

PEMANFAATAN CANVA AI DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INOVATIF DI SDN 72/IX PEMATANG JERING

Anatun Nisa Mun'amah¹, Amiga Putri Minanda², Nurul Mailani³

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

anatunnisamunamah@uinjambi.ac.id

Abstrak

Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa masih menjadi tantangan di banyak sekolah dasar, termasuk SDN 72/IX Pematang Jering. Perkembangan teknologi digital, khususnya hadirnya Canva AI, memberikan peluang baru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dibuat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva AI sebagai sarana pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan adalah pelatihan, demonstrasi, dan pendampingan langsung kepada guru SD. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam membuat poster edukatif, slide presentasi, infografis, dan video pembelajaran secara mandiri. Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dampak kegiatan ini terlihat dari meningkatnya kreativitas guru serta kualitas media pembelajaran yang digunakan di kelas. Kegiatan ini memberikan rekomendasi agar pelatihan lanjutan dilakukan untuk memperluas pemanfaatan fitur AI lainnya dan integrasi dengan metode pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: *Canva AI, media pembelajaran, inovasi pembelajaran, pelatihan guru, PkM.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan terhadap paradigma pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Integrasi teknologi tidak lagi diposisikan sekadar sebagai pelengkap, tetapi telah menjadi komponen esensial dalam proses pembelajaran modern. Di sisi lain, tuntutan kompetensi abad ke-21 mengharuskan guru memiliki kemampuan dalam mengombinasikan pengetahuan pedagogik, konten, dan teknologi secara komprehensif, sebagaimana ditekankan dalam kerangka *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) versi kontemporer (Chai, Koh, & Tsai, 2016). Kompetensi tersebut menjadi relevan mengingat karakteristik peserta didik yang semakin terbiasa dengan lingkungan digital dan visual.

Sejalan dengan itu, teori Multimedia Learning yang diperbarui oleh Mayer (2020) menegaskan bahwa pemrosesan informasi peserta didik akan lebih efektif ketika media pembelajaran disusun melalui kombinasi representasi verbal dan visual yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip multimedia. Media digital yang baik tidak hanya memperkaya representasi materi, tetapi juga mengoptimalkan proses atensi, retensi, dan transfer pengetahuan. Prinsip ini diperkuat oleh *Cognitive Affective Theory of Learning with Media* (Moreno & Mayer, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang terstruktur secara tepat mampu mengurangi beban kognitif serta meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik.

Dalam perkembangan terkini, peningkatan kualitas media pembelajaran semakin didukung oleh hadirnya teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Canva AI merupakan salah satu platform desain berbasis AI yang menyediakan fitur generatif dan otomatisasi desain yang memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran secara cepat, estetis, dan relevan tanpa memerlukan kompetensi desain profesional. Dokumen resmi Canva menunjukkan bahwa fitur seperti *Magic Design*, *Magic Write*, dan *AI Image Generator* terbukti mempercepat proses produksi konten digital, sekaligus memperluas kreativitas pengguna. Studi meta-review terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran (Bond & al., 2021) juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas instruksional apabila guru mampu memanfaatkannya secara tepat dan terarah.

Sementara itu, literatur mengenai visual literacy modern menempatkan kemampuan pendidik dalam memproduksi dan menginterpretasikan konten visual sebagai kompetensi kunci dalam pembelajaran kontemporer (Avgerinou & Pettersson, 2020). Media visual yang dirancang secara profesional berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui penyajian grafis yang jelas, terstruktur, dan informatif. Dengan demikian, peningkatan kapasitas guru dalam menghasilkan media berbasis visual, termasuk yang didukung fitur AI, merupakan kebutuhan strategis dalam upaya penguatan kualitas pembelajaran sekolah dasar.

SDN 72/IX Pematang Jering sebagai lembaga pendidikan dasar menghadapi tantangan yang serupa dengan banyak sekolah lain di Indonesia, yaitu keterbatasan guru dalam memproduksi media pembelajaran digital yang memadai. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional dan belum memiliki keterampilan memanfaatkan *platform desain digital* secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Almerich et.al (2016), yang menyatakan bahwa kompetensi teknologi guru, terutama di wilayah dengan akses pelatihan terbatas, masih perlu diperkuat melalui intervensi edukatif yang terstruktur.

Melihat kebutuhan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru SDN 72/IX Pematang Jering dalam memanfaatkan Canva AI sebagai alat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan selaras dengan prinsip-prinsip pedagogik kontemporer. Program pelatihan dan pendampingan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam memproduksi media pembelajaran digital, tetapi juga mendukung implementasi literasi digital pendidik sebagaimana direkomendasikan UNESCO dalam kerangka transformasi pendidikan berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan *participatory training* yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam proses peningkatan kapasitas melalui tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan diawali dengan *needs assessment* untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran guru, sebagaimana direkomendasikan oleh model analisis kebutuhan pendidikan modern (Al Lily & al., 2022). Pelatihan

dilaksanakan menggunakan metode *workshop* berbasis praktik langsung untuk memastikan terjadinya *active learning* dan *skill transfer*, sesuai prinsip andragogi dalam pembelajaran orang dewasa (Czerkowski, 2015).

Selanjutnya dilakukan pendampingan intensif dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva AI melalui pendekatan *coaching* dan *guided practice*, yang menurut Bond et al. (Bond & al., 2021) efektif meningkatkan kompetensi teknologi guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi produk, penilaian kualitas media, dan refleksi guru dengan mengacu pada indikator efektivitas pelatihan teknologi pendidikan menurut Crompton (Crompton, 2020). Desain metode pelaksanaan ini dirumuskan untuk memastikan penguatan keterampilan digital guru berlangsung secara terstruktur, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 72/IX Pematang Jering.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan menghasilkan beberapa temuan penting sebagai berikut:

Peningkatan Kompetensi Guru

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru SDN 72/IX Pematang Jering dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri melalui pemanfaatan Canva AI. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran visual karena keterbatasan keterampilan desain grafis dan waktu pengembangan. Namun, setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, guru mampu memanfaatkan berbagai fitur generative AI pada Canva, seperti *Magic Design*, *Magic Write*, dan *AI Image Generation*, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru mempercepat proses desain dengan menghasilkan layout, teks, dan ilustrasi secara otomatis, sehingga hambatan teknis yang sebelumnya dihadapi dapat diminimalkan.

Peningkatan kompetensi ini tidak hanya terlihat dari kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga dari pemahaman mereka terhadap prinsip dasar desain instruksional. Guru mulai mampu menyesuaikan elemen visual dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan kerangka TPACK yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi dan pedagogik dalam praktik pembelajaran (Chai, Koh, & Tsai, 2016). Selain itu, penggunaan Canva AI mendukung efisiensi kerja guru karena media pembelajaran dapat dikembangkan dalam waktu yang lebih singkat tanpa mengurangi kualitas visual dan pedagogis. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Bond (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital berbasis AI dapat meningkatkan produktivitas guru dan kualitas media pembelajaran apabila didukung pelatihan yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva AI berfungsi sebagai alat strategis dalam pengembangan kompetensi digital guru sekolah dasar. Peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis AI berpotensi memberikan dampak berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa pelatihan teknologi berbasis AI merupakan intervensi yang relevan dalam konteks pengembangan profesional guru di era transformasi digital pendidikan (Kohnke & Moorhouse, 2022).

Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa guru SDN 72/IX Pematang Jering mampu menghasilkan berbagai produk media pembelajaran digital yang beragam dan aplikatif melalui pemanfaatan Canva AI. Produk yang dihasilkan meliputi poster edukatif untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan Matematika; infografis sederhana yang memvisualisasikan materi abstrak seperti konsep pecahan, tata surya, dan struktur teks pendek; slide presentasi interaktif yang dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas; serta video pembelajaran dengan narasi dan animasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Keberagaman produk ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu menyesuaikan jenis media dengan kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran.

Secara kualitas, produk media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan media yang digunakan sebelum pelaksanaan kegiatan. Media yang dikembangkan memiliki tampilan visual yang lebih sistematis, penggunaan warna dan ikon yang konsisten, serta penyajian informasi yang lebih ringkas dan komunikatif. Temuan ini sejalan dengan prinsip Multimedia Learning yang menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan verbal untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer, 2020). Selain itu, penggunaan infografis dan animasi sederhana pada media pembelajaran membantu mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, sebagaimana dijelaskan dalam *Cognitive-Affective Theory of Learning with Media* (Moreno & Mayer, 2019).

Lebih lanjut, produk media pembelajaran berbasis Canva AI dinilai lebih menarik secara visual dan kontekstual oleh guru karena mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang dekat dengan dunia visual siswa. Hal ini berdampak pada meningkatnya potensi keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana ditegaskan oleh Bond (2021) bahwa kualitas visual media digital berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan belajar. Dengan demikian, produk media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Perubahan Sikap Guru terhadap Teknologi

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan adanya perubahan sikap yang signifikan pada guru SDN 72/IX Pematang Jering terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar guru menyatakan mengalami kesulitan dan keraguan dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital karena keterbatasan keterampilan teknologi serta persepsi bahwa penggunaan aplikasi desain memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. Namun, setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva AI, guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengoperasikan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran.

Hasil evaluasi melalui angket menunjukkan bahwa 85% guru menyatakan Canva AI mudah digunakan dan sangat membantu dalam menunjang tugas profesional mereka sebagai pendidik.

Perubahan sikap ini mencerminkan peningkatan *technology acceptance* di kalangan guru, sebagaimana dijelaskan dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menekankan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan teknologi berpengaruh terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi secara berkelanjutan (Scherer, Siddiq, & Tondeur, 2019). Ketika guru merasakan bahwa Canva AI mampu menyederhanakan proses desain media pembelajaran dan memberikan hasil yang berkualitas, hambatan psikologis terhadap teknologi secara bertahap berkurang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Bond (Bond & al., 2021) yang menyatakan bahwa pengalaman langsung menggunakan teknologi digital dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan sikap positif dan kesiapan guru untuk berinovasi.

Lebih lanjut, peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital berpotensi mendorong integrasi teknologi yang lebih konsisten dalam praktik pembelajaran. Hal ini penting karena sikap positif guru terhadap teknologi merupakan prasyarat utama bagi keberhasilan transformasi digital pendidikan (Tondeur, 2017). Dengan demikian, perubahan sikap guru yang teridentifikasi dalam kegiatan ini tidak hanya berdampak pada penggunaan Canva AI semata, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan budaya pembelajaran berbasis teknologi di SDN 72/IX Pematang Jering secara berkelanjutan.

Dampak terhadap Proses Pembelajaran

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan guru melalui Canva AI memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Media hasil pelatihan digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dan memperoleh respons yang baik dari peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi guru, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik, terstruktur, serta dilengkapi ilustrasi dan animasi sederhana membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan siswa tersebut sejalan dengan teori *Student Engagement* yang menekankan bahwa pembelajaran yang didukung media visual dan interaktif dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa dalam proses belajar (Bond & Bedenlier, 2019). Media pembelajaran berbasis Canva AI juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, khususnya pada konsep-konsep yang bersifat abstrak, karena informasi disajikan secara visual dan kontekstual. Temuan ini memperkuat prinsip Multimedia Learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa (Mayer, 2020).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital yang lebih variatif memungkinkan guru menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi berbasis visual, tanya jawab, dan eksplorasi materi secara kolaboratif. Hal ini mendukung pembelajaran yang

berpusat pada siswa (*student centered learning*), sebagaimana direkomendasikan dalam praktik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran hasil pelatihan tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian materi, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Tantangan Pelaksanaan

Meskipun kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaannya tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh guru SDN 72/IX Pematang Jering adalah keterbatasan koneksi internet yang berdampak pada akses fitur Canva AI secara optimal, khususnya saat proses pengunduhan template dan penggunaan fitur generative AI. Selain itu, pada tahap awal pelatihan, sebagian guru mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan navigasi aplikasi dan alur kerja desain digital, terutama bagi guru yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan platform desain berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Al Lily et al. (2022) yang menyatakan bahwa hambatan infrastruktur dan literasi digital merupakan tantangan umum dalam implementasi teknologi pendidikan di sekolah.

Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi pendampingan yang bersifat intensif dan kontekstual. Pendekatan *guided assistance* diterapkan dengan memberikan bimbingan langkah demi langkah serta memanfaatkan template siap pakai yang tersedia dalam Canva AI. Penggunaan template tersebut terbukti membantu guru memahami struktur desain media pembelajaran secara lebih cepat dan mengurangi beban kognitif dalam proses pengembangan media. Hal ini sejalan dengan pendapat Bond (Bond & al., 2021) yang menegaskan bahwa dukungan pedagogis dan teknis yang memadai merupakan faktor kunci keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya pendampingan berkelanjutan dan pemanfaatan fitur yang ramah pengguna, hambatan teknis yang muncul pada tahap awal tidak menjadi penghalang utama bagi guru untuk mengadopsi teknologi digital secara lebih luas dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan Canva AI di SDN 72/IX Pematang Jering terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan inovatif. Canva AI memberikan solusi praktis bagi guru untuk menghasilkan konten visual berkualitas tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di kelas melalui media yang lebih engaging dan sesuai kebutuhan siswa. Disarankan agar pelatihan lanjutan dilakukan untuk memperluas pemanfaatan fitur AI lainnya dan memperkuat integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Lily, A. E., & al., e. (2022). Educational challenges in digital learning environments. *Education and Information Technologies*, 27(1), 567-590.
- Almerich, G., Orellana, N., Suárez-Rodríguez, J., & Díaz-García, I. (2016). Teachers' technology integration in the classroom: A study with Spanish teachers. *Journal of Educational Computing Research*, 54(2), 166–190.
- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2020). *Visual Literacy in Education: Modern Pedagogical Approaches*. New York: Springer.
- Bond, M., & al., e. (2021). Digital technology integration in education: A meta-review. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 207–240.
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating student engagement through educational technology. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-18.
- Chai, C. S., Koh, J. H., & Tsai, C. C. (2016). A review of TPACK research. *Educational Technology & Society*, 19(3), 250–263.
- Crompton, H. (2020). The benefits and challenges of digital learning for educators. *TechTrends*, 64(3), 1-3.
- Czerkawski, B. (2015). Adult learning in digital contexts: Andragogy revisited. *Knowledge and Learning*, 20(1), 5-17.
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Facilitating AI-assisted learning in education. *Computer Assisted Language Learning*, 35(7), 1601–1623.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Inggris: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2019). Cognitive-affective theory of learning with media. *Educational Psychology Review*, 31(2), 225-243.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM) in education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 128, 13-35.
- Tondeur, J. e. (2017). Preparing teachers for technology integration. *Educational Technology & Society*, 20(3), 239-250.