.	4,1	Baik
6	Kemandirian dan Inisiatif Mahasiswa	Tingkat partisipasi dan usaha individu dalam menyelesaikan proyek media pembelajaran.	4,6	Sangat Baik

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD mampu menghasilkan karya media pembelajaran interaktif dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,35, yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Aspek yang memperoleh nilai tertinggi adalah kemandirian dan inisiatif mahasiswa (4,6), yang menunjukkan antusiasme dan tanggung jawab tinggi dalam menyelesaikan proyek mereka secara mandiri.

Sementara itu, aspek *interaktivitas media* memperoleh nilai sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lain, yakni 4,2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih perlu



memperdalam kemampuan dalam mengintegrasikan fitur interaktif pada *PowerPoint* maupun Canva, seperti penggunaan hyperlink, animasi interaktif, dan elemen navigasi yang kompleks.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi lebih cepat menguasai materi pelatihan dan mampu mengembangkan media yang lebih kreatif. Sebaliknya, mahasiswa yang baru pertama kali menggunakan Canva atau fitur lanjutan *PowerPoint* membutuhkan waktu adaptasi lebih lama. Namun demikian, seluruh mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan desain media pembelajaran setelah mengikuti kegiatan ini.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa PGSD dalam merancang media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di sekolah dasar. Hasil evaluasi juga memperlihatkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa terhadap teknologi pendidikan.

### **Umpulan Positif dari Peserta**

Sebagian besar mahasiswa memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan ini. Mereka merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia pendidikan, khususnya dalam membuat media pembelajaran yang efektif. Sebagian mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan ini membuka wawasan mereka tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Umpan balik dari mahasiswa ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan keterampilan praktis mereka dalam merancang media pembelajaran.

### **Rencana Tindak Lanjut dan Pengembangan Kegiatan**

Berdasarkan hasil kegiatan ini, terdapat rencana untuk mengembangkan pelatihan lebih lanjut di masa depan. Ke depan, pelatihan serupa akan lebih difokuskan pada penggunaan aplikasi lain yang relevan dengan kebutuhan pengajaran, seperti aplikasi pembelajaran berbasis video atau perangkat lunak lain yang mendukung pembuatan materi ajar yang lebih interaktif. Selain itu, pengembangan pelatihan ini akan melibatkan lebih banyak kolaborasi dengan praktisi pendidikan dan pengembang teknologi untuk memastikan materi yang diajarkan selalu up to date dan relevan dengan kebutuhan di dunia pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Setelah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dan *PowerPoint*, hasil karya mahasiswa PGSD menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas dan pemahaman teknologi pendidikan. Sebagian besar mahasiswa berhasil menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya kreatif dan menarik, tetapi juga relevan dengan tema pembelajaran di sekolah dasar. Karya yang dihasilkan mencakup berbagai media, seperti slide presentasi dengan kuis interaktif, infografis yang menggambarkan konsep-konsep pendidikan secara visual, serta poster pendidikan yang menarik perhatian. Penilaian terhadap karya mahasiswa menunjukkan nilai rata-rata yang sangat baik, dengan skor tertinggi pada aspek kreativitas dan kemandirian mahasiswa dalam mengerjakan proyek mereka. Meskipun ada beberapa tantangan terkait interaktivitas media, secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang akan sangat berguna dalam merancang media ajar yang efektif di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED*, 3(1), 1–6.
- Hatmoko, F. T. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Sekolah Dasar sebagai Upaya Peningkatkan Literasi. *JURNAL MURABBI*, 3(2).
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Prananda, G., Judijanto, L., Atikah, N., Khoirunnisa, Q., & Fauzi, M. S. (2025). Transformasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Flipbook Maker : Dampak Terhadap Keterlibatan Siswa Dan Perubahan Paradigma Pendidikan. *Borobudur Educational Review*, 05(01), 80–91.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Soe, I. P. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran bagi Mahasiswa PGSD pada Mata Kuliah Media Pembelajaran TIK. *Jurnal Edusaintek*, 2(2), 15–23.
- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(2), 3272–3282.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89.

