



**UNIT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (UPPM) STKIP PGRI BANGKALAN
PUSAT BAHASA**

Badan Penyelenggara: YPLP-PT PGRI Bangkalan
(Berdasarkan SK.MenKumHam No.AH.U.3296.AH.01.04 Tahun 2010 tgl.10-8-2010)
Jl. Soekarno Hatta No. 52 Telp (031) 99301078 Bangkalan 69116
Website: www.stkipgri-bkl.ac.id Email: uppm@stkipgri-bkl.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 008 /C8/G/XI/2022

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN : 0723078802
Jabatan : Staf Penanggung Jawab Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

- a) Nama penulis : Abdussalam, Siska Pratiwi, Yunita Hariyani, Ihwan Firmansyah
- b) Judul artikel : Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan
- c) Nama Jurnal : Jurnal Abdi Masyarakat
- d) Vol/No/tahun : Vol.4 / 1 / 2022

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan perangkat *Turnitin* dengan tingkat **similaritas 19 %** yang hasil laporannya dilampirkan bersama surat ini.

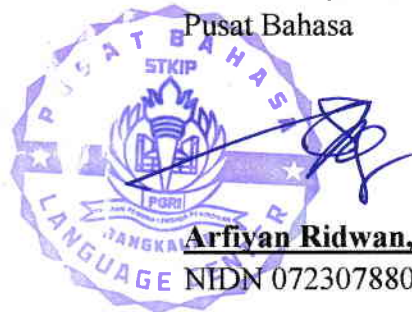
Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 29 November 2022

Mengetahui,
Kepala UPPM

Mety Liesdiani, S.Kom., MMSI
NIDN 0023098104

Staf Penanggung Jawab
Pusat Bahasa



Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN 0723078802

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

by Abdussalam Abdussalam

Submission date: 21-Nov-2022 07:44PM (UTC-0500)

Submission ID: 1960764177

File name: Artikel_Abdimas_1.pdf (132.85K)

Word count: 1785

Character count: 11922

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

¹Abdussalam, ²Siska Pratiwi, ³Yunita Hariyani, ⁴Ihwan Firmansyah

Prodi PGSD, STKIP PGRI Bangkalan-Jawa Timur-Indonesia

Email: abdussalam@stkipgri-bkl.ac.id

Abstract

Microsoft office powerpoint provides slide facilities to accommodate talking points that will be conveyed to students. With animation facilities, each slide can be modified very attractively. Likewise with the facilities: front picture, sound, and visual effects that can be used to make good and attractive slides so as to accommodate the learning modalities of students. This program can accommodate students who have audio, visual and kinesthetic types. Canva is an online design program that provides a variety of tools such as presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners, bookmarks, bulletins, and so on that are provided in the Canva application. The purpose of this service is a workshop on making interactive ppt using the Canva application. This workshop was conducted for UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan educators. Community service activities are carried out through several stages of activities, including: Preparation and Briefing, Implementation, and Program Sustainability Planning. After the workshop, educators are able to create interactive PPT using the Canva application that is interesting and fun for students.

Keywords: interactive PPT; canva app

Abstrak

Microsoft office powerpoint menampilkan fitur slide yang berisi poin-poin topik pembahasan yang akan diberikan pada siswa. Terdapat fitur animasi, pada slide mampu didesain dengan menarik dan keren. Juga dengan fitur: front picture, suara, dan visual effect juga mampu dimanfaatkan menciptakan slide yang bagus serta keren sehingga mencakup tipe-tipe belajar peserta didik. Program ini dapat mencakup peserta didik dengan tipe-tipe audio, visual serta kinestetik. Canva merupakan aplikasi pengolah desain online maupun offline yang mempunyai beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut. Tujuan dari pengabdian ini ialah workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva. Workshop ini dilakukan pada pendidik UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan langkah-langkah antara lain: Persiapan serta Pembekalan, Pelaksanaan, dan juga Rencana Keberlanjutan Program yang telah dilaksanakan. Setelah terlaksananya workshop pendidik mampu membuat ppt interaktif menggunakan aplikasi canva yang bagus dan keren serta menarik minat bagi peserta didik.

Kata kunci: PPT interaktif; aplikasi canva

PENYIMPULAN

Microsoft office powerpoint sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan microsoft selain word dan excel yang sudah dikenal dalam dunia teknologi (Apriani, 2017). Platform power point merupakan aplikasi yang diciptakan wabikhusus guna mewujudkan visualisasi menarik, serta mudah dalam segi

penciptaan, praktis dalam pemanfaatan serta relatif hemat biaya dikarenakan tidak butuh bahan-bahan yang signifikan selain media penyimpanan (Rusman, 2018).

Microsoft office powerpoint ialah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan slide, baik digunakan ketika diskusi maupun acara lain termasuk

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada lembaga pendidikan (Apriani, 2018). *Microsoft office powerpoint* juga merupakan program presentasi yang saat digandrungi dan sering dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan presentasi, pembelajaran, presentasi cipta, webinar dan lainnya (Rusman, 2018). *Microsoft office powerpoint* merupakan program presentasi dengan tampilan visual membutuhkan bantuan LCD proyektor (Monemi, 2017).

Microsoft office powerpoint memfasilitasi penggunaan *slide* untuk menimbun poin-poin materi yang akan diberikakan pada siswa. Terdapat fasilitas animasi, setiap *slide* dapat diubah dengan kreatif dan menarik. Adapun juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, suara, dan *visual effect* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan *slide* yang baik dan menarik sehingga menampung tipe-tipe belajar peserta didik. Aplikasi ini mampu menampung peserta didik yang memiliki tipe audio, visual serta kinestetik (Rusman, 2018).

Microsoft office powerpoint merupakan salah satu program *Microsoft Corporation* yang mana dalam program presentasi tersebut merupakan program yang banyak dimanfaatkan sampai saat ini. Sebabnya dikarenakan banyak kelebihan pada aplikasi tersebut dengan kemudahan yang sudah tersedia. Pemanfaatan media ini dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk menampilkan materi ajar serta tugas yang akan disampaikan (Indriyanti, 2017).

Berlandaskan pemikiran ahli-ahli disimpulkan menjadi *power point* merupakan program atau aplikasi presentasi ialah aplikasi pada *Microsoft Office*, yang praktis serta acapkali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Lembaga Pendidikan. Program *power point* mempunyai kelebihan (Apriani, 2018), yakni:

- a. Praktis, mampu dimanfaatkan pada kondisi apapun.
- b. Memungkinkan bertatap muka dan melihat reaksi dari penerima.

- c. Membantu untuk penerima pesan dalam mencatat informasi.
- d. Memiliki banyak variasi dalam menyajikan sesuatu dengan kombinasi warna.
- e. Diaplikasikan berulang kali.

Era teknologi dan informasi yang semakin cepat pada zaman globalisasi saat ini tidak terlepas pengaruhnya pada dunia pendidikan. Seiring waktu terdapat tuntutan global yang menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi yang berfungsi sebagai peningkatan mutu pendidikan pada Lembaga-lembaga pendidikan. Peningkatan program kerja Pendidikan kedepan diperlukan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga untuk mendukung keberhasilan pendidikan (Monemi, 2017).

Banyak aplikasi yang bermunculan dalam era teknologi yang salah satunya ialah Canva. Canva merupakan program atau aplikasi desain online dan tidak online yang mempunyai fitur bermacam-macam yang tersedia pada program atau aplikasi canva. Pada jenis-jenis presentasi yang terdapat pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Ada banyak kelebihan pada program atau aplikasi canva yang dapat dilihat berikut ini:

1. Mempunyai macam-macam desain yang baik dan kreatif.
2. Dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas pendidik serta peserta didik dalam menciptakan desain media karena banyak program-program yang telah disediakan.
3. Mempersingkat waktu dalam pembuatan media pembelajaran dan juga praktis.
4. Ketika menciptakan desain, tidak wajib menggunakan platform komputer, tetapi juga dapat menggunakan *smartphone* (Budiman, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian akan diimplementasikan dengan beberapa tahapan pelaksanaan

kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan Pembekalan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui tahapan berikut:

- 1) Persiapan lokasi Pengabdian
- 2) Koordinasi bersama Lembaga yang dituju
- 3) Perekrutan mahasiswa dengan berkoordinasi dengan UPPM
- 4) Pembekalan mahasiswa

b. Pelaksanaan

Tahapan dalam program yang akan dilakukan yakni workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva. Metode yang digunakan dalam pembuatan ppt interaktif adalah penjelasan yang diberikan kepada pendidik melalui workshop di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. Untuk pematangan materi workshop, maka pada saat penyampaian materi disertai praktek akan dilakukan oleh mahasiswa bersama-sama. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022.

c. Rencana Berkelanjutan Program

Keberlanjutan kegiatan dapat ditentukan dari kinerja tim pelaksana kegiatan terkait hasil workshop yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan yakni workshop dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat yang dimulai dengan melakukan persiapan alat yang akan digunakan selama workshop, berupa komputer/laptop. Selama program pengabdian kepada masyarakat, mempunyai beberapa sesi, yaitu:

1. Diskusi terkait materi pembelajaran yang sesuai untuk pembuat ppt interaktif
2. Diskusi terkait penggunaan aplikasi canva
3. Diskusi terkait langkah-langkah pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva

Selain hal-hal di atas, para peserta workshop, yaitu para pendidik dan kepala UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan tertarik dalam mengikuti program workshop. Hal ini terlihat dari banyaknya kehadiran peserta

workshop, dimana dari jumlah keseluruhan peserta workshop yang terdaftar menunjukkan

persentase kehadiran 100%. Para peserta workshop menaruh perhatian yang cukup tinggi terhadap workshop ini karena workshop pembuatan ppt interaktif dengan menggunakan aplikasi canva sangat dibutuhkan bagi setiap pendidik. Hal ini juga menjadi salah satu dalam meningkatkan pembelajaran digitalisasi di sekolah. Para pendidik mencoba membuat ppt sesuai dengan materi yang ditentukan oleh setiap pendidik dengan menggunakan aplikasi canva sesuai dengan prosedur yang sudah disampaikan.

Diskusi selama workshop berlangsung aktif dari semua peserta, baik terkait mata pelajaran dan materi yang cocok dalam pembuatan ppt interaktif, penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan ppt interaktif, dan prosedur pembuatan ppt interaktif dengan menggunakan aplikasi canva. Hal ini terlihat bahwa rasa ingin tahu tentang suatu hal dan ingin berkembang para peserta sangat tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi, workshop ini sangat bermanfaat bagi pendidik, khususnya dalam menunjang pembelajaran, dan perlu dilakukan jenis workshop seperti ini secara berkelanjutan agar para pendidik bisa beradaptasi dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini.

Hasil observasi terlihat adanya perbedaan kompetensi pemahaman dari setiap peserta workshop. Perbedaan pemahaman ini dapat dilihat dari kemampuan peserta tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan workshop terindikasi bahwa target kegiatan Workshop keterampilan dalam menciptakan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva mampu menaikkan kompetensi dan keterampilan peserta workshop dengan nilai rata-rata terkategori baik telah tercapai. Berdasar pada laporan program mandiri terpantau (praktek penerapan workshop) di Lembaga pendidikan diketahui bahwa kompetensi dan keterampilan peserta setelah diberi workshop menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini terlihat dari hasil ppt interaktif yang telah dibuat dan diberikan kepada peserta didik sebagai materi

pembelajaran. Oleh sebab tersebut besar harapan hasil workshop ini dapat difungsikan oleh peserta workshop dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan juga pembahasan, maka simpulan program workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva dapat disimpulkan berikut ini:

1. Program workshop ini mampu memberikan alternatif untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Program ini dapat memfasilasi dalam peningkatan pengetahuan dan juga keterampilan para pendidik UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan.
3. Workshop yang telah dilaksanakan dapat mengupgrade pengetahuan dan juga keterampilan dalam pembuatan ppt interaktif.

SARAN

Peserta disarankan mengembangkan dan juga menerapkan kedalam pembelajaran kesehariannya dalam pembuatan ppt interaktif untuk diberikan kepada peserta didik. Kegiatan workshop serupa dapat dilakukan secara terus menerus dan lebih intens serta melibatkan beberapa pihak yang ahli dalam bidangnya maupun pihak lain secara kolaboratif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada ketua STKIP PGRI Bangkalan dan Ketua UPPM atas dana hibah internal pengabdian masyarakat tahun 2022. Kepada semua pihak terkait yang turut membantu mensukseskan dan melancarkan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Intraktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. Lampung: Bandar Lampung.

Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8 (I), 31–43.

Indriyanti, Novi Yulia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Semarang: Karanganyu.

Marfuah, S., Zulkarnain dan Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. Jurnal Gantang Pendidikan Matematika- UMRAH. Vol 1(1), 41-48.

Monemi, R., Lufri dan Leilani, I. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point disertai Game Kuis COURSE MAZE pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. Jurnal Biosains. Vol 1(2).

Rusman, dkk (2018) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Pendidik. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	5%
2	Roslina Harahap, Nurul Qomariyah Ahmad, Ali Umar, Nurmalina Nurmalina. "Pelatihan Manajemen Kelas pada Mata Pelajaran Matematika di SD IT Az-Zahra Takengon, Kabupaten Aceh Tengah", Jurnal Abdidas, 2021 Publication	2%
3	journal.kurasinstitute.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Student Paper	2%
5	pebriantie.wordpress.com Internet Source	2%
6	www.bircu-journal.com Internet Source	1%

7	<p>Granit Agustina Sugalang, Syamsu Yusuf LN, Rudi Suprianto Ahmadi, Feby Febrian.</p> <p>"MODEL STRATEGI E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI MASA WABAH COVID-19", Ekono Insentif, 2020</p> <p>Publication</p>	1 %
8	<p>repository.ung.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	1 %
9	<p>journal.ubpkarawang.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	1 %
10	<p>Meidy Wollah, Nesti Liuw. "Effectiveness of Power Point Media in 4 Seasons as the Sakura Culture Festival", Open Journal of Social Sciences, 2019</p> <p>Publication</p>	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

by Abdussalam Abdussalam

Submission date: 21-Nov-2022 07:44PM (UTC-0500)

Submission ID: 1960764177

File name: Artikel_Abdimas_1.pdf (132.85K)

Word count: 1785

Character count: 11922

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

¹Abdussalam, ²Siska Pratiwi, ³Yunita Hariyani, ⁴Ihwan Firmansyah

Prodi PGSD, STKIP PGRI Bangkalan-Jawa Timur-Indonesia

Email: abdussalam@stkipgri-bkl.ac.id

Abstract

Microsoft office powerpoint provides slide facilities to accommodate talking points that will be conveyed to students. With animation facilities, each slide can be modified very attractively. Likewise with the facilities: front picture, sound, and visual effects that can be used to make good and attractive slides so as to accommodate the learning modalities of students. This program can accommodate students who have audio, visual and kinesthetic types. Canva is an online design program that provides a variety of tools such as presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners, bookmarks, bulletins, and so on that are provided in the Canva application. The purpose of this service is a workshop on making interactive ppt using the Canva application. This workshop was conducted for UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan educators. Community service activities are carried out through several stages of activities, including: Preparation and Briefing, Implementation, and Program Sustainability Planning. After the workshop, educators are able to create interactive PPT using the Canva application that is interesting and fun for students.

Keywords: interactive PPT; canva app

Abstrak

Microsoft office powerpoint menampilkan fitur slide yang berisi poin-poin topik pembahasan yang akan diberikan pada siswa. Terdapat fitur animasi, pada slide mampu didesain dengan menarik dan keren. Juga dengan fitur: front picture, suara, dan visual effect juga mampu dimanfaatkan menciptakan slide yang bagus serta keren sehingga mencakup tipe-tipe belajar peserta didik. Program ini dapat mencakup peserta didik dengan tipe-tipe audio, visual serta kinestetik. Canva merupakan aplikasi pengolah desain online maupun offline yang mempunyai beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut. Tujuan dari pengabdian ini ialah workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva. Workshop ini dilakukan pada pendidik UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan langkah-langkah antara lain: Persiapan serta Pembekalan, Pelaksanaan, dan juga Rencana Keberlanjutan Program yang telah dilaksanakan. Setelah terlaksananya workshop pendidik mampu membuat ppt interaktif menggunakan aplikasi canva yang bagus dan keren serta menarik minat bagi peserta didik.

Kata kunci: PPT interaktif; aplikasi canva

PENYIMPULAN

Microsoft office powerpoint sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan microsoft selain word dan excel yang sudah dikenal dalam dunia teknologi (Apriani, 2017). Platform power point merupakan aplikasi yang diciptakan wabilkhusus guna mewujudkan visualisasi menarik, serta mudah dalam segi

penciptaan, praktis dalam pemanfaatan serta relatif hemat biaya dikarenakan tidak butuh bahan-bahan yang signifikan selain media penyimpanan (Rusman, 2018).

Microsoft office powerpoint ialah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan slide, baik digunakan ketika diskusi maupun acara lain termasuk

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada lembaga pendidikan (Apriani, 2018). *Microsoft office powerpoint* juga merupakan program presentasi yang saat digandrungi dan sering dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan presentasi, pembelajaran, presentasi cipta, webinar dan lainnya (Rusman, 2018). *Microsoft office powerpoint* merupakan program presentasi dengan tampilan visual membutuhkan bantuan LCD proyektor (Monemi, 2017).

Microsoft office powerpoint memfasilitasi penggunaan *slide* untuk menimbun poin-poin materi yang akan diberikakan pada siswa. Terdapat fasilitas animasi, setiap *slide* dapat diubah dengan kreatif dan menarik. Adapun juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, suara, dan *visual effect* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan *slide* yang baik dan menarik sehingga menampung tipe-tipe belajar peserta didik. Aplikasi ini mampu menampung peserta didik yang memiliki tipe audio, visual serta kinestetik (Rusman, 2018).

Microsoft office powerpoint merupakan salah satu program *Microsoft Corporation* yang mana dalam program presentasi tersebut merupakan program yang banyak dimanfaatkan sampai saat ini. Sebabnya dikarenakan banyak kelebihan pada aplikasi tersebut dengan kemudahan yang sudah tersedia. Pemanfaatan media ini dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk menampilkan materi ajar serta tugas yang akan disampaikan (Indriyanti, 2017).

Berlandaskan pemikiran ahli-ahli disimpulkan menjadi *power point* merupakan program atau aplikasi presentasi ialah aplikasi pada *Microsoft Office*, yang praktis serta acapkali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Lembaga Pendidikan. Program *power point* mempunyai kelebihan (Apriani, 2018), yakni:

- a. Praktis, mampu dimanfaatkan pada kondisi apapun.
- b. Memungkinkan bertatap muka dan melihat reaksi dari penerima.

- c. Membantu untuk penerima pesan dalam mencatat informasi.
- d. Memiliki banyak variasi dalam menyajikan sesuatu dengan kombinasi warna.
- e. Diaplikasikan berulang kali.

Era teknologi dan informasi yang semakin cepat pada zaman globalisasi saat ini tidak terlepas pengaruhnya pada dunia pendidikan. Seiring waktu terdapat tuntutan global yang menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi yang berfungsi sebagai peningkatan mutu pendidikan pada Lembaga-lembaga pendidikan. Peningkatan program kerja Pendidikan kedepan diperlukan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga untuk mendukung keberhasilan pendidikan (Monemi, 2017).

Banyak aplikasi yang bermunculan dalam era teknologi yang salah satunya ialah Canva. Canva merupakan program atau aplikasi desain online dan tidak online yang mempunyai fitur bermacam-macam yang tersedia pada program atau aplikasi canva. Pada jenis-jenis presentasi yang terdapat pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Ada banyak kelebihan pada program atau aplikasi canva yang dapat dilihat berikut ini:

1. Mempunyai macam-macam desain yang baik dan kreatif.
2. Dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas pendidik serta peserta didik dalam menciptakan desain media karena banyak program-program yang telah disediakan.
3. Mempersingkat waktu dalam pembuatan media pembelajaran dan juga praktis.
4. Ketika menciptakan desain, tidak wajib menggunakan platform komputer, tetapi juga dapat menggunakan *smartphone* (Budiman, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian akan diimplementasikan dengan beberapa tahapan pelaksanaan

kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan Pembekalan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui tahapan berikut:

- 1) Persiapan lokasi Pengabdian
- 2) Koordinasi bersama Lembaga yang dituju
- 3) Perekrutan mahasiswa dengan berkoordinasi dengan UPPM
- 4) Pembekalan mahasiswa

b. Pelaksanaan

Tahapan dalam program yang akan dilakukan yakni workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva. Metode yang digunakan dalam pembuatan ppt interaktif adalah penjelasan yang diberikan kepada pendidik melalui workshop di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. Untuk pematangan materi workshop, maka pada saat penyampaian materi disertai praktek akan dilakukan oleh mahasiswa bersama-sama. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022.

c. Rencana Berkelanjutan Program

Keberlanjutan kegiatan dapat ditentukan dari kinerja tim pelaksana kegiatan terkait hasil workshop yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan yakni workshop dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat yang dimulai dengan melakukan persiapan alat yang akan digunakan selama workshop, berupa komputer/laptop. Selama program pengabdian kepada masyarakat, mempunyai beberapa sesi, yaitu:

1. Diskusi terkait materi pembelajaran yang sesuai untuk pembuat ppt interaktif
2. Diskusi terkait penggunaan aplikasi canva
3. Diskusi terkait langkah-langkah pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva

Selain hal-hal di atas, para peserta workshop, yaitu para pendidik dan kepala UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan tertarik dalam mengikuti program workshop. Hal ini terlihat dari banyaknya kehadiran peserta

workshop, dimana dari jumlah keseluruhan peserta workshop yang terdaftar menunjukkan

persentase kehadiran 100%. Para peserta workshop menaruh perhatian yang cukup tinggi terhadap workshop ini karena workshop pembuatan ppt interaktif dengan menggunakan aplikasi canva sangat dibutuhkan bagi setiap pendidik. Hal ini juga menjadi salah satu dalam meningkatkan pembelajaran digitalisasi di sekolah. Para pendidik mencoba membuat ppt sesuai dengan materi yang ditentukan oleh setiap pendidik dengan menggunakan aplikasi canva sesuai dengan prosedur yang sudah disampaikan.

Diskusi selama workshop berlangsung aktif dari semua peserta, baik terkait mata pelajaran dan materi yang cocok dalam pembuatan ppt interaktif, penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan ppt interaktif, dan prosedur pembuatan ppt interaktif dengan menggunakan aplikasi canva. Hal ini terlihat bahwa rasa ingin tahu tentang suatu hal dan ingin berkembang para peserta sangat tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi, workshop ini sangat bermanfaat bagi pendidik, khususnya dalam menunjang pembelajaran, dan perlu dilakukan jenis workshop seperti ini secara berkelanjutan agar para pendidik bisa beradaptasi dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini.

Hasil observasi terlihat adanya perbedaan kompetensi pemahaman dari setiap peserta workshop. Perbedaan pemahaman ini dapat dilihat dari kemampuan peserta tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan workshop terindikasi bahwa target kegiatan Workshop keterampilan dalam menciptakan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva mampu menaikkan kompetensi dan keterampilan peserta workshop dengan nilai rata-rata terkategori baik telah tercapai. Berdasar pada laporan program mandiri terpantau (praktek penerapan workshop) di Lembaga pendidikan diketahui bahwa kompetensi dan keterampilan peserta setelah diberi workshop menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini terlihat dari hasil ppt interaktif yang telah dibuat dan diberikan kepada peserta didik sebagai materi

pembelajaran. Oleh sebab tersebut besar harapan hasil workshop ini dapat difungsikan oleh peserta workshop dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan juga pembahasan, maka simpulan program workshop pembuatan ppt interaktif menggunakan aplikasi canva dapat disimpulkan berikut ini:

1. Program workshop ini mampu memberikan alternatif untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Program ini dapat memfasilasi dalam peningkatan pengetahuan dan juga keterampilan para pendidik UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan.
3. Workshop yang telah dilaksanakan dapat mengupgrade pengetahuan dan juga keterampilan dalam pembuatan ppt interaktif.

SARAN

Peserta disarankan mengembangkan dan juga menerapkan kedalam pembelajaran kesehariannya dalam pembuatan ppt interaktif untuk diberikan kepada peserta didik. Kegiatan workshop serupa dapat dilakukan secara terus menerus dan lebih intens serta melibatkan beberapa pihak yang ahli dalam bidangnya maupun pihak lain secara kolaboratif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada ketua STKIP PGRI Bangkalan dan Ketua UPPM atas dana hibah internal pengabdian masyarakat tahun 2022. Kepada semua pihak terkait yang turut membantu mensukseskan dan melancarkan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Intraktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. Lampung: Bandar Lampung.

Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8 (I), 31–43.

Indriyanti, Novi Yulia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Semarang: Karanganyu.

Marfuah, S., Zulkarnain dan Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. Jurnal Gantang Pendidikan Matematika- UMRAH. Vol 1(1), 41-48.

Monemi, R., Lufri dan Leilani, I. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point disertai Game Kuis COURSE MAZE pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. Jurnal Biosains. Vol 1(2).

Rusman, dkk (2018) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Pendidik. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	5%
2	Roslina Harahap, Nurul Qomariyah Ahmad, Ali Umar, Nurmalina Nurmalina. "Pelatihan Manajemen Kelas pada Mata Pelajaran Matematika di SD IT Az-Zahra Takengon, Kabupaten Aceh Tengah", Jurnal Abdidas, 2021 Publication	2%
3	journal.kurasinstitute.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Student Paper	2%
5	pebriantie.wordpress.com Internet Source	2%
6	www.bircu-journal.com Internet Source	1%

7	<p>Granit Agustina Sugalang, Syamsu Yusuf LN, Rudi Suprianto Ahmadi, Feby Febrian.</p> <p>"MODEL STRATEGI E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI MASA WABAH COVID-19", Ekono Insentif, 2020</p> <p>Publication</p>	1 %
8	<p>repository.ung.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	1 %
9	<p>journal.ubpkarawang.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	1 %
10	<p>Meidy Wollah, Nesti Liuw. "Effectiveness of Power Point Media in 4 Seasons as the Sakura Culture Festival", Open Journal of Social Sciences, 2019</p> <p>Publication</p>	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On