



Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis AI melalui Canva

Arief Hadziq Fikri¹, Maulana Rifki², Elvina Dianti³, Nely Maisaroh⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nurul Huda, OKU Timur, Indonesia

E-mail: 1ariefhf@unuha.ac.id

Info Artikel

Article history:

Available online

DOI: 10.30599/Abdi-Dharma.v4.i2.5117

ISSN XXXX-XXXX



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstrak

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 03 Semendawai Timur. Guru juga memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai platform desain digital seperti Canva yang telah mengintegrasikan fitur-fitur AI. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan praktis (hands-on) secara intensif mengenai optimalisasi fitur-fitur AI di Canva (Magic Design, Magic Write, Background Remover) dan pembuatan media pembelajaran interaktif secara praktis (infografis, presentasi dinamis, video pembelajaran, kuis interaktif). Kegiatan ini berhasil dilaksanakan dan melampaui target yang telah ditetapkan. Secara kuantitatif, program ini berhasil melatih 28 guru dari target awal minimal 25 peserta. Pencapaian utama dari kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi yang sangat signifikan: 96% peserta menguasai konsep AI dalam pendidikan dan 92% mampu mengoperasikan fitur-fitur AI di Canva secara mandiri. Kualitas luaran yang dihasilkan juga melampaui ekspektasi, dengan setiap peserta menghasilkan rata-rata 4 media pembelajaran interaktif. Dampak jangka pendek menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi siswa sebesar 75%. Keberlanjutan program ini ditunjukkan dengan terbentuknya jaringan komunikasi aktif di antara para peserta. Kegiatan pengabdian ini dipersiapkan dan dilaksanakan pada bulan Agustus 2025.

Keywords: AI, Canva, Media Pembelajaran, Kompetensi Digital, Guru.

Abstract

This Community Service aims to address the issue of the low ability of teachers to integrate Artificial Intelligence (AI) technology in the creation of interactive learning media at SMP Negeri 03 Semendawai Timur. Teachers also have limited knowledge of digital design platforms like Canva that have integrated AI features. The solution offered is intensive hands-on training on optimizing AI features in Canva (Magic Design, Magic Write, Background Remover) and practical creation of interactive learning media (infographics, dynamic presentations, educational videos, interactive quizzes). The activity was successfully carried out and exceeded the set targets. Quantitatively, the program successfully trained 28 teachers from a minimum target of 25 participants. The main achievement is a highly significant increase in

competence: 96% of participants mastered the concept of AI in education and 92% were able to independently operate AI features in Canva. The quality of the output also exceeded expectations, with each participant producing an average of 4 interactive learning media. The short-term impact showed an average increase in student motivation of 75%. The sustainability of the program is indicated by the formation of an active communication network among participants. This service was prepared and carried out in August 2025.

Keywords: *AI, Canva, Learning Media, Digital Competence, Teacher*

PENDAHULUAN

Era digital yang berkembang pesat menuntut para pendidik untuk mampu mengadaptasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan observasi dan analisis situasi di lapangan, khususnya di sekolah yang menjadi mitra program ini, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Sebagian besar staf pengajar masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi, dengan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran (Sari & Nurkamilah, 2023).

Selain itu, keterbatasan pengetahuan guru tentang platform desain digital seperti Canva yang telah mengintegrasikan fitur AI menjadi kendala tersendiri. Padahal, Canva dengan fitur AI-nya dapat mempermudah pembuatan konten visual yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam (Puspita & Hanif, 2022). Banyak guru yang masih belum menyadari potensi besar dari penggabungan AI dan alat desain digital untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik (Taeza & Ramos, 2023). Infrastruktur teknologi yang sudah cukup memadai di sekolah mitra juga belum dimanfaatkan secara optimal. Ketersediaan akses internet dan perangkat komputer belum diimbangi oleh kemampuan sumber daya manusia untuk memanfaatkannya demi kepentingan pendidikan. Akibatnya, investasi teknologi yang telah dilakukan belum memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini pada dasarnya berfokus pada implementasi teknologi terbaru dalam kerangka Teknologi Pendidikan (Educational Technology / EdTech) di SMP Negeri 03 Semendawai Timur. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang diterapkan berpusat pada dua pilar utama: platform desain digital dan integrasi *Artificial Intelligence* (AI) (Holmes et al., 2019). Pengabdian ini memperkenalkan platform desain grafis Canva, sebuah teknologi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat konten visual yang menarik dan efisien, guna mengatasi keterbatasan keahlian desain grafis mendalam yang sebelumnya menjadi kendala (Mayer, 2021).

Inti dari pelatihan ini adalah implementasi fitur AI yang tertanam di dalam Canva, yang meliputi *Magic Write* (Tulisan Ajaib) untuk membantu menyusun draf konten teks pembelajaran secara instan, serta *Magic Design* (Desain Ajaib) dan *Text-to-Image* (Teks ke Gambar) untuk mengubah deskripsi teks menjadi visual yang unik dan relevan (Zawacki-Richter et al., 2019). Fitur AI seperti Background Remover (Penghapus Latar Belakang) juga diperkenalkan untuk menyederhanakan proses penyesuaian visual. Implementasi IPTEK ini terbukti sangat berhasil, menghasilkan peningkatan kompetensi digital guru yang signifikan, di mana 96% peserta berhasil menguasai konsep AI dalam pendidikan dan 92% mampu mengoperasikan fitur-fitur AI Canva secara mandiri. Peningkatan ini juga berdampak langsung pada kualitas proses belajar mengajar, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata keterlibatan siswa sebesar 75% setelah media berbasis AI tersebut diterapkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, program ini menawarkan solusi komprehensif melalui pelatihan intensif optimalisasi media pembelajaran interaktif berbasis AI

menggunakan platform Canva. Solusi ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk tujuan pendidikan. Solusi yang ditawarkan meliputi:

Memberikan pelatihan langsung (hands-on) mengenai fitur AI yang tersedia di Canva, termasuk *Magic Design*, *Magic Write*, dan *Background Remover*, yang dapat mempercepat proses pembuatan konten visual.

Memberikan panduan praktis dalam merancang media pembelajaran yang efektif, mulai dari pemilihan templat, penggunaan warna, tipografi, hingga integrasi elemen multimedia.

Mendemonstrasikan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran interaktif seperti infografis, presentasi dinamis, video pembelajaran pendek, dan kuis interaktif menggunakan fitur AI Canva.

Memberikan strategi untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AI ini ke dalam kurikulum dan metode pengajaran yang sudah ada.

Program pelatihan ini juga mencakup sesi praktik langsung di mana setiap peserta akan membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang mereka ampu, dengan bimbingan intensif untuk memastikan pemahaman dan kemampuan implementasi yang optimal (UNESCO, 2018).

Target utama dari program ini adalah tercapainya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pembuatan media pembelajaran interaktif melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) (Koehler & Mishra, 2009; Schmidt et al., 2009). Secara spesifik, program ini menargetkan minimal 80% peserta pelatihan mampu membuat media pembelajaran berbasis AI menggunakan Canva secara mandiri setelah mengikuti program. Target kuantitatif lainnya adalah melatih minimal 25 guru dari berbagai mata pelajaran. Setiap peserta diharapkan dapat menghasilkan minimal 3 media pembelajaran interaktif yang siap diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal kualitas pembelajaran, program ini menargetkan peningkatan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran minimal sebesar 70% berdasarkan evaluasi sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran berbasis AI. Target jangka panjangnya adalah terciptanya budaya pembelajaran digital yang berkelanjutan di sekolah mitra.

METODE/EKSPERIMEN

Pelaksanaan program kerja ini dirancang secara sistematis ke dalam tiga tahap utama yang saling berkaitan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahap memiliki tujuan spesifik dan indikator capaian yang terukur untuk memastikan efektivitas program. Tahap persiapan meliputi koordinasi intensif dengan sekolah mitra, penyusunan materi pelatihan, penyiapan perangkat teknologi dan akses, serta identifikasi kebutuhan spesifik peserta. Tahap pelaksanaan berfokus pada penyampaian materi pelatihan melalui kombinasi metode presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung. Sementara itu, tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas program dan merancang strategi tindak lanjut.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan ke-1 s.d 12 (Kegiatan dilaksanakan pada Bulan ke-8)
I	Tahap Persiapan dan Perencanaan	
1.	Audiensi dengan mitra sasaran (sekolah/komunitas guru), perizinan, dan penentuan waktu/tempat pelaksanaan.	✓ (Bulan 8)
2.	Finalisasi materi, praktik, dan bahan ajar (fokus pada Canva, fitur AI, dan integrasi dengan materi Bahasa Inggris).	✓ (Bulan 8)
3.	Pengambilan data awal (<i>pre-test</i> kemampuan desain/AI/Canva)	✓ (Bulan 8)

	sebagai dasar evaluasi.	
II	Tahap Pelaksanaan Pelatihan Inti	
4.	Sesi 1: Pemahaman peran media dalam pembelajaran dan penguasaan dasar-dasar Canva.	✓ (Bulan 8)
5.	Sesi 2: Pelatihan praktis penggunaan fitur AI di Canva (seperti <i>Magic Write</i> , <i>Text-to-Image</i> , <i>Remove Background</i>) untuk efisiensi desain.	✓ (Bulan 8)
6.	Sesi 3: Workshop pembuatan media spesifik (kartu kosakata, presentasi interaktif, lembar kerja, video edukasi) menggunakan hasil AI dan Canva.	✓ (Bulan 8)
7.	Sesi 4: Diskusi kelompok, revisi desain, dan presentasi hasil karya peserta.	✓ (Bulan 8)
III	Tahap Pemantauan dan Evaluasi	
8.	Pendampingan dan observasi penerapan media yang dihasilkan peserta dalam kegiatan mengajar riil di kelas.	✓ (Bulan 8)
9.	Pengambilan data akhir (<i>post-test</i>) untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah pelatihan.	✓ (Bulan 8)
IV	Tahap Pelaporan dan Diseminasi	
10.	Analisis data, penyusunan laporan PkM, dan pembuatan artikel ilmiah.	✓ (Bulan 8)
11.	Penyerahan hasil dan luaran kepada universitas serta publikasi.	✓ (Bulan 8)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan optimalisasi media pembelajaran interaktif berbasis AI melalui desain Canva telah dilaksanakan dengan hasil yang sangat memuaskan dan melampaui target yang telah ditetapkan. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah disusun, dengan tingkat keterlibatan peserta yang sangat tinggi dan antusiasme yang luar biasa.



Gambar 1. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Indikator	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Keterangan
Pemahaman konsep AI dalam pendidikan	25%	96%	Meningkat sebesar 71%
Kemampuan menggunakan AI Canva	18%	92%	Meningkat sebesar 74%
Jumlah jenis media pembelajaran interaktif yang dikuasai	1-2 jenis	4-5 jenis	Peningkatan yang signifikan
Tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi	40%	88%	Meningkat sebesar 48%

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya 25% peserta yang memiliki pengetahuan dasar tentang AI dalam konteks pendidikan, dan hanya 18% yang pernah menggunakan Canva untuk tujuan pembelajaran. Namun, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, di mana 96%

peserta berhasil menguasai konsep dasar AI dalam pendidikan dan 92% mampu mengoperasikan fitur-fitur AI di Canva secara mandiri. Dalam hal kualitas luaran, setiap peserta berhasil menghasilkan rata-rata 4 media pembelajaran interaktif, melampaui target minimal yang ditetapkan yaitu 3 media per peserta. Media yang dihasilkan meliputi infografis interaktif, presentasi dengan animasi AI, video pembelajaran, dan kuis interaktif.

Implementasi awal media pembelajaran berbasis AI ini di dalam kelas menunjukkan respons positif dari para siswa. Berdasarkan observasi dan umpan balik (*feedback*), keterlibatan siswa meningkat rata-rata sebesar 75%. Dampak tidak langsung yang sangat positif adalah terbentuknya jaringan komunikasi antar peserta melalui grup WhatsApp khusus, yang menjamin keberlanjutan program ini ke depannya.

PENUTUP

Program pelatihan optimalisasi media pembelajaran interaktif berbasis AI melalui desain Canva telah sukses dilaksanakan dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi digital guru di sekolah mitra. Keberhasilan program ini dapat dilihat dari beberapa indikator utama:

1. Tercapainya target kuantitatif dengan partisipasi 28 peserta.
2. Peningkatan kompetensi yang sangat signifikan, dengan 96% peserta menguasai konsep AI dan 92% mampu mengoperasikan AI Canva secara mandiri.
3. Kualitas luaran yang melampaui ekspektasi, di mana setiap peserta menghasilkan rata-rata 4 media pembelajaran interaktif.
4. Dampak positif jangka pendek pada proses pembelajaran, dengan peningkatan rata-rata keterlibatan siswa sebesar 75%.
5. Terbentuknya komunitas belajar yang berkelanjutan di antara para peserta.

Program ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan dukungan teknologi yang memadai, guru dapat menguasai teknologi AI dengan cepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi dan refleksi program, beberapa saran untuk pengembangan program serupa di masa mendatang adalah:

1. Perlunya program tindak lanjut (*follow-up*) yang berfokus pada fitur dan teknik tingkat lanjut dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran.
2. Pengembangan program serupa untuk guru-guru di sekolah lain dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih lama.
3. Perlunya sistem pemantauan dan evaluasi yang berkelanjutan untuk memastikan keberlanjutan implementasi media berbasis AI.
4. Pengembangan kerja sama dengan platform teknologi pendidikan lainnya.
5. Pentingnya melibatkan pemangku kepentingan yang lebih luas (kepala sekolah dan dinas pendidikan) untuk memastikan dukungan kebijakan dan infrastruktur yang memadai.
6. Perlunya pengembangan sistem sertifikasi atau pengakuan formal bagi guru yang telah menguasai teknologi AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan tulus menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi demi suksesnya pelaksanaan hingga selesainya program Pengabdian kepada Masyarakat ini yang berjudul "Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis AI melalui Canva." Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nurul Huda yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan finansial penuh, sehingga target program yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh jajaran Guru SMP Negeri 03 Semendawai Timur yang telah menjadi mitra sasaran yang sangat

kooperatif, memberikan izin, serta berpartisipasi aktif sepanjang sesi pelatihan. Terakhir, rasa terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan sejawat dan staf di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris serta Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda atas motivasi dan bantuannya yang tiada henti dalam penyelesaian kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Puspita, A., & Hanif, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 112-120.
- Sari, W. P., & Nurkamilah, C. (2023). Pemanfaatan Platform Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 45-53.
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): The Development and Validation of an Assessment Instrument for Preservice Teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123-149.
- Taeza, A. M., & Ramos, J. D. (2023). Canva as an Innovative Tool for Designing Graphic and Interactive Learning Materials. *International Journal of Educational Technology*, 11(3), 201-215.
- UNESCO. (2018). *ICT Competency Framework for Teachers*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on *Artificial Intelligence* applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>