

PEMANFAATAN CANVA AI SEBAGAI INOVASI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Nanang Subrobo¹, Nanum Sovia², Niko Haslam³, Nur Azizah Putri F⁴, Prisma
Yusdinar⁵, Ramiatun⁶, Tabitha Sri Hartati W⁷, Karjono⁸ Susy Hapsari⁹

^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

^{8,9}UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban

¹nanangsuprobo123@gmail.com, ²nanumsovia29@gmail.com,

³nicohaslam12@gmail.com, ⁴putriferdianti165@gmail.com,

⁵prismayusdinar9@gmail.com, ⁶ramiatun18@gmail.com

⁷tabithawulandari7@gmail.com, ⁸karjono05@guru.sd.belajar.id,

⁹susy.hapsari@gmail.com

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) has created new opportunities for teachers to design more interactive, creative, and student-centered learning media. However, the implementation of AI in elementary schools remains limited due to teachers' insufficient digital competencies and the lack of professional training. This community service program aimed to enhance elementary school teachers' digital competencies in utilizing Canva AI as an innovative tool for developing interactive learning media. The program was conducted at UPT SD Negeri Kutorejo 3, Tuban Regency, involving all teachers through workshops, hands-on training, and mentoring activities. Program effectiveness was evaluated using pre-tests, post-tests, observations, documentation, and participant response questionnaires. The results indicated a significant improvement in participants' competencies, with the average score increasing from 129 in the pre-test to 143.3 in the post-test, representing an 11.1% improvement. A total of 77.8% of participants improved their scores, while all participants successfully developed AI-assisted learning media, including interactive presentations, instructional illustrations, and educational games ready for classroom implementation. The combination of practical training and intensive mentoring effectively improved teachers' digital literacy, creativity, and confidence in integrating AI technology into teaching practices. Therefore, Canva AI training can serve as an effective strategy for supporting digital transformation in education and improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Artificial Intelligence, Canva AI, digital competence, interactive learning media, elementary school teachers.

ABSTRAK

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Namun, pemanfaatan AI dalam pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal akibat rendahnya kompetensi digital guru serta terbatasnya pelatihan yang mendukung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva AI sebagai inovasi pembuatan media

pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan di UPT SD Negeri Kutorejo 3 Kabupaten Tuban dengan melibatkan seluruh guru melalui metode workshop, hands-on training, dan pendampingan. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test, post-test, observasi, dokumentasi, dan angket respons peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 129 pada pre-test menjadi 143,3 pada post-test atau meningkat sebesar 11,1%. Sebanyak 77,8% peserta mengalami peningkatan skor, sementara seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva AI berupa presentasi interaktif, ilustrasi pembelajaran, dan permainan edukatif yang siap diterapkan dalam pembelajaran. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan terbukti efektif meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan Canva AI dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung transformasi digital pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Canva AI, kompetensi digital, media pembelajaran interaktif, guru sekolah dasar.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada kebutuhan murid. Di era Society 5.0, guru dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran serta menghasilkan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik murid yang merupakan generasi digital (Maulida, Haryono, and Puspitasari 2026).

Salah satu inovasi teknologi yang berkembang pesat dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung pengembangan media

pembelajaran. AI memberikan berbagai kemudahan bagi guru dalam menyusun materi, menghasilkan ilustrasi, mendesain presentasi, hingga mengembangkan media pembelajaran secara lebih cepat dan efisien. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan adalah Canva AI yang menyediakan berbagai fitur berbasis kecerdasan buatan, seperti *Magic Design*, *Magic Write*, *AI Image Generator*, dan *AI Presentation*. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks (Maulida and Puspitasari 2025).

Pemanfaatan Canva AI tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses pembuatan media pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berbasis AI mampu membantu

guru memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar, ilustrasi, animasi, maupun permainan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran (Maulida and Puspitasari 2025). Selain itu, pengalaman guru dalam memanfaatkan AI menunjukkan bahwa penggunaan platform seperti Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menghasilkan video pembelajaran, infografis, simulasi, dan berbagai media digital yang lebih inovatif (Restalia 2025).

Meskipun demikian, implementasi teknologi AI dalam pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. (Restalia 2025) mengungkapkan bahwa sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan teknologi AI karena kurangnya keterampilan teknis, keterbatasan perangkat, serta minimnya pelatihan yang mendukung pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Kondisi serupa juga disampaikan oleh (Alit, Nerisafitra, and Yohannes 2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih belum optimal sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan

menjadi kebutuhan yang mendesak agar guru mampu mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran secara efektif.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di UPT SD Negeri Kutorejo 3. Berdasarkan hasil observasi, diskusi, dan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas pada penggunaan media presentasi sederhana, sedangkan pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam penyusunan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Sebagian besar guru belum mengenal berbagai fitur Canva AI, seperti *Magic Design*, *Magic Write*, maupun *AI Image Generator*, sehingga media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh bahan ajar konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya variasi media pembelajaran dan belum optimalnya pembelajaran yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis situasi, permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi: (1) kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran masih terbatas; (2) guru belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik sesuai karakteristik murid; (3) pemahaman guru mengenai pemanfaatan fitur *Artificial Intelligence* (AI), khususnya Canva AI, masih

rendah; (4) masih terbatasnya pelatihan dan pendampingan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis AI; serta (5) belum banyak dihasilkan media pembelajaran digital inovatif yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat menyelenggarakan program Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Canva AI sebagai Inovasi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar. Program ini dirancang menggunakan pendekatan *hands-on training* yang dipadukan dengan pendampingan sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai Canva AI, tetapi juga mampu mengembangkan produk media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Model pelatihan berbasis praktik ini sejalan dengan hasil pengabdian (Maulida et al. 2026) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva AI mampu meningkatkan literasi digital guru, mempercepat proses pengembangan media pembelajaran, serta menghasilkan produk pembelajaran interaktif yang siap digunakan di kelas.

Kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan pelatihan sejenis karena tidak hanya memperkenalkan Canva sebagai aplikasi desain digital, tetapi juga mengoptimalkan pemanfaatan

fitur-fitur *Artificial Intelligence* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbentuk presentasi, ilustrasi pembelajaran, dan permainan edukatif yang dikembangkan secara mandiri oleh guru melalui proses pendampingan hingga menghasilkan produk yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva AI sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif, meningkatkan kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan transformasi digital di sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan metode pelatihan (workshop), praktik langsung (*hands-on training*), dan pendampingan kepada guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva AI sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan kompetensi digital guru melalui pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada praktik sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga

keterampilan dalam menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Pemilihan metode ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva maupun Canva AI (Terraes 2025).

Kegiatan dilaksanakan di UPT SD Negeri Kutorejo 3 Kabupaten Tuban dengan sasaran seluruh guru yang bertugas di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga pemanfaatan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar penyelenggaraan pelatihan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Sulaiman, Khoiriyah, and Nihayati 2018).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pendampingan, dan (4) tahap evaluasi. Tahap persiapan meliputi observasi lapangan, identifikasi kebutuhan mitra, koordinasi dengan kepala sekolah, penyusunan materi dan instrumen evaluasi, serta

penyiapan perangkat pendukung. Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai Canva AI dan kendala dalam pengembangan media pembelajaran digital, sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta berdasarkan prinsip *needs assessment*. Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi workshop yang mencakup penyampaian materi tentang Artificial Intelligence dalam pendidikan, pengenalan dan demonstrasi fitur Canva AI, serta praktik pembuatan media pembelajaran interaktif seperti presentasi, infografis, video, dan lembar ajar digital sesuai mata pelajaran. Selama praktik, peserta memperoleh kesempatan berdiskusi, mencoba berbagai fitur, dan menerima umpan balik secara langsung sehingga pembelajaran berlangsung aktif dan kolaboratif. Setelah workshop, dilakukan pendampingan untuk membantu guru menyempurnakan media yang telah dibuat serta mengatasi kendala teknis dan pedagogis agar sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Selanjutnya, evaluasi dilaksanakan melalui angket respons peserta, lembar observasi, dan dokumentasi hasil karya guna menilai efektivitas pelatihan, kemudahan penggunaan Canva AI, manfaat kegiatan, peningkatan keterampilan guru, serta kesiapan mereka mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil angket yang dihitung dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat pemahaman, kepuasan, dan peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, diskusi, dokumentasi, dan tanggapan peserta yang kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara terpadu sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam meningkatkan kompetensi guru memanfaatkan Canva AI sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan analisis ini selaras dengan berbagai penelitian mengenai implementasi Canva dan Canva AI pada pembelajaran di sekolah dasar (Surbakti and Chantrin 2025).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

No.	Indikator	Target
1.	Kehadiran peserta pelatihan	≥ 80%
2.	Guru mampu mengoperasikan Canva AI	≥ 80% peserta
3.	Guru mampu menghasilkan media pembelajaran digital	≥ 80% peserta
4.	Kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan	≥ 85%
5.	Implementasi media dalam pembelajaran	≥ 70% peserta

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian

melakukan observasi, wawancara, dan diskusi bersama guru-guru di UPT SD Negeri Kutorejo 3 untuk mengidentifikasi kondisi awal serta kebutuhan mitra. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada media presentasi sederhana seperti Microsoft PowerPoint dan video pembelajaran yang diperoleh dari internet. Media yang dikembangkan secara mandiri masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Selain itu, sebagian besar guru belum mengenal berbagai fitur Canva AI, seperti *Magic Write*, *Magic Design*, *AI Image Generator*, maupun *AI Presentation*. Guru juga belum memiliki pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, LKPD digital, maupun presentasi interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan murid. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Restalia 2025) yang menyatakan bahwa masih banyak guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi AI secara optimal karena keterbatasan kompetensi digital, pengalaman penggunaan AI, dan minimnya pelatihan yang berkelanjutan. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Alit et al. 2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih

didominasi media konvensional sehingga pembelajaran kurang variatif dan interaktif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam praktik nyata.

Tahap pertama diawali dengan pembukaan kegiatan, penyampaian tujuan pelatihan, serta pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta mengenai konsep *Artificial Intelligence*, Canva AI, dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan materi mengenai transformasi digital dalam pendidikan, pengenalan berbagai fitur Canva AI, serta demonstrasi penggunaan fitur-fitur tersebut dalam menyusun media pembelajaran.

Pada tahap berikutnya peserta mengikuti sesi praktik langsung (*hands-on training*). Guru didampingi membuat berbagai media pembelajaran menggunakan Canva AI, mulai dari penyusunan presentasi pembelajaran, pemanfaatan fitur *Magic Write* dalam menghasilkan konten, penggunaan *AI Image Generator* untuk membuat ilustrasi, hingga pengembangan permainan edukatif interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, dan

pendampingan individual. Setiap peserta memperoleh kesempatan berkonsultasi mengenai media yang dikembangkan sesuai mata pelajaran masing-masing hingga menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Model pelatihan ini mengadopsi pendekatan *hands-on training* yang menurut (Maulida et al. 2026) efektif meningkatkan literasi digital guru karena peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui praktik dan pendampingan.

Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan melalui observasi hasil praktik peserta, diskusi selama kegiatan berlangsung, serta analisis hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen evaluasi terdiri atas 15 soal pilihan ganda yang mencakup materi pengenalan *Artificial Intelligence*, pemanfaatan fitur-fitur Canva AI, teknik pembuatan desain pembelajaran, serta pengembangan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis terhadap sembilan peserta yang mengikuti kedua sesi tes diperoleh peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Rata-rata skor *pre-test* sebesar 129 dari skor maksimal 150 meningkat menjadi 143,3 pada *post-test*. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata sebesar 14,3 poin atau sekitar 11,1% setelah peserta mengikuti pelatihan.

Sebanyak 7 peserta (77,8%) mengalami peningkatan skor, sedangkan 2 peserta (22,2%) berhasil

mempertahankan nilai tinggi yang telah diperoleh pada *pre-test*. Selain itu, pada pelaksanaan *post-test* terdapat 3 peserta (33,3%) yang berhasil memperoleh skor sempurna (150), sedangkan pada *pre-test* belum terdapat peserta yang mencapai nilai tersebut. Peningkatan skor tertinggi mencapai 30 poin, sedangkan empat peserta lainnya mengalami peningkatan masing-masing sebesar 20 poin.

Indikator	Pre-test	Post-test
Jumlah Peserta	9	9
Rata-rata Skor	129	143,3
Skor Tertinggi	140	150
Skor Terendah	120	140
Jumlah Skor Sempurna (150)	0	3
Peserta dengan Peningkatan	-	7 (77,8%)

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menghasilkan berbagai produk media pembelajaran digital yang dikembangkan secara mandiri oleh peserta. Guru mampu memanfaatkan fitur *Magic Write* untuk menyusun materi pembelajaran, *AI Image Generator* untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan materi, *Magic Design* untuk membuat presentasi secara otomatis, serta mengembangkan permainan edukatif interaktif sebagai media pembelajaran di kelas.

Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Keberhasilan tersebut

tidak terlepas dari pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung (*learning by doing*), dan pendampingan secara intensif. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena setiap materi yang dipelajari langsung diaplikasikan dalam bentuk produk media pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan (Maulida et al. 2026) yang melaporkan bahwa pelatihan Canva AI berbasis *hands-on workshop* mampu meningkatkan literasi digital guru secara signifikan melalui pengalaman praktik langsung dan pendampingan hingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan. Pelatihan berbasis praktik juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada proses pembelajaran.

Kemudahan penggunaan Canva AI menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan. Berbagai fitur berbasis *Artificial Intelligence*, seperti *Magic Design*, *Magic Write*, dan *AI Image Generator*, mampu membantu guru menghasilkan desain pembelajaran, menyusun materi, serta membuat ilustrasi secara lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Temuan ini mendukung penelitian (Maulida and Puspitasari 2025) yang menyatakan bahwa Canva AI mampu meningkatkan efisiensi waktu pembuatan media pembelajaran

sekaligus menghasilkan media yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik murid.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, hasil kegiatan ini juga memperkuat Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer. Teori tersebut menjelaskan bahwa murid akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan media visual yang terintegrasi. Oleh karena itu, penggunaan Canva AI yang mampu menghasilkan media visual secara cepat memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan mengurangi beban kognitif murid (Wahyu Wijayati and Arief Nugroho 2026).

Peningkatan kemampuan peserta dalam menghasilkan media pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi AI. Temuan ini selaras dengan penelitian (Restalia 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva AI tidak hanya membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil kegiatan ini mendukung penelitian (Halizah and Baiquni 2025) yang menyimpulkan

bahwa pelatihan berbasis *Artificial Intelligence* mampu meningkatkan *self-efficacy* dan literasi digital guru dalam mengoperasikan teknologi modern. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Wahyu Wijayati and Arief Nugroho 2026) yang menjelaskan bahwa fitur-fitur generatif pada Canva AI mampu mengurangi waktu yang dibutuhkan guru dalam menyusun media pembelajaran sehingga guru dapat lebih fokus pada perencanaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan murid.

Meskipun kegiatan pelatihan berjalan dengan baik, beberapa kendala masih ditemukan selama pelaksanaan. Kendala utama adalah kualitas jaringan internet yang belum stabil sehingga proses akses terhadap beberapa fitur Canva AI mengalami keterlambatan. Selain itu, kemampuan peserta dalam mengoperasikan teknologi digital masih beragam sehingga beberapa guru memerlukan pendampingan yang lebih intensif. Keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian peserta juga memengaruhi kelancaran proses praktik.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan secara individual kepada peserta yang mengalami kesulitan, menyediakan alternatif penggunaan fitur yang lebih ringan ketika koneksi internet tidak stabil, serta membagikan modul pelatihan sebagai bahan belajar mandiri setelah kegiatan selesai. Strategi tersebut

terbukti membantu seluruh peserta menyelesaikan setiap tahapan pelatihan dan menghasilkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tujuan kegiatan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Canva AI efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil evaluasi pre-test dan post-test yang mengalami kenaikan rata-rata sebesar 14,3 poin atau sekitar 11,1%, dengan 77,8% peserta mengalami peningkatan skor dan 33,3% peserta berhasil mencapai nilai sempurna pada post-test. Selain peningkatan pengetahuan, guru juga mampu menghasilkan berbagai produk media pembelajaran berbasis Canva AI, seperti presentasi interaktif, ilustrasi pembelajaran, serta permainan edukatif yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pelatihan didukung oleh pendekatan hands-on training yang dipadukan dengan pendampingan intensif, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik secara langsung. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, variasi kemampuan digital peserta, dan ketersediaan perangkat, kendala

tersebut dapat diatasi melalui pendampingan individual, penyediaan alternatif penggunaan fitur, serta pemberian modul pelatihan. Oleh karena itu, pelatihan Canva AI dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence ke dalam pembelajaran, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan transformasi digital di era pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, Ronggo, Paramitha Nerisafitra, and Ervin Yohannes. 2024. "Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Pagerwojo." *Jurnal Lintas Karsa* 1(1):34–42.
- Halizah, Siti Nur, and Muhammad Masykur Baiquni. 2025. "SULUK AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia." 1:123–33.
- Maulida, Rusyda, Wasis Haryono, and Tita Puspitasari. 2026. "Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Canva AI Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Daarul Qur'an Internasional Tangerang Banten." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 6(4):3403–14. doi: 10.54082/jamsi.2989.
- Maulida, Rusyda, and Tita Puspitasari. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence

Pada Platform Canva Dalam Transformasi Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Journal of Islamic Primary Education (Jispe)* 6(2):271–81.

Restalia, Winda. 2025. “Jp-Sa.” *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 5(1):29–37.

Sulaiman, Siti Khoiriyah, and Nihayati. 2018. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap.” *Jurnal Edumath* 04(02):52–58.

Surbakti, Rahmayati, and Idris Chantrin. 2025. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 3(2):41–44. doi: 10.69688/jpip.v3i2.142.

Terrae, Scientia Sinica. 2025. “王瑜 , 郑永飞 1 2* 1.” 55(12):4160–87.

Wahyu Wijayati, Ida, and Feby Arief Nugroho. 2026. “Pengembangan Media Smart IPAS SIPAS Berbasis Web Dan Artificial Intelligence Untuk Pemahaman Keragaman Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 15(1 Februari):1117–28. doi: 10.58230/27454312.3846.

{Bibliography