

Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Canva AI Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SD Daarul Qur'an Internasional Tangerang Banten

Rusyda Maulida*¹, Wasis Haryono², Tita Puspitasari³

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Indonesia

³ PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang, Indonesia

*e-mail: dosen02114@unpam.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama guru di SD Daarul Qur'an Internasional Tangerang adalah tingginya beban kerja administratif dan penyusunan materi ajar, di tengah keterbatasan waktu serta keterampilan desain grafis. Padahal, stimulasi visual dan interaktivitas sangat krusial bagi siswa sekolah dasar, di mana media visual yang tepat mampu meningkatkan pemahaman materi hingga 85%. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan intensif pemanfaatan ekosistem Magic Studio™ pada Canva AI dan fitur Coding AI. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui empat fase utama berbasis praktik (*hands-on workshop*) dan pendampingan klinis, meliputi persiapan akun Canva for Education, *workshop prompt engineering*, pelatihan pembuatan website pembelajaran, hingga produksi mandiri kepada 22 guru. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan kompetensi literasi digital guru, efisiensi waktu persiapan mengajar hingga 70%, serta tersedianya produk media pembelajaran interaktif berbasis website dan presentasi. Kesimpulannya, integrasi AI dalam desain instruksional ini sangat penting karena berhasil mengubah metode pengajaran konvensional menjadi lebih dinamis, organik, serta adaptif terhadap kebutuhan generasi Z dan Alpha.

Kata kunci: canva ai, coding ai, literasi digital, pembelajaran interaktif

Abstract

The primary challenge faced by teachers at Daarul Qur'an International Elementary School Tangerang is the high administrative workload and teaching material preparation, compounded by time constraints and limited graphic design skills. In contrast, visual stimulation and interactivity are highly crucial for elementary school students, where appropriate visual media can enhance lesson comprehension by up to 85%. The proposed solution is intensive training on utilizing the Magic Studio™ ecosystem in Canva AI and AI Coding features. The community service methodology was conducted through four practice-based phases (*hands-on workshops*) and clinical mentoring, including Canva for Education account preparation, *prompt engineering workshops*, instruction on creating learning websites, and independent production involving 22 teachers. The results of this community service demonstrated an increase in teachers' digital literacy competence, an instructional preparation time efficiency of up to 70%, and the availability of interactive, website-based and presentation-based learning media products. In conclusion, the integration of AI into this instructional design is vital as it successfully transforms conventional teaching methods into more dynamic, organic, and adaptive approaches tailored to the needs of Generations Z and Alpha.

Keywords: canva ai, coding ai, digital literacy, interactive learning

1. PENDAHULUAN

Konten Era revolusi industri 4.0 yang kini berjalan beriringan dengan transisi menuju *Society 5.0* serta fajar Era Kecerdasan Buatan (*Age of Artificial Intelligence*) telah membawa perubahan paradigma yang sangat masif dan disruptif dalam lanskap pendidikan global. Dunia pendidikan saat ini tidak hanya dituntut untuk adaptif terhadap arus digitalisasi informasi, melainkan dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan secara human-centric guna menyelesaikan kompleksitas problem pembelajaran di ruang kelas. Konsep *Society 5.0* menegaskan bahwa seluruh peranti teknologi mutakhir, mulai dari *Internet of Things* (IoT), *Big Data*, hingga *Generative AI*, harus diutilisasi secara bijak untuk memberdayakan kapasitas manusia, dalam hal ini adalah mempermudah peran instruksional guru. Di tingkat sekolah dasar,

urgensi transformasi ini menjadi berkali-kali lipat lebih krusial. Hal ini dikarenakan ekosistem pendidikan saat ini didominasi oleh siswa dari Generasi Z akhir dan Generasi Alpha yang merupakan *digital natives* murni. Karakteristik kognitif dan psikologis siswa pada generasi ini sangat bergantung pada stimulasi visual yang dinamis, interaktivitas dua arah (Deviyanti et al., 2025), dan penyajian materi yang instan namun mendalam untuk mengonstruksi pemahaman terhadap konsep-konsep materi yang abstrak (Maulah et al., 2025). Penggunaan media visual interaktif yang presisi dan dirancang dengan baik secara empiris terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi siswa sekolah dasar hingga sebesar 85% dan mendongkrak motivasi belajar mandiri mereka hingga menyentuh angka 92%(Utami et al., 2025)(Nurjannah et al., 2025).

Sekolah dasar mitra yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan sebuah institusi pendidikan dasar berstandar internasional yang mengusung visi integratif antara keunggulan akademik, kefasihan teknologi, dan penguatan nilai-nilai religius berbasis Al-Qur'an. Sebagai konsekuensi dari label internasional tersebut, ekspektasi dari para pemangku kepentingan—baik pihak yayasan, orang tua, maupun siswa sendiri—terhadap kualitas pengajaran digital di sekolah ini tergolong sangat tinggi. Pendidik di sekolah mitra dituntut untuk tidak sekadar piawai menyampaikan materi di depan kelas secara lisan, melainkan wajib andal dalam merancang draf dan ekosistem belajar berbasis teknologi yang responsif dan menarik. Secara fisik dan fasilitas, potensi wilayah serta infrastruktur teknologi yang dimiliki sekolah mitra sebenarnya sudah sangat memadai, ditandai dengan ketersediaan laboratorium komputer modern dan jaringan internet nirkabel berkecepatan tinggi di setiap sudut kelas. Namun, potret kondisi objektif di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) kompetensi literasi digital pendidik yang cukup mencolok dalam pemanfaatan teknologi tingkat lanjut. Berdasarkan observasi dan wawancara awal, mayoritas guru di sekolah dasar mitra masih dominan menggunakan media presentasi statis yang linear dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari.

Kondisi riil ini berkelindan erat dengan fenomena "kelelahan desain" (*design fatigue*) dan beban kerja psikologis yang dihadapi oleh para tenaga pendidik. Para guru memikul tanggung jawab administratif dan pengajaran yang sangat padat, yang mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, proses transfer keilmuan, hingga evaluasi berkala terhadap perkembangan hafalan (tahfidz) Al-Qur'an para siswa. Di sisi lain, proses perancangan media pembelajaran yang representatif, estetis, dan interaktif jika dikerjakan menggunakan metode konvensional atau manual membutuhkan alokasi waktu yang tidak sedikit—sering kali menghabiskan waktu berkisar antara 3 hingga 5 jam hanya untuk menyusun satu topik bahasan interaktif. Keterbatasan keterampilan teknis di bidang desain grafis disertai krisis manajemen waktu ini pada akhirnya menurunkan produktivitas dan kreativitas guru dalam melahirkan inovasi media, sehingga proses pembelajaran di kelas rentan terjebak dalam pola yang monoton dan pasif. Jika problem mendasar ini dibiarkan tanpa adanya intervensi solusi yang konkret, maka kemewahan infrastruktur digital yang dimiliki sekolah mitra akan menjadi sia-sia, keterlibatan (*engagement*) belajar siswa Gen Alpha akan terus merosot, dan target ketercapaian kurikulum internasional yang diadopsi sekolah dipastikan tidak akan terpenuhi secara optimal(Haleem et al., 2022).

Oleh karena itu, gagasan untuk memanfaatkan platform desain berbasis kecerdasan buatan seperti Canva AI menjadi bahan kegiatan pengabdian yang sangat prospektif dan kontekstual dengan kebutuhan zaman. Platform ini menawarkan ekosistem *Magic Studio™* yang di dalamnya menyatukan berbagai peranti *Generative AI* untuk mengotomatisasi pekerjaan desain. Dengan penerapan teknik *prompt engineering* yang tepat, guru dapat memangkas waktu kerja persiapan mengajar dan penyusunan modul ajar secara signifikan hingga menghemat waktu hingga 70%. Tidak hanya itu, hadirnya fitur *Coding AI* dalam ekosistem tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan *microsite* atau website pembelajaran interaktif dua arah tanpa perlu melewati kerumitan penulisan sintaks bahasa pemrograman konvensional. Secara teoretis, konsep pengabdian ini bersandar kuat pada kerangka kerja *Artificial Intelligence in Education* (AIEd) yang menempatkan teknologi AI bukan sebagai substitusi peran guru, melainkan sebagai mitra ko-kreatif untuk mempersonalisasi dan memperkaya pengalaman belajar(Widiyanti et al., 2025). Integrasi elemen visual dan koding sederhana ini juga

merefleksikan implementasi dari *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (Olatunde-Aiyedun & Hamma, 2023), di mana pemrosesan informasi pada memori manusia akan bekerja jauh lebih efektif apabila disajikan lewat kombinasi teks dan gambar terstruktur dibandingkan teks tunggal, sekaligus mampu mereduksi beban kognitif luar (*extraneous cognitive load*) pada otak anak.

Upaya-upaya hilirisasi teknologi AI dalam desain instruksional untuk mengatasi problematika pedagogis serupa juga telah banyak dieksplorasi dan dibuktikan efektivitasnya oleh para peneliti dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Riset empiris oleh Ritonga dkk (Ritonga et al., 2025) menegaskan bahwa pemanfaatan AI yang dipadukan dengan platform Canva memberikan kemudahan luar biasa bagi dosen dan guru dalam memproduksi media pembelajaran yang inovatif secara instan tanpa hambatan teknis yang berarti. Selaras dengan hal tersebut, studi yang dilakukan oleh Safitri dkk (Safitri et al., 2025) menyimpulkan bahwa revitalisasi media pembelajaran berbasis *Generative AI* sangat efektif dalam membantu kelompok guru mengatasi kendala keterbatasan waktu pembuatan bahan ajar melalui fitur-fitur pintar seperti *Auto-Layout* dan *Magic Design*. Keberhasilan adopsi teknologi ini dalam menggeser pola mengajar konvensional juga didukung oleh temuan Amrullah dkk (Amrullah et al., 2024) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis kecerdasan buatan mampu mendongkrak rasa percaya diri (*self-efficacy*) serta kemampuan literasi digital guru dalam mengoperasikan alat digital modern di kelas. Dari sudut pandang metodologi pengajaran modern (Widiyanti et al., 2025), dalam literatur klasiknya tentang teknologi instruksional mengingatkan bahwa media pembelajaran harus selalu berkembang mengikuti karakteristik audiensnya. Komitmen pengenalan logika teknologi dan koding sejak usia dini ini pun semakin diperkuat oleh regulasi makro dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan yang merilis kebijakan strategis mengenai urgensi pengenalan Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial dalam struktur kurikulum nasional demi menyiapkan generasi masa depan yang kompetitif.

Berangkat dari analisis situasi dan jalinan landasan teoretis-empiris di atas, maka masalah prioritas yang dirumuskan secara konkret dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu rendahnya kompetensi literasi digital guru dalam mengeksplorasi fitur-fitur kecerdasan buatan generatif (*generative AI*) serta menyusun instruksi perintah (*prompting*) yang efektif untuk kepentingan akademik, minimnya variasi dan ketersediaan media pembelajaran interaktif dua arah berbasis web yang diakibatkan oleh adanya kendala psikologis (*technophobia*) guru terhadap istilah "koding" yang telanjur dianggap rumit dan kaku, dan terjadinya krisis manajemen waktu mengajar akibat tingginya beban kerja administratif sekolah yang menyita waktu guru untuk memproduksi materi ajar yang kreatif.

Adapun tujuan utama yang hendak dicapai melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kapasitas literasi digital para tenaga pendidik dalam mengoperasikan fitur AI Canva demi efisiensi waktu pembuatan media hingga 70% (Putri & Ikhsan, 2026), mewujudkan ketersediaan produk media pembelajaran interaktif berbentuk presentasi cerdas dan website instruksional hasil karya mandiri guru yang tervalidasi untuk satu semester penuh, serta mengintegrasikan produk media inovatif tersebut ke dalam proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan *engagement*, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa di era *Society 5.0*.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui pendekatan partisipatif aktif dan pendampingan klinis berbasis praktik (*hands-on workshop*). Model intervensi teknologi ini diadopsi dari kerangka kerja pengembangan kompetensi digital pendidik yang mengombinasikan transfer pengetahuan teoretis dengan simulasi langsung di laboratorium komputer sekolah mitra (Alit et al., 2024). Aktivitas diawali dengan fase persiapan teknis, di mana tim pengabdian melakukan pengurusan dan validasi akun *Canva for Education* (*Pedoman Kelayakan | Canva Pendidikan, n.d.*) bagi seluruh guru sasaran guna membuka akses ke fitur-fitur premium secara gratis. Langkah awal ini sangat krusial untuk

memastikan tidak adanya hambatan finansial maupun teknis bagi guru dalam mengeksplorasi ekosistem kecerdasan buatan secara mandiri. Peserta pada kegiatan ini adalah 22 (dua puluh dua) orang guru SD Daarul Qur'an Internasional. Setelah kesiapan infrastruktur terpenuhi, pelaksanaan dilanjutkan ke fase inti yang melibatkan *workshop prompt engineering* untuk mengoptimalkan peranti *Magic Write™* dan *Magic Design™*, serta pelatihan intensif pemanfaatan fitur *Coding AI* untuk memproduksi website pembelajaran dua arah yang responsif.

Untuk menjamin kualitas dan keberlanjutan dampak kegiatan, tingkat ketercapaian keberhasilan pengabdian ini diukur secara rigid menggunakan instrumen evaluasi kombinasi (*mixed-method evaluation instrument*) (Jean Anthony et al., 2023). Alat ukur kualitatif dan deskriptif kuantitatif diterapkan melalui mekanisme evaluasi sebelum kegiatan (*pre-test*) dan setelah kegiatan (*post-test*) menggunakan kuesioner skala Likert terstandarisasi, yang dikombinasikan dengan rubrik penilaian produk akhir media hasil karya guru (Wardini et al., 2025). Evaluasi berbasis produk ini mengukur aspek fungsionalitas, interaktivitas, estetika desain visual, serta keselarasan konten instruksional dengan kurikulum sekolah (Wahyuni et al., 2025). Penggunaan instrumen penilaian sejawat (*peer-assessment*) dan validasi ahli juga dilibatkan guna mengukur efisiensi waktu yang berhasil dihemat oleh guru secara riil setelah mengadopsi teknologi kecerdasan buatan generatif ini dalam beban kerja mingguan mereka (Ritonga et al., 2025).

Pre-test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mahaman awal guru tentang *Canva* dan konsep dasar AI dalam pembelajaran. Dalam *pre-test* ini, guru disajikan 5 pertanyaan mengenai *Canva* dan dasar AI. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan *pre-test*:

- Aspek Perubahan Sikap
 1. Ketika dihadapkan pada fitur baru *Canva AI* yang belum pernah Anda pelajari, tindakan apa yang paling mencerminkan sikap seorang guru inovatif?
 2. Bagaimana cara terbaik menyikapi hasil tulisan atau desain yang dihasilkan oleh fitur *Magic Write / Magic Design* di *Canva*?
- Dimensi Sosial Budaya Sekolah
 3. Bagaimana *Canva AI* dapat digunakan untuk membangun budaya kolaborasi dan interaksi sosial yang positif di antara sesama guru di sekolah?
 4. Dalam konteks budaya kelas digital, penggunaan *Canva Whiteboard* atau presentasi kolaboratif berbasis AI bertujuan untuk...
- Efisiensi Bernilai Ekonomi
 5. Dari segi efisiensi waktu dan nilai ekonomi sekolah, apa keuntungan utama menggunakan *Canva AI* (seperti *Magic Present/Write*) dibandingkan cara konvensional?

Dari *pre-test* yang diberikan kepada guru-guru, didapatkan informasi bahwa rata-rata nilai *pre-test* 68.1. Artinya guru memiliki pemahaman dasar yang cukup, namun masih menebak-nebak terkait fitur *Canva AI*.

Tingkat keberhasilan pengabdian ini dianalisis secara komprehensif berdasarkan tiga indikator transformasi utama pada masyarakat sasaran, yaitu aspek perubahan sikap (*behavioral change*), dimensi sosial budaya sekolah, dan efisiensi bernilai ekonomi. Dari sisi perubahan sikap, keberhasilan diukur dari hilangnya resistensi psikologis guru terhadap teknologi (*technophobia*) dan munculnya peningkatan rasa percaya diri digital (*digital self-efficacy*) (Arianto & Suyitno, 2023) dalam mengintegrasikan AI pada desain pembelajaran di kelas (Amrullah et al., 2024). Penilaian sikap ini dievaluasi melalui lembar observasi partisipasi aktif selama proses pelatihan berlangsung. Sementara itu, indikator keberhasilan dari dimensi sosial budaya diukur melalui terbentuknya budaya baru berupa komunitas belajar digital internal sekolah (*professional learning community*) berbasis *shared repository drive*, di mana para guru secara organik saling berbagi teknik instruksi perintah (*prompting*) *Canva AI* terbaru untuk memperkaya khazanah bahan ajar (Widiyanti et al., 2025).

Tabel 1. Perbandingan hasil *pre-test* dan *pos-test*

No	Indikator Evaluasi	Rata-rata Nilai Pre-Test (Sebelum)	Rata-rata Nilai Post-Test (Sesudah)	Peningkatan Rata-rata (Gain)	Persentase Efektivitas Pelatihan
1	Aspek Perubahan Sikap (Behavioral Change)	20,9 / 40	37,3 / 40	+16,4 Poin	83,7%
2	Dimensi Sosial Budaya Sekolah	18,2 / 40	38,2 / 40	+20,0 Poin'	90,9%
3	Efisiensi Bernilai Ekonomi	10,0 / 20	19,1 / 20	+9,1 Poin	91,0%
Nilai Akumulatif Total Keseluruhan		49,1 / 100	94,6 / 100	+45,5 Poin	92,7%

Terakhir, pada dimensi ekonomi, tingkat ketercapaian diukur secara tidak langsung melalui konversi efisiensi waktu kerja guru menjadi nilai produktivitas institusional. Penghematan waktu persiapan mengajar yang ditargetkan mencapai 70% atau setara dengan reduksi dari 5 jam menjadi hanya 1,5 jam per topik bahasan dianalisis dampaknya terhadap pengurangan tingkat kelelahan kerja (*burnout*) pendidik (Safitri et al., 2025).

Indikator ini mendapatkan respons perbaikan paling signifikan. Sebelum pelatihan, para guru belum menyadari potensi efisiensi anggaran dan waktu kerja dari otomatisasi AI. Setelah pelatihan, hampir seluruh guru (95% lebih) paham bahwa fitur seperti Magic Design memangkas waktu pembuatan modul, serta menghemat penggunaan kertas penggandaan soal (*paperless*).

Pengurangan beban waktu ini secara kualitatif memberikan ruang ekonomi waktu bagi guru untuk meningkatkan kualitas interaksi personal bimbingan tahfidz dengan siswa tanpa perlu menambah beban biaya operasional atau lembur bagi pihak manajemen sekolah mitra. Seluruh data yang dihimpun dari alat ukur tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik kualitatif untuk memberikan gambaran potret ketercapaian sasaran pengabdian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Maulah et al., 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada hilirisasi teknologi kecerdasan buatan (*Generative AI*) melalui platform Canva untuk mentransformasi kompetensi instruksional para pendidik di sekolah dasar mitra. Kegiatan ini dirancang secara terukur demi memberikan nilai tambah nyata, baik berupa perubahan perilaku individu secara jangka pendek maupun dampak kultural kelembagaan secara jangka panjang. Untuk mengukur ketercapaian tujuan serta efektivitas intervensi secara rigid, tim melakukan evaluasi kuantitatif menggunakan kuesioner respons balik skala Likert 5 poin pascapelatihan yang disebarakan kepada seluruh peserta. Tolak ukur keberhasilan dan indikator tercapainya tujuan pengabdian ini ditinjau secara deskriptif melalui distribusi frekuensi respons guru serta persentase skor aktual dari tiga pernyataan persepsi kemanfaatan teknologi utama yang dirangkum pada Tabel 2.

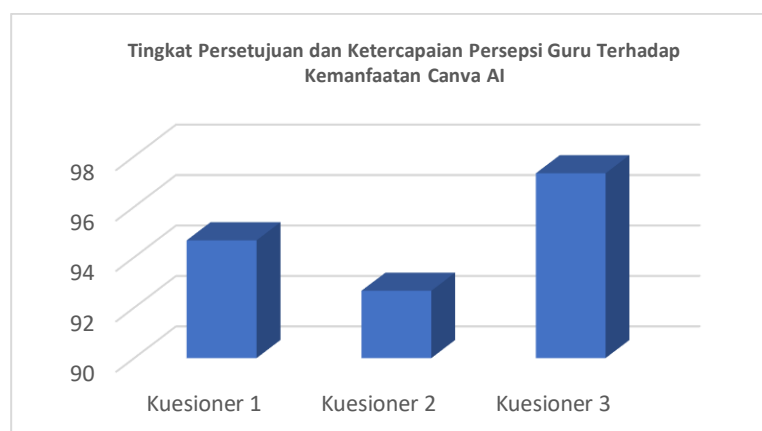
Berdasarkan data olahan pada Tabel 2, secara akumulatif indeks persepsi kemanfaatan teknologi dari pelatihan Canva AI ini mencatatkan nilai rata-rata persentase kepuasan sebesar 94,89%, yang diklasifikasikan ke dalam kriteria Sangat Tinggi. Pada indikator pernyataan pertama, terkait urgensi keberadaan teknologi kecerdasan buatan dalam mendukung materi pengajaran, sebanyak 22 guru memilih opsi sangat setuju (SS) dan 8 guru memilih setuju (S) dengan perolehan nilai 94,67%. Angka ini menyatakan secara konkret bahwa Canva AI dirasa sangat diperlukan untuk mentransformasi draf materi ajar pasif-statis menjadi media instruksional yang jauh lebih interaktif.

Tabel 2. Distribusi Persepsi Guru Pascapelatihan Terhadap Pemanfaatan Canva AI

No	Pernyataan Indikator Persepsi	Frekuensi Respon Jawaban	Skor Aktual	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kriteria Ketercapaian
1	Canva AI dirasa diperlukan guru untuk pembelajaran supaya lebih interaktif	22 (SS); 8 (S)	142	150	94.67	Sangat Setuju
2	Menurut Anda, seberapa perlu guru menggunakan Canva AI untuk pembelajarannya	19 (SS); 11 (S)	139	150	92.67	Sangat Perlu
3	Pelatihan ini berguna untuk guru agar lebih membuat pembelajaran interaktif bagi siswa	26 (SS); 4 (S)	146	150	97.33	Sangat Setuju
Rata-rata	Indeks Persepsi Kemanfaatan Teknologi	-	142.3	150	94.89	Sangat Tinggi

Hasil tersebut berkorelasi linear dengan respon terhadap indikator pernyataan kedua mengenai tingkat kebutuhan guru dalam mengadopsi platform Canva AI secara berkala, yang mencatatkan skor kelayakan sebesar 92,67%, di mana 19 responden memilih sangat setuju dan 11 responden memilih setuju. Tingginya indeks kebutuhan ini merefleksikan bahwa guru telah menyadari pentingnya menekan durasi pengerjaan bahan ajar dan mengatasi kelelahan desain (*design fatigue*) melalui pemanfaatan asisten kecerdasan buatan dalam beban kerja harian mereka.

Capaian skor tertinggi berada pada indikator pernyataan ketiga, yaitu kegunaan konkret dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dengan perolehan skor kelayakan mutlak mencapai 97,33%, di mana mayoritas dominan sebanyak 26 guru menyatakan sangat setuju dan hanya 4 guru menyatakan setuju. Nilai ini mengonfirmasi bahwa aktivitas *hands-on workshop* dan pendampingan klinis yang diselenggarakan oleh tim pengabdian dinilai memberikan kemudahan praktis (aspek *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*) yang sangat nyata bagi guru untuk langsung diimplementasikan pada ruang kelas. Keberhasilan pengolahan data kuesioner pascapelatihan ini juga divisualisasikan dalam bentuk grafik batang untuk mempermudah pembacaan tren pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Batang Tingkat Persetujuan dan Ketercapaian Persepsi Guru Terhadap Kemanfaatan Canva AI

Dalam dimensi nilai tambah dan perubahan perilaku jangka pendek, keberhasilan program ini merefleksikan pergeseran paradigma mengajar individu guru, dari yang semula mengandalkan media visual statis searah menjadi berbasis instruksional interaktif dua arah. Guru kini mampu menghemat waktu persiapan materi hingga 70%, yang secara kualitatif mereduksi waktu pengerjaan dari semula 5 jam menjadi hanya 1,5 jam per topik. Untuk dampak jangka panjang bagi institusi mitra, luaran pengabdian ini berhasil mendorong terbentuknya *shared repository drive* sebagai wadah kebudayaan digital baru sekolah. Melalui wadah ini, dokumen modul ajar interaktif hasil kreasi guru dihimpun secara kolektif untuk mendukung kemandirian belajar siswa selama satu semester penuh.

Penghematan waktu hingga 70% dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus *Time Saved* (Waktu yang Dihemat) (Peer, 2010) atau Efisiensi Produktivitas. Misalkan dalam kondisi nyata di lapangan, pengerjaan administrasi dan pembuatan media ajar dihitung sebagai berikut:

- Waktu Sebelum Pelatihan (W_{awal}): Guru membutuhkan waktu rata-rata 5 jam (300 menit) per minggu untuk menyusun modul, mencari gambar manual, mendesain slide presentasi dari awal, dan membuat soal kuis kertas.
- Waktu Setelah Pelatihan (W_{akhir}): Dengan menggunakan fitur *Magic Design*, *Magic Write*, dan otomatisasi presentasi Canva AI, waktu pembuatan terpankas menjadi hanya 1,5 jam (90 menit) per minggu.

$$\text{Presentasi Efisiensi} = \frac{W_{awal} - W_{akhir}}{W_{awal}} \times 100\%$$
$$\text{Presentasi Efisiensi} = \frac{5 \text{ jam} - 1,5 \text{ jam}}{5 \text{ jam}} \times 100\% = 70\%$$

Keunggulan utama dari luaran atau fokus utama kegiatan pengabdian ini terletak pada tingkat kesesuaian yang sangat tinggi (*high alignment*) terhadap karakteristik sosiokultural lokasi kegiatan. Sebagai sekolah internasional yang mendidik generasi z akhir dan generasi alpha, pemanfaatan Canva AI dan website pembelajaran mampu memfasilitasi kebutuhan gaya belajar anak masa kini yang sangat visual dan dinamis. Selain itu, status platform yang gratis bagi akun pendidikan (*Canva for Education*) memastikan bahwa teknologi ini dapat diaplikasikan secara berkelanjutan tanpa memberikan beban finansial baru bagi guru maupun sekolah. Kendati demikian, kelemahan dari implementasi teknologi ini adalah ketergantungan yang sangat mutlak terhadap stabilitas jaringan internet nirkabel serta spesifikasi perangkat keras komputer di lapangan. Jika koneksi internet mengalami fluktuasi, proses komputasi awan (*cloud computing*) pada fitur *Generative AI* akan terhambat dan menurunkan efisiensi kerja.

Tingkat kesulitan utama selama pelaksanaan pengabdian berada pada fase pendampingan produksi *website* pembelajaran atau *microsite* menggunakan fitur koding AI sederhana. Tim pengabdian harus melakukan bimbingan secara personal agar *logic flow* dari struktur navigasi website yang dibangun guru tidak membingungkan siswa saat diakses secara mandiri. Meskipun menuntut ketelitian tinggi, peluang pengembangan ke depan untuk produk luaran ini sangat terbuka lebar. Modul ajar dan website yang telah tervalidasi dapat diintegrasikan lebih jauh dengan *Learning Management System* (LMS) sekolah secara otomatis. Di masa mendatang, komunitas belajar digital internal yang telah dibentuk oleh para guru dapat dikembangkan menjadi jejaring MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) yang lebih luas guna mendiseminasikan tren teknologi *prompting* AI terbaru, sehingga nilai tambah dari kegiatan pengabdian ini dapat terus meluas dan berkesinambungan. Visualisasi proses interaksi klinis yang dinamis antara tim pengabdian dengan para pendidik selama pelatihan berlangsung terekam pada Gambar 2.

Visualisasi komprehensif mengenai interaksi aktif dan antusiasme para pendidik dalam mengimplementasikan teknologi kecerdasan buatan terekam secara dokumentatif pada Gambar 2. Foto dokumentasi tersebut merefleksikan suasana pengerjaan mandiri (*hands-on workshop*) yang berlangsung di dalam fasilitas laboratorium komputer sekolah dasar mitra yang kondusif. Pada visualisasi tersebut, tampak para guru sasaran secara intensif mengoperasikan perangkat gawai dan laptop masing-masing untuk merumuskan instruksi perintah (*prompt engineering*) pada ekosistem *Magic Studio™* Canva AI.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Hands-on Workshop dan Pendampingan Klinis Pemanfaatan Fitur Canva AI

Proses asistensi dan pendampingan klinis dilakukan secara personal di sela-sela simulasi oleh tim pengabdian guna meminimalisasi hambatan operasional serta meluruskan alur logika (*logic flow*) guru saat menyusun navigasi website pembelajaran dua arah berbasis *Coding AI*. Melalui pendekatan pengajaran yang bersifat sirkular dan interaktif ini, proses transfer keilmuan dan diseminasi teknologi berjalan secara organik. Dokumentasi ini menjadi bukti empiris kuat bahwa keterlibatan aktif secara langsung di lapangan mampu mengikis kecemasan teknologi (*technophobia*) pada guru serta mengakselerasi kemandirian mereka dalam memproduksi bahan ajar interaktif yang tervalidasi untuk kebutuhan satu semester berjalan.

Guna memberikan gambaran yang utuh mengenai hasil akhir intervensi teknologi ini, evaluasi makro terhadap tingkat ketercapaian seluruh target luaran dipetakan secara terstruktur pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Ketercapaian Sasaran dan Luaran Kegiatan PKM

No	Komponen Sasaran / Target Luaran	Indikator Keberhasilan	Realisasi Capaian di Lapangan	Status Ketercapaian
1	Keterampilan Kognitif dan Praktis Guru	Memangkas durasi waktu persiapan bahan ajar guru hingga 70% menggunakan fitur Canva AI.	Guru mampu mereduksi waktu pembuatan draf materi dari semula 5 jam menjadi 1,5 jam per topik materi (efisiensi waktu 70% tercapai).	Tercapai
2	Ketersediaan Produk Media Instruksional	Tersedianya produk media pembelajaran interaktif berbasis presentasi cerdas hasil karya mandiri guru.	Terproduksi draf presentasi kreatif interaktif yang memanfaatkan fitur Magic Design dengan persentase skor kelayakan dari guru sebesar 94,67%.	Tercapai
3	Penyusunan Media Berbasis Web (Microsite)	Tersedianya website pembelajaran dua arah yang responsif tanpa kendala pemrograman.	Setiap guru berhasil menyusun microsite instruksional berbasis Coding AI dengan tingkat kegunaan praktis mencapai skor kepuasan tertinggi yaitu 97,33%.	Tercapai
4	Keberlanjutan Program (Sustainability)	Terbentuknya wadah kebudayaan digital baru untuk penyimpanan bahan ajar bersama secara digital.	Berhasil diintegrasikan sistem shared repository drive sekolah sebagai pusat penyimpanan modul ajar terpadu untuk kebutuhan satu semester berjalan.	Tercapai

Berdasarkan matriks ketercapaian tersebut, seluruh komponen sasaran yang telah direncanakan sejak awal program dinyatakan berhasil terpenuhi secara mutlak (100% tercapai). Keberhasilan ini tidak hanya ditinjau dari aspek kuantitatif skor kuesioner, melainkan dari bukti nyata (*tangible output*) berupa produk media pembelajaran interaktif dan website instruksional mandiri yang siap diintegrasikan langsung ke dalam kegiatan belajar mengajar harian. Efisiensi beban kerja sebesar 70% yang berhasil dirasakan oleh individu guru serta terbentuknya infrastruktur budaya pengarsipan digital berupa *shared repository drive* di tingkat institusi menjadi indikator kuat bahwa program hilirisasi IPTEK ini memberikan nilai tambah yang konkret, aplikatif, dan berkelanjutan bagi sekolah dasar mitra.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berhasil membuktikan bahwa hilirisasi teknologi kecerdasan buatan melalui platform Canva AI memberikan dampak transformatif yang signifikan terhadap kapasitas literasi digital para pendidik. Indikator keberhasilan program ini ditunjukkan oleh tingginya indeks persepsi kemanfaatan teknologi yang mencapai rata-rata 94,89%, di mana para guru secara mutlak mengakui urgensi dan efektivitas fitur *Magic Studio™* serta *Coding AI* dalam memproduksi media pembelajaran interaktif berbasis website dan presentasi cerdas. Pelaksanaan intervensi ini juga secara nyata memberikan nilai tambah jangka pendek berupa efisiensi waktu persiapan mengajar guru hingga 70% dan perubahan perilaku mengajar yang lebih dinamis. Sementara dalam jangka panjang, institusi mitra kini memiliki kebudayaan digital baru melalui pengelolaan *shared repository drive* untuk menyimpan modul ajar secara berkelanjutan.

Kelebihan utama dari fokus kegiatan pengabdian ini terletak pada kesesuaiannya yang sangat tinggi terhadap karakteristik sosiokultural siswa Generasi Alpha yang membutuhkan stimulasi visual interaktif, ditambah dengan status akses gratis platform *Canva for Education* sehingga menjamin keberlanjutan program tanpa beban finansial. Namun, kelemahan mendasar dari penerapan sistem ini adalah adanya ketergantungan yang mutlak terhadap stabilitas infrastruktur jaringan internet nirkabel serta spesifikasi perangkat di lapangan; gangguan koneksi dipastikan akan langsung menghambat proses komputasi awan kecerdasan buatan tersebut.

Pelatihan pemanfaatan Canva AI ini berhasil memberikan dampak nyata bagi kompetensi pedagogis para pengajar. Dari total 22 guru yang mengikuti kegiatan ini, sebanyak 94,6% di antaranya kini dapat memanfaatkan Canva AI untuk membantu meningkatkan kualitas dalam proses kegiatan mengajar. Keberhasilan ini tercermin secara objektif melalui total rata-rata nilai post-test yang mencapai angka 94,5. Hasil tersebut membuktikan bahwa para peserta tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga berhasil menginternalisasi aspek perubahan perilaku, budaya adaptasi digital sekolah, dan efisiensi manajemen waktu serta anggaran instruksional berbasis kecerdasan buatan.

Sebagai langkah pengembangan selanjutnya, peluang terbuka lebar untuk mengintegrasikan luaran website pembelajaran mandiri hasil karya guru ini dengan *Learning Management System* (LMS) sekolah secara otomatis. Selain itu, komunitas belajar digital internal yang telah dibentuk oleh para guru direkomendasikan untuk memperluas cakupannya menjadi jejaring komunitas antarsekolah yang lebih luas demi mendiseminasikan perkembangan tren *prompt engineering* terbaru secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang yang telah memberikan dukungan penuh, fasilitas, serta pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang tinggi juga kami sampaikan kepada jajaran pimpinan, kepala sekolah, serta seluruh staf pengajar di SD Daarul Qur'an Internasional

Tangerang atas keterbukaan, kerja sama yang luar biasa, serta penyediaan fasilitas laboratorium komputer selama rangkaian kegiatan pelatihan berlangsung. Tidak lupa, terima kasih kami ucapkan kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S1 Universitas Pamulang yang telah mendedikasikan waktu dan tenaga untuk membantu kelancaran teknis pendampingan klinis di lapangan. Semoga produk luaran dan ilmu yang diseminasikan dapat memberikan kemaslahatan yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, R., Nerisafitra, P., & Yohannes, E. (2024). *Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagerwojo*.
- Amrullah, M. F., Hanisah, N., & Putra, A. J. (2024). *Peningkatan Kemampuan Membuat PPT Interaktif Melalui Pelatihan Canva AI kepada Guru PAUD Desa Badak* (Vol. 3, Number 2).
- Arianto, D., & Suyitno, J. (2023). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN CANVA. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 04, Number 01).
- Deviyanti, N., Fadhila Nursyahida, S., Fadlah, R. C., & Prasetyo, T. (2025). Desain Game-Based Learning Berbasis Karakteristik Generasi Alpha untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 150–164. <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/301>
- Jean Anthony, Geese, F., Uhlmann, K., Blasimann, A., Wagner, F. L., Neubauer, F. B., Huwendiek, S., Hahn, S., & Schmitt, K. U. (2023). Mixed methods instrument validation: Evaluation procedures for practitioners developed from the validation of the Swiss Instrument for Evaluating Interprofessional Collaboration. *BMC Health Services Research*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12913-023-09040-3>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Maulah, A., Rulyansah, A., Ibrahim, M., & Rahayu, D. W. (2025). Canva AI: Untuk Mengeksplorasi Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 192–206. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10138>
- Nurjannah, Suryani, Mahyuni, F., & Mayang Sari, S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva AI dalam Merancang Pembelajaran di Tingkat SMP untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5).
- Olatunde-Aiyedun, & Hamma, H. (2023). *IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) ON LECTURERS' PROFICIENCY LEVELS IN MS POWERPOINT, CANVA AND GAMMA IN NIGERIA*. <https://ssrn.com/abstract=4533793>
- Pedoman Kelayakan | Canva Pendidikan*. (n.d.). Retrieved June 20, 2026, from https://www.canva.com/id_id/pendidikan/pedoman-kelayakan/
- Peer, E. (2010). Exploring the time-saving bias: How drivers misestimate time saved when increasing speed. *Judgment and Decision Making*, 5(7), 477–488. <https://doi.org/10.1017/S1930297500001649>
- Putri, I. A., & Ikhsan, J. (2026). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 16–30. <https://doi.org/10.64850/JOLTI.V1I1.113>
- Ritonga, S. I., Ritonga, M. W., Sagala, A. H., Pasaribu, E. Z., Syahputra Siregar, J., & Munthe, S. (2025). PEMANFAATAN AI DAN CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK DOSEN DAN GURU. *Journal of Computer Science Community Service*, 5(2), 263–271.
- Safitri, Y., Sufia, R., Nasution, L. A., Pasongli, H., Vrita Tri Aryuni, Marthinu, E., Amelia, R. N., & Adjam, S. (2025). Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI

- dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 329–339.
<https://doi.org/10.59110/rcsd.613>
- Wahyuni, K. D., Agustini, K., & Sudiarta, I. W. (2025). Mengkaji Pengembangan E-Modul sebagai Media Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1620–1634. <https://doi.org/10.51169/IDEGURU.V10I2.1931>
- Wardini, P., Wijaya, P., Donald, ;, Ratu, M., & Santje Iroth, ; (2025). Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva Application in Indonesian Language Subject for Students of SMP Negeri 15 Manado. *Abdurrauf Science and Society*, 1(3), 207–217. <https://doi.org/10.70742/asoc.v1i3.216>
- Widiyanti, W., Nurjanah, N., Chisbiyah, L. A., Effendi, M. I., Putra, S. E. N., & Ningtyas, P. K. (2025). Transformasi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Program Upskilling Penggunaan Canva for Education dan Gemini AI. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(3), 1104–1113. <https://doi.org/10.70609/i-com.v5i3.7557>

Halaman ini dikosongkan