

GAME EDUKASI MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN CANVA SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP KRISTEN 1 YPK MALANG

Yurida Ekawati[✉], Teguh Oktiarso, Sunday Noya, Meme Susilowati

Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Ma Chung, Malang, Indonesia

Email: yurida.ekawati@machung.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No2.pp347-353>

ABSTRACT

This community service program was conducted at SMP Kristen 1 YPK Malang to enhance teachers' and students' skills in utilizing educational technology through game-based learning using Microsoft PowerPoint and Canva. The initiative was motivated by the need to improve educators' competencies in employing interactive applications to address student boredom and the monotonous learning process. The implementation method involved workshops combining interactive lectures, live demonstrations, independent practice, and project presentations. Participants created interactive quizzes, puzzles, and digital board games. The results indicated an improvement in participants' skills in using hyperlinks, visual design, and creativity in developing game-based learning media. Technical challenges, such as limited internet access, were resolved through practical solutions. Overall, the program had a positive impact on participants' motivation, engagement, and ability to integrate technology into learning activities. In the long term, these skills are expected to support teachers in designing more varied, interactive, and effective classroom learning.

Keyword: Educational Game, PowerPoint, Canva.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Kristen 1 YPK Malang dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Microsoft PowerPoint dan Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah kebutuhan peningkatan kompetensi tenaga pendidik dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa serta monotonnya proses belajar-mengajar. Metode pelaksanaan berupa workshop yang mencakup ceramah interaktif, demonstrasi, praktik mandiri, dan presentasi hasil karya. Peserta dilibatkan dalam pembuatan kuis interaktif, puzzle, dan board game digital. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta, baik dalam penggunaan fitur hyperlink, desain visual, maupun kreativitas dalam menyusun media pembelajaran berbasis game. Hambatan teknis seperti keterbatasan jaringan internet dapat diatasi dengan solusi alternatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Ke depan, diharapkan guru dapat mengaplikasikan keterampilan ini untuk menciptakan variasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Kata Kunci: Game Edukasi, PowerPoint, Canva.

PENDAHULUAN

SMP Kristen 1 YPK Malang memiliki banyak potensi yang dapat mendukung kemajuan sekolah. Lokasinya yang strategis di pusat Kota Malang memudahkan akses bagi siswa dan orang tua, sekaligus menjadikan sekolah ini pilihan

utama di kawasan pendidikan. Dengan pengalaman lebih dari 70 tahun dan status akreditasi A, sekolah ini memiliki reputasi yang baik dan dipercaya oleh masyarakat. Fasilitas yang memadai, seperti lahan luas hingga 6.250 m², akses internet stabil, serta sumber listrik dari PLN,

mendukung kegiatan belajar-mengajar yang berkualitas. Selain itu, komitmen sekolah terhadap nilai-nilai keagamaan dan perdamaian terlihat dari kegiatan seperti sosio drama bertema cinta damai, yang memperkuat pembentukan karakter siswa. Aktivitas sekolah yang aktif di media sosial, seperti Instagram, juga menjadi peluang besar untuk mempromosikan kegiatan dan meningkatkan partisipasi komunitas.

SMP Kristen 1 YPK Malang menghadapi beberapa masalah yang mempengaruhi operasional dan perkembangan sekolah. Dari sisi sumber daya manusia, meskipun memiliki tenaga pendidik berpengalaman, terdapat kebutuhan untuk peningkatan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, terutama dalam pembelajaran daring. Selain itu, dalam aspek pembelajaran, kurangnya pengalaman para guru dalam memanfaatkan atau mengaplikasikan aplikasi atau perangkat lunak sebagai salah satu media pembelajaran juga menjadi permasalahan yang perlu segera ditangani. Akibat dari hal ini adalah tidak optimalnya keberlangsungan proses belajar mengajar di SMP Kristen 1 YPK Malang, terutama dalam penggunaan perangkat lunak sebagai salah satu media belajar.

Berikutnya, penjelasan atau pembelajaran juga terkesan monoton dan tidak ada sesuatu yang baru yang ditawarkan. Proses belajar mengajar terkesan tanpa klimaks, datar dan sangat tertebak. Hal ini mengakibatkan murid cepat merasa jenuh dalam satu hari pembelajaran, bahkan sejak sebelum istirahat pertama. Imbasnya, murid jadi sulit untuk fokus dan akhirnya memilih untuk tidak memperhatikan pembelajaran.

Setelah mengidentifikasi berbagai permasalahan di atas maka akan dilakukan pengenalan lebih lanjut mengenai teknologi pembelajaran berupa game edukasi menggunakan PowerPoint dan Canva kepada para guru dan kepada peserta didik SMP Kristen 1 YPK Malang.

Game edukasi merupakan permainan yang dirancang dengan tujuan utama untuk mendukung proses pembelajaran, di mana unsur hiburan dipadukan dengan konten Pendidikan (Hamari et al., 2016). Game edukasi terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta daya

ingat siswa dalam memahami materi pelajaran (Prensky, 2001). Dalam konteks pendidikan abad 21, game edukasi tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Gee, 2003).

Beberapa teori yang mendukung penggunaan game dalam edukasi adalah sebagai berikut. Konstruktivisme: Menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman. Game edukasi memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara mencoba, gagal, dan memperbaiki. Teori Pembelajaran Experiential: Belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi (Kolb, 1984). Game memberi simulasi situasi nyata yang memfasilitasi pembelajaran mendalam. Behaviorisme: Pemberian *reward/punishment* dalam game dapat memperkuat perilaku belajar yang positif.

Microsoft PowerPoint dapat digunakan tidak hanya untuk presentasi, tetapi juga sebagai media interaktif. Fitur *hyperlink*, *trigger*, dan animasi memungkinkan pembuatan game sederhana seperti kuis interaktif, teka-teki, atau simulasi pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). PowerPoint mudah digunakan, banyak tersedia, dan dapat diintegrasikan dengan multimedia (gambar, suara, video) untuk mendukung pembelajaran interaktif (Anindya, 2023); (Zalzabilah et al., 2025).

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan template interaktif untuk media pembelajaran. Dalam konteks game edukasi, Canva mempermudah guru maupun mahasiswa dalam membuat desain visual menarik, kuis interaktif, dan infografis gamifikasi (Alfatih et al., 2024); (Suryani et al., 2024). Canva mendukung kolaborasi dan kreativitas siswa karena memungkinkan pengeditan bersama dalam platform online.

TUJUAN DAN MANFAAT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Kristen 1 YPK Malang dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis game edukasi. Perangkat

lunak yang digunakan adalah PowerPoint dan Canva. Manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam penggunaan PowerPoint dan Canva dalam game edukasi adalah:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Memberikan pengalaman belajar interaktif.
3. Membantu pemahaman konsep melalui visualisasi.
4. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif.
5. Mendukung pembelajaran daring maupun luring.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMP Kristen 1 YPK Malang, Jalan Kelud 14 Kota Malang. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengenalan lebih lanjut mengenai teknologi informasi khususnya PowerPoint dan Canva kepada para guru dan peserta didik SMP Kristen 1 YPK Malang.

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan atau workshop teknologi pendidikan yang diberikan kepada para guru dan murid SMP Kristen 1 YPK Malang. Kegiatan ini melibatkan beberapa rangkaian kegiatan yang dimulai dengan survey pendahuluan melalui wawancara dengan kepala sekolah SMP Kristen 1 YPK Malang. Berdasarkan hasil wawancara kemudian dipersiapkan modul pelatihan game edukasi menggunakan PowerPoint dan Canva. Pelaksanaan pelatihan dipisahkan antara guru dan murid. Pelatihan pertama diberikan kepada para guru dan kemudian kepada murid dari semua kelas. Sebelum pelaksanaan pelatihan atau workshop para peserta diberikan kuesioner sebelum pelatihan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan peserta workshop mengenai aplikasi pembelajaran khususnya game edukasi menggunakan PowerPoint dan Canva.

Metode pelatihan yang digunakan selama kegiatan workshop adalah sebagai berikut:

- Ceramah interaktif,
- Demonstrasi langsung,
- Praktik mandiri dan berkelompok
- Presentasi hasil karya.

Sedangkan kebutuhan teknis selama kegiatan workshop adalah:

- Laptop/komputer peserta
- Akses internet
- Aplikasi Microsoft PowerPoint
- Akun Canva (disarankan: *Canva Education*)
- Proyektor dan layar

Untuk menilai keberhasilan pelaksanaan workshop tersebut dilakukan penilaian sebagai berikut:

- Kuis pemahaman di akhir pelatihan
- Penilaian proyek mini (desain game)
- Refleksi dan umpan balik peserta dalam bentuk kuesioner menggunakan google form.

Analisis secara deskriptif diberikan terhadap hasil kuis pemahaman, penilaian proyek dan kuesioner setelah pelaksanaan workshop.

Berikut ini adalah contoh Game yang akan dibuat selama workshop berlangsung:

- Kuis Pilihan Ganda (PowerPoint dengan *hyperlink* ke jawaban)
- Game Tebak Gambar (visual dari Canva)
- *Puzzle* Edukasi (susun kata, teka-teki)
- *Board Game* interaktif (menggunakan navigasi PowerPoint)

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan Tempat/Ruangan Workshop. Mitra berkontribusi dengan menyediakan ruang yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan workshop, seminar, atau pelatihan guna memastikan acara berjalan lancar dan produktif.
2. Menyediakan Fasilitas Penunjang (LCD, *Screen*, dsb.). Mitra menyediakan fasilitas teknologi, seperti LCD proyektor, layar, dan *sound system*, untuk mendukung efektivitas penyampaian materi selama pelatihan atau seminar berlangsung.
3. Menyediakan Murid dan Guru sebagai Peserta Seminar. Mitra membantu mengoordinasikan kehadiran murid dan guru yang relevan sebagai peserta aktif, sehingga program dapat langsung diimplementasikan dan dievaluasi pada pihak yang membutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk workshop dilaksanakan di dua Lokasi yang

berbeda. Untuk kepentingan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan kegiatan, workshop untuk para guru dilaksanakan bersama-sama dengan para guru dari sekolah lain bertempat di Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar N-1 Malang (Gambar 1). Sedangkan untuk para murid workshop dilaksanakan dengan bertempat di Lokasi mitra yaitu SMP Kristen I YPK Malang yang berlokasi di Jl. Kelud 14 Kota Malang (Gambar 2 dan Gambar 3). Adapun implementasi game edukasi menggunakan PowerPoint dan canva sebagai penunjang pembelajaran adalah sebagai berikut:

Workshop 1: Pengenalan PowerPoint dan *Hyperlink* menggunakan Canva. Tujuannya agar peserta mengetahui cara membuat *slide* dan menghubungkan *slide* dengan *hyperlink* dengan menggunakan canva.

Pelaksanaan Kegiatan:

1. Peserta diperkenalkan dengan dasar-dasar pembuatan *slide* presentasi menggunakan platform Canva
2. Peserta juga diperkenalkan cara membuat beberapa *slide* dan bagaimana menghubungkan antar *slide* menggunakan fitur *hyperlink*.
3. Setelah penjelasan dan demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung membuat *slide* dan menghubungkannya dengan *hyperlink* sesuai contoh yang diberikan.

Kemajuan yang diperoleh:

1. Peserta memahami dasar-dasar penggunaan Canva untuk membuat presentasi.
2. Peserta mampu membuat beberapa *slide* sederhana dan menerapkan *hyperlink* antar *slide*.



Gambar 1. Workshop untuk Para Guru

Workshop 2: Membuat Soal dan Jawaban dengan *Hyperlink*. Tujuannya agar peserta mampu membuat soal kuis dengan tombol jawaban yang diberi *hyperlink* seperti pertanyaan benar atau salah.

Pelaksanaan Kegiatan:

1. Menjelaskan konsep membuat kuis interaktif, seperti soal Benar atau Salah, dengan memanfaatkan tombol yang diberi *hyperlink* menuju *slide* jawaban.
2. Peserta mempraktekkan langsung dengan membuat soal kuis interaktif sederhana.
3. Peserta menghubungkan tombol jawaban ke *slide* yang memberikan *feedback* atau penjelasan.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

Kemajuan yang diperoleh:

1. Peserta mampu membuat satu pertanyaan kuis dengan pilihan jawaban yang terhubung ke *slide* yang sesuai.
2. Peserta mulai memahami bagaimana struktur kuis bekerja dalam bentuk presentasi interaktif.

Workshop 3: Pengembangan Soal dan Halaman Penutup. Tujuannya agar peserta bisa membuat beberapa soal dan halaman akhir yang sederhana dan untuk pertanyaan bukan Benar dan Salah saja tetapi kita menambahkan dengan pertanyaan lanjutan.

Pelaksanaan Kegiatan:

1. Peserta ditantang untuk mengembangkan kuis dengan menambahkan lebih dari satu soal, termasuk soal berbentuk pilihan terbuka seperti “Apa saja hewan berkaki 2?”.
2. Peserta juga membuat halaman terakhir sebagai penutup kuis, misalnya dengan tulisan “Selamat, kuis telah selesai!”.

3. Peserta dibimbing dalam menata urutan *slide* dan memastikan alur interaktif kuis tetap berjalan dengan baik.

Kemajuan yang diperoleh:

1. Peserta berhasil menambahkan lebih banyak soal dengan variasi tipe pertanyaan.
2. Peserta memahami pentingnya navigasi yang baik dalam presentasi interaktif.
3. Halaman penutup berhasil ditambahkan sebagai elemen penyempurna kuis.



Gambar 3. Presentasi Karya Peserta

Workshop 4: Uji Coba dan Evaluasi Hasil Karya.

Pelaksanaan Kegiatan:

1. Peserta melakukan uji coba penuh terhadap kuis interaktif mereka, memastikan semua *hyperlink* berfungsi dengan baik.
2. Penilaian diberikan berdasarkan dua aspek utama: fungsi *hyperlink* dan desain visual pertanyaan.
3. Di akhir sesi, diberikan penghargaan atau hadiah kepada peserta dengan karya terbaik sebagai bentuk apresiasi.

Kemajuan yang diperoleh:

1. Peserta berhasil menyelesaikan kuis interaktif yang terdiri dari beberapa soal dan halaman penutup.
2. Kemampuan peserta dalam menggunakan *hyperlink* dan membuat desain kuis semakin berkembang.
3. Terjadi peningkatan kreativitas dan kemandirian peserta dalam menggunakan teknologi untuk media pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan setelah pelaksanaan workshop hasil yang

diperoleh dari pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

a. Pemahaman Dasar Penggunaan Canva

- peserta telah memahami cara membuat presentasi menggunakan Canva.
- Peserta mampu menambahkan *slide*, teks, gambar, dan elemen desain dasar.

b. Penerapan *Hyperlink* Antar *Slide*

- Peserta telah mampu menghubungkan antar *slide* menggunakan fitur *hyperlink* di Canva.
- *Hyperlink* digunakan untuk navigasi antar pertanyaan dan jawaban dalam bentuk kuis interaktif.

c. Pembuatan Kuis Interaktif Sederhana

- Setiap peserta workshop telah membuat minimal satu soal kuis tipe Benar atau Salah dengan tombol jawaban yang dapat diklik.
- Tombol jawaban mengarahkan pengguna ke *slide* yang menunjukkan apakah jawaban benar atau salah.

d. Penambahan Variasi Soal

- Peserta telah mengembangkan kuis dengan menambahkan beberapa soal, termasuk tipe pertanyaan terbuka seperti:
 - Contoh: "Apa saja hewan berkaki 2?"
- Variasi soal menambah tingkat kreativitas dan kompleksitas proyek yang dikerjakan.

e. Pembuatan *Slide* Penutup

- Setiap kuis memiliki halaman akhir (*ending slide*) dengan ucapan seperti "Selamat, kuis telah selesai!"
- *Slide* penutup dihubungkan dari soal terakhir menggunakan *hyperlink* sebagai navigasi.

f. Uji Fungsi dan Presentasi Karya

- Semua peserta telah melakukan uji coba karya mereka untuk memastikan semua *hyperlink* bekerja dengan benar.
- Presentasi kuis dinilai berdasarkan:
 1. Fungsi navigasi interaktif (*hyperlink* tidak rusak)
 2. Desain visual yang menarik dan mudah dipahami
 3. Struktur logis antar soal dan jawaban

Hasil refleksi peserta setelah melaksanakan workshop ditunjukkan pada Tabel 1. Peserta

workshop sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dengan 85% menyatakan sangat senang mengikuti pelatihan. Dari berbagai platform yang bisa digunakan, sebagian besar peserta memilih komputer atau laptop sebagai platform yang paling nyaman. Motivasi peserta workshop juga tinggi dengan 92% menyatakan termotivasi belajar menggunakan game. Kemampuan tim dalam memberikan materi dan pendampingan dianggap baik dengan 54% peserta menyatakan sangat baik.

Selama pelaksanaan workshop terdapat beberapa hambatan sebagai berikut:

1. Jaringan yang ada di sekolah tidak dapat digunakan, Solusi yang diberikan untuk permasalahan tersebut adalah memberikan *hotspot* dari *device* milik pelatih/trainer masing-masing.
2. Sedikitnya colokan untuk mengisi ulang baterai laptop para peserta.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Refleksi

Antusiasme mengikuti pelatihan	
Cukup senang	15%
Sangat senang	85%
Total	100%
Platform yang dianggap paling nyaman	
Komputer/laptop	54%
Smartphone	23%
Tablet	8%
VR/AR	15%
Total	100%
Motivasi belajar menggunakan game	
Biasa saja	8%
Cukup termotivasi	54%
Sangat termotivasi	38%
Total	100%
Kemampuan pemateri dan pendamping	
Cukup baik	15%
Baik	31%
Sangat baik	54%
Total	100%

Kegiatan ditutup dengan penilaian hasil karya dan pemberian penghargaan/hadiah kepada peserta dengan hasil terbaik. Hal ini mendorong

motivasi peserta untuk terus belajar dan berkreasi menggunakan media digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMP Kristen 1 YPK Malang yang bertujuan untuk mengenalkan teknologi media pembelajaran game edukasi menggunakan PowerPoint dan Canva telah berjalan dengan baik. Pengenalan media pembelajaran dilakukan dengan metode pelatihan atau workshop dengan sasaran para guru dan siswa di sekolah tersebut. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam penggunaan teknologi pembelajaran dengan membuat game edukasi menggunakan PowerPoint dan Canva. Kemampuan tersebut harapannya dapat digunakan oleh peserta terutama para guru untuk meningkatkan efektifitas dan variasi pembelajaran di kelas. Program serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak guru lintas sekolah dan menambahkan evaluasi kuantitatif untuk menilai efektivitas pelatihan secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ma Chung atas hibah pengabdian masyarakat “Ma Chung Abdimas Grant” periode tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Anindya, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD* (Vol. 4, Number 1).
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Wiley.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. . Palgrave Macmillan.

- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 104.
<https://doi.org/10.29210/1202424682>
- Zalzabilah, Syamsinar, Andi Nurul Elvira Ningsih, & Nasharuddin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas 5. *Indonesian Journal of Education*, 1(1), 185–193.
<https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251>