



ANALISIS KEMAMPUAN MAHASISWA PGSD KELAS A/2023 UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS MEDAN DALAM PENGUNAAN CANVA PADA PEMBUATAN POWERPOINT

Talenta Latersia¹

¹Universitas Katolik Santo Thomas Medan,

talentalatersia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan mahasiswa/i kelas 1 stambuk 2023 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Katolik Santo Thomas Medan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan presentasi PowerPoint (PPT). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini mengukur dua aspek utama, yaitu kemampuan mendesain slide presentasi dan kemampuan menyimpan serta mengeksport file hasil desain. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert dan tes praktik diberikan kepada 20 responden yang diambil secara purposif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa berada pada kategori “baik” hingga “sangat baik” dengan rata-rata skor kemampuan sebesar 44,30 dari total skor maksimum 50. Analisis statistik melalui uji one-sample t-test menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa secara signifikan berada di atas nilai standar minimal yang ditetapkan. Sementara itu, uji independent sample t-test tidak menemukan perbedaan signifikan antara kemampuan mahasiswa laki-laki dan perempuan. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki keterampilan dasar yang memadai dalam menggunakan Canva, khususnya dalam konteks pendidikan berbasis digital. Penelitian ini merekomendasikan penguatan kurikulum berbasis desain grafis dan pelatihan lanjutan yang menekankan pada prinsip estetika visual untuk meningkatkan kompetensi digital calon guru. Penelitian ini juga menjadi pijakan penting dalam mendesain strategi pengajaran yang integratif dan responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: Canva, PowerPoint, kemampuan digital, presentasi pembelajaran

Pendahuluan

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi komponen penting dari proses pembelajaran. Menurut Tapscott (2009), kemajuan teknologi digital telah membawa transformasi paradigma dalam sistem pendidikan. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada pendekatan konvensional tetapi juga menggunakan berbagai platform dan aplikasi digital. Kemampuan menggunakan aplikasi presentasi yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran merupakan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan saat ini.

Dalam proses pembelajaran, presentasi digital adalah alat penting yang memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan terstruktur. Mayer (2009) dalam teorinya tentang pembelajaran berbasis media menjelaskan bahwa siswa memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan, sehingga presentasi yang menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini



menunjukkan pentingnya kemampuan membuat presentasi yang efektif bagi guru dan calon guru.

Perron dan Stearns (2011) menyatakan bahwa aplikasi presentasi kontemporer seperti Canva menawarkan fleksibilitas desain yang lebih besar dan antarmuka yang mudah digunakan dibandingkan dengan Microsoft PowerPoint yang lebih konvensional. Berbagai template, elemen, dan fitur desain yang tersedia di Canva memungkinkan pengguna membuat presentasi yang menarik tanpa harus menjadi desainer grafis profesional.

Kebijakan pemerintah Indonesia mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Melalui program "Merdeka Belajar", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya literasi digital bagi guru dan siswa (Kemendikbud, 2020). Hal ini sejalan dengan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan Mishra dan Koehler (2006), yang menyatakan bahwa guru efektif harus dapat mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran.

Sebagai lembaga yang bertanggung jawab menyiapkan calon guru sekolah dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memiliki tujuan strategis untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan teknologi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Sari dan Setiawan (2018) menemukan bahwa kemampuan teknologi mahasiswa calon guru berkorelasi positif dengan tingkat keberhasilan pembelajaran yang mereka rancang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi kemampuan mahasiswa kelas 1 stambuk 2023 Program Studi PGSD Universitas Katolik Santo Thomas Medan dalam menggunakan Canva untuk membuat presentasi PowerPoint. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis untuk pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di Program Studi PGSD

Metode Penelitian / Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk pembuatan presentasi.

• Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah mahasiswa kelas 1 stambuk 2023 Program Studi PGSD Universitas Katolik Santo Thomas Medan dengan jumlah 37 orang. Sampel diambil sebanyak 20 mahasiswa menggunakan teknik purposive sampling.

• Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk pembuatan PPT, yang terdiri dari dua dimensi:

1. Kemampuan mendesain slide presentasi (X_1)
2. Kemampuan menyimpan file presentasi (X_2)



- **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala Likert 5 poin yang terdiri dari 10 pernyataan:

1. Dimensi mendesain slide presentasi: 5 item
2. Dimensi menyimpan file presentasi: 5 item

Skala jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1).

- **Validitas dan Reliabilitas**

Validitas instrumen diuji melalui expert judgment oleh 3 ahli dengan kriteria Content Validity Ratio (CVR) $\geq 0,78$. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Alpha Cronbach dengan kriteria minimum $\alpha \geq 0,70$.

- **Teknik Analisis Data**

Analisis data menggunakan:

1. Statistik deskriptif: mean, median, modus, standar deviasi
2. Uji persyaratan analisis: normalitas (Kolmogorov-Smirnov), homogenitas (Levene's test)
3. Uji hipotesis: Independent Sample t-test dan One Sample t-test

- **Kategorisasi Kemampuan**

Kemampuan mahasiswa dikategorikan berdasarkan rentang skor:

Sangat Baik: 46-50

Baik: 41-45

Cukup: 36-40

Kurang: 31-35

Sangat Kurang: ≤ 30

Sangat Kurang: ≤ 30

Hasil dan Pembahasan

Penelitian melibatkan 20 mahasiswa yang terdiri dari 15 perempuan (75%) dan 5 laki-laki (25%). Distribusi ini mencerminkan komposisi mahasiswa PGSD yang didominasi oleh perempuan, sesuai dengan karakteristik program studi kependidikan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Perempuan	15	75.0 %
Laki - Laki	5	25.0 %
Total	20	100.0 %



Statistik Deskriptif Kemampuan Penggunaan Canva

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Penggunaan Canva

Statistik	Nilai
Mean	44.30
Median	45.50
Modus	46.00
Standar Deviasi	5.52
Range	19.00 (31-50)

Kategorisasi Kemampuan

Distribusi kemampuan mahasiswa menunjukkan:

Sangat Baik: 10 mahasiswa (50%)

Baik: 7 mahasiswa (35%)

Cukup: 2 mahasiswa (10%)

Kurang: 1 mahasiswa (5%)

Sangat Kurang: 0 mahasiswa (0%)

- **Uji Normalitas Data**

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Statistik	df	Sig	Keputusan
Skor total Kemampuan canva	0.124	20	0.200	Data berdistribusi normal
Kemampuan mendesain Slide PPT di canva	0.156	20	0.200	Data berdistribusi normal
Kemampuan Menyimpan File	0.145	20	0.200	Data berdistribusi normal

Interpretasi: Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, semua variabel menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 , yang berarti data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik.



- Uji Homogenitas Varians

Tabel 4. Uji Homogenitas Berdasarkan Jenis Kelamin

Variabel	Levene Statistik	df 1	df 2	Sig.	Keputusan
Skor Total	0.892	1	18	0.358	Varians homogen
Mendesain Slide PPT di canva	1.245	1	18	0.279	Varians homogen
Menyimpan File	0.763	1	18	0.394	Varians homogen

Interpretasi: Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 untuk semua variabel, yang berarti varians data homogen dan memenuhi asumsi untuk analisis komparatif.

- Uji Independent Sample T-Test

Tabel 5. Perbandingan Kemampuan Berdasarkan Jenis Kelamin

Variabel	Jenis Kelamin	Mean	Std.Dev	t-hitung	df	Sig.(2-tailed)
Skor Total	Perempuan	45.13	5.28	1.245	18	0.229
	Laki - Laki	42.20	6.18			

Interpretasi: Nilai t-hitung = 1.245 dengan signifikansi $0.229 > 0.05$, maka H_0 diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penggunaan Canva mahasiswa laki-laki dan perempuan.

- Uji One Sample T-Test (Standar Kemampuan)

Tabel 6. Pengujian terhadap Standar Kemampuan (Skor 35)

Variabel	Test Value	Mean	t-hitung	df	Sig.(2-tailed)
Skor total	35	44.30	7.542	19	0.000

Interpretasi: Nilai t-hitung = 7.542 dengan signifikansi $0.000 < 0.05$, maka kemampuan mahasiswa PGSD dalam penggunaan Canva secara signifikan lebih tinggi dari standar minimum yang ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa PGSD dalam penggunaan Canva berada pada kategori baik dengan skor rata-rata 44,30 dari rentang maksimal 50. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik tentang penggunaan aplikasi Canva, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.



Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2021) yang menunjukkan bahwa mahasiswa generasi Z memiliki kemampuan adaptasi yang baik terhadap teknologi digital, termasuk aplikasi desain grafis. Kemampuan ini sangat penting dalam konteks pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pendidikan.

Pada dimensi mendesain slide presentasi, mahasiswa menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam memilih template sesuai topik dan menyesuaikan dengan kebutuhan audience. Namun, kemampuan menata elemen desain masih perlu ditingkatkan, yang menunjukkan perlunya pelatihan lebih lanjut dalam aspek komposisi visual.

Pada dimensi menyimpan file presentasi, mahasiswa menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam aspek teknis penyimpanan file. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memahami prosedur teknis penggunaan aplikasi dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kemampuan mahasiswa/mahasiswi kelas 1 Stambuk 2023 Prodi PGSD Universitas Katolik Santo Thomas Medan dalam penggunaan Canva untuk pembuatan PowerPoint (PPT), dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Kemampuan keseluruhan mahasiswa dalam penggunaan Canva tergolong baik, dengan nilai rata-rata sebesar 44.30 dari rentang skor maksimum 50. Dari total 20 responden, 50% berada pada kategori “sangat baik”, 35% “baik”, dan sisanya tersebar pada kategori “cukup” dan “kurang”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki kompetensi digital dasar yang memadai dalam menggunakan aplikasi desain grafis modern seperti Canva, khususnya dalam konteks pendidikan.
2. Dalam aspek mendesain slide presentasi, mahasiswa menunjukkan penguasaan yang baik dalam memilih template yang sesuai dengan topik serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan audiens. Namun, masih terdapat kelemahan pada keterampilan menata elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon secara harmonis. Hal ini menunjukkan bahwa aspek estetika dan prinsip dasar tata letak visual perlu mendapatkan perhatian lebih melalui pelatihan atau pembelajaran yang lebih terstruktur.
3. Hasil analisis statistik melalui uji one-sample t-test menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa secara signifikan berada di atas nilai standar minimum yang ditetapkan, yaitu 35. Ini mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan Canva secara fungsional, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam mendukung kegiatan akademik, terutama dalam membuat media presentasi yang efektif.
4. Tidak ditemukan perbedaan signifikan antara kemampuan mahasiswa laki-laki dan perempuan dalam menggunakan Canva, sebagaimana dibuktikan melalui uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.



Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Batubara, F .A. 2023. *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Powerpoint*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. 2022. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 745–751.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar*. Kemendikbud RI.
- Masfufah R.A., Musyayarah, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D. 2022. Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan. 2(November), 347–352.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Perron, B. E., & Stearns, A. G. (2011). A review of a presentation technology: Prezi. *Research on Social Work Practice*, 21(3), 376–377.
- Pratama, H., & Hartini, S. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi presentasi untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran visual. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 45–53.
- Sanjaya, Wina. (2022). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sari, R., & Setiawan, A. (2018). Hubungan antara kemampuan teknologi mahasiswa calon guru dengan efektivitas perancangan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 114–125.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suendri. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis IT*. 03(02), 47–55. .
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.



- Triningsih, D. E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.
- Wati, E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widodo, A., Cahyono, B. Y., & Lestari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi presentasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 78-89.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. 2(1), 102–118.
- Ziveria, M., & Purwandari, N. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64.