

PENGENALAN CANVA AI INTERAKTIF UNTUK GURU-GURU SDN 004 MENTARANG

Rita Kumala Sari^{1*}, Muhammad Riswan², Gheovano Crhismadana Pangarungan³, Imelda Joni⁴, Fatimah Rina Yusnita⁵, Nurul Putri Ramadhan⁶, Arlin Intan Novita Sari⁷, Chelsie Sheena Jehova Jire Bangan⁸, Marcella⁹, Sanja Mallisa¹⁰, Ala Jating¹¹, Cafita Clarisa¹²

^{1*}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

²Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

³Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁵Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁶Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁷Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁸Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

⁹Program Studi Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

¹⁰Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

¹¹Program Studi Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia,

¹²Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

muhammadriswan2340304016@gmail.com

Abstract

Digital transformation in education requires teachers to strengthen their competence in utilizing *Artificial Intelligence* (AI) to support innovative learning practices. However, the use of AI-based applications as instructional media at SDN 004 Mentarang remains limited due to inadequate digital literacy and limited training opportunities for teachers. This community service program aimed to improve teachers' competencies in utilizing Canva AI to develop creative, interactive, and efficient learning media. The activity was conducted on July 9, 2026, at SDN 004 Mentarang, Malinau Regency, North Kalimantan, involving all teachers as participants. The implementation consisted of preparation, educational sessions, demonstrations, hands-on practice (*learning by doing*), mentoring, and evaluation. Evaluation was carried out through participant observation and assessment of the learning media produced during the training. The results showed that all participants actively engaged in the program and successfully utilized Canva AI features, including *Magic Design* and *Magic Write*, to create instructional presentations, teaching modules, infographics, assessment media, and other learning resources. The training improved teachers' understanding and practical skills in integrating AI technology into classroom instruction while increasing the efficiency of instructional media development. Participants also demonstrated strong enthusiasm and readiness to adopt digital technology as part of innovative teaching practices. In conclusion, Canva AI training is an effective strategy for enhancing teachers' digital competencies and supporting the implementation of more creative, interactive, and learner-centered instruction in elementary schools.

Keywords: Canva AI; community service; digital competence; elementary school; instructional media.

Abstrak

Transformasi digital dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) guna mendukung pembelajaran yang lebih inovatif. Namun, pemanfaatan aplikasi AI sebagai media pembelajaran di SDN 004 Mentarang masih terbatas karena rendahnya literasi digital dan kurangnya pelatihan bagi guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva AI sebagai media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan efisien. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Juli 2026 di SDN 004 Mentarang, Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara, dengan melibatkan seluruh guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung (*learning by doing*), pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta serta

penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti pelatihan secara aktif dan mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva AI, seperti *Magic Design* dan *Magic Write*, untuk menyusun presentasi pembelajaran, modul ajar, infografis, media evaluasi, serta perangkat pembelajaran lainnya. Pelatihan ini meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan efisiensi penyusunan media pembelajaran. Antusiasme peserta selama kegiatan juga menunjukkan kesiapan guru untuk mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan Canva AI menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva AI; kompetensi digital guru; media pembelajaran; pengabdian kepada masyarakat; sekolah dasar.

Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah cara pengetahuan dikembangkan, disampaikan, dan dipelajari, sehingga kompetensi teknologi tidak lagi menjadi keterampilan tambahan bagi guru, tetapi semakin menjadi bagian dari kompetensi profesional dalam penyelenggaraan pembelajaran. Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *generative artificial intelligence* (GenAI), memperluas peluang guru untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, aktivitas evaluasi, dan perangkat pembelajaran secara lebih cepat dan adaptif. OECD (2024) menempatkan perkembangan AI sebagai salah satu faktor yang berpotensi mengubah kebutuhan keterampilan dan peran pendidikan dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan dunia kerja. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan AI bukan sekadar persoalan menguasai aplikasi, tetapi menyangkut kemampuan guru memilih teknologi yang tepat, mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan aspek pedagogis, etika, keamanan, dan kebutuhan peserta didik. UNESCO (2023) menekankan bahwa pemanfaatan GenAI dalam pendidikan perlu ditempatkan dalam pendekatan yang berpusat pada manusia, dengan tetap mempertahankan peran pendidik dalam pengambilan keputusan dan validasi hasil yang dihasilkan AI.

Pada tingkat sekolah dasar, urgensi tersebut semakin penting karena guru memiliki peran sentral dalam merancang pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, teks, aktivitas, dan evaluasi dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih variatif. Namun, kemampuan memanfaatkan teknologi digital belum selalu berkembang sejalan dengan ketersediaan perangkat dan akses internet. Kondisi serupa terlihat pada SDN 004 Mentarang, Kecamatan Mentarang, Kabupaten Malinau. Berdasarkan hasil observasi yang menjadi dasar kegiatan, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa komputer dan akses internet, tetapi pemanfaatannya untuk pengembangan media pembelajaran masih relatif sederhana. Sebagian guru belum memanfaatkan aplikasi berbasis AI, khususnya Canva AI, karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kapasitas guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis, sehingga peningkatan kompetensi melalui pelatihan yang bersifat praktis menjadi kebutuhan yang relevan.

Canva AI menjadi salah satu alternatif teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menjembatani kebutuhan tersebut karena menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis tingkat lanjut. Pemanfaatan AI dalam Canva dapat membantu guru menghasilkan rancangan visual, materi teks, presentasi, infografis, serta bentuk media pembelajaran lainnya berdasarkan instruksi atau *prompt* yang diberikan pengguna. Dalam konteks pengembangan kompetensi guru, pelatihan Canva AI telah menunjukkan potensi dalam membantu pendidik menghasilkan media yang lebih menarik dan interaktif. Amrullah et al. (2024), misalnya, melaporkan bahwa pelatihan Canva AI membantu guru meningkatkan kemampuan membuat presentasi dari bentuk sederhana hingga presentasi

interaktif berbasis AI. Sementara itu, Ritonga et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan AI dan Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dan dosen dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva AI tidak hanya berkaitan dengan aspek desain, tetapi juga dapat menjadi sarana pengembangan kompetensi digital pendidik.

Kebutuhan terhadap pelatihan yang bersifat praktis juga diperkuat oleh hasil kegiatan pengembangan kompetensi guru yang lebih mutakhir. Utomo et al. (2025) menemukan bahwa pelatihan AI bagi guru sekolah dasar yang memadukan pemberian materi, praktik terbimbing, dan pendampingan dapat meningkatkan pemahaman guru serta membantu meningkatkan efisiensi pengembangan media pembelajaran. Demikian pula, Anam et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Canva AI dan ChatGPT dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan modul serta media pembelajaran interaktif. Astini et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan praktik langsung dalam pelatihan AI dapat meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam menyusun modul pembelajaran. Sementara itu, Triantini et al. (2025) melaporkan bahwa pelatihan Canva Magic AI dapat membantu guru meningkatkan kemampuan dalam menyusun dan memperbarui perangkat ajar secara lebih efisien. Hasil-hasil tersebut memberikan dasar bahwa pengembangan kompetensi AI guru lebih tepat dilakukan melalui pengalaman langsung, praktik berbasis kebutuhan, dan pendampingan, bukan hanya melalui pengenalan konseptual terhadap teknologi.

Meskipun berbagai kegiatan pelatihan AI bagi pendidik telah dilakukan, kebutuhan setiap sekolah tetap memiliki karakteristik yang berbeda, terutama berkaitan dengan tingkat kompetensi digital guru, fasilitas yang tersedia, mata pelajaran yang diampu, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan di SDN 004 Mentarang diarahkan tidak hanya pada pengenalan Canva AI, tetapi pada pengalaman menggunakan fitur AI untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat langsung digunakan dan disesuaikan oleh guru. Kegiatan mencakup pengenalan konsep AI, demonstrasi fitur *Magic Design* dan *Magic Write*, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif, penyusunan RPP atau modul pembelajaran, serta pendampingan hingga guru mampu menghasilkan produk sesuai kebutuhan pembelajaran. Pola ini memungkinkan teknologi dipelajari melalui konteks tugas nyata sehingga guru tidak berhenti pada kemampuan teknis menggunakan aplikasi, tetapi mulai memahami bagaimana AI dapat ditempatkan sebagai alat bantu dalam proses perencanaan dan pengembangan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru SDN 004 Mentarang dalam memanfaatkan Canva AI untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ini secara khusus diarahkan agar guru mampu mengenali fungsi Canva AI, mengoperasikan fitur-fitur utamanya, menyusun *prompt* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menghasilkan media pembelajaran, serta melakukan penyesuaian dan verifikasi terhadap keluaran AI sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada terbentuknya kemampuan guru dalam menggunakan AI secara pedagogis, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab sebagai bagian dari transformasi pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip UNESCO yang menempatkan penggunaan GenAI dalam pendidikan pada kerangka yang aman, etis, bermakna, dan tetap berpusat pada manusia.

Metode Pelaksanaan

1. Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2026 di SDN 004 Mentarang, Kecamatan Mentarang, Kabupaten Malinau, Provinsi Kalimantan Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan sekolah terhadap peningkatan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media

pembelajaran. Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim KKN melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, sarana pendukung, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

2. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh guru SDN 004 Mentarang yang dipilih berdasarkan hasil koordinasi dengan kepala sekolah. Guru dipilih sebagai mitra karena memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, namun masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Keterlibatan seluruh guru diharapkan dapat mendorong penerapan inovasi pembelajaran digital secara merata di lingkungan sekolah.

3. Metode Pengabdian

Metode pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) yang melibatkan peserta secara aktif pada setiap tahapan kegiatan. Pelaksanaan diawali dengan tahap persiapan melalui observasi kebutuhan, penyusunan materi, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Selanjutnya dilakukan penyuluhan mengenai konsep *Artificial Intelligence* dan pemanfaatan Canva AI dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan fitur-fitur Canva AI, seperti *Magic Design*, *Magic Write*, *Text to Image*, *Magic Edit*, dan *AI Presentation*. Peserta kemudian mengikuti pelatihan melalui praktik langsung (*learning by doing*) untuk membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu, disertai pendampingan oleh tim KKN hingga peserta mampu mengoperasikan Canva AI secara mandiri.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu tingkat kehadiran dan partisipasi aktif guru selama pelatihan, meningkatnya pemahaman peserta mengenai konsep dasar AI dan pemanfaatan Canva AI dalam pembelajaran, kemampuan peserta mengoperasikan fitur-fitur utama Canva AI, serta keberhasilan setiap guru menghasilkan minimal satu media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan.

5. Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati kehadiran, partisipasi, dan antusiasme peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Sementara itu, evaluasi hasil dilakukan dengan menilai media pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan kesesuaian materi, kreativitas desain, pemanfaatan fitur Canva AI, serta kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan sekaligus sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pengabdian pada pelaksanaan berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pengenal Canva AI Interaktif untuk Guru-Guru SDN 004 Mentarang” telah dilaksanakan dengan melibatkan seluruh guru sebagai peserta. Kegiatan berlangsung melalui tahapan pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi fitur Canva AI, praktik pembuatan media pembelajaran, dan pendampingan. Pada tahap awal, peserta memperoleh pengenalan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI), perkembangan pemanfaatan AI dalam pendidikan, serta potensi Canva AI sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan fitur Magic Design dan Magic Write melalui demonstrasi secara langsung. Pada tahap praktik, guru membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan meliputi presentasi pembelajaran, modul ajar, RPP, infografis materi, media evaluasi, serta media pembelajaran interaktif. Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan praktik dengan pendampingan dari tim pelaksana.

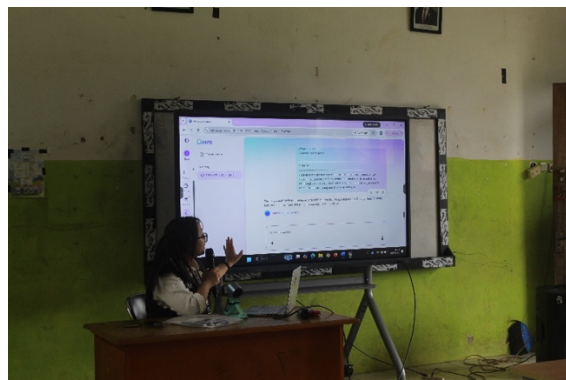
Tabel 1. Hasil Produk yang Dikembangkan Peserta

No.	Produk Pembelajaran	Bentuk Pemanfaatan Canva AI
1	Media pembelajaran interaktif	Penyusunan materi, kuis, dan tampilan pembelajaran interaktif
2	Presentasi pembelajaran	Pengembangan tampilan dan struktur presentasi berdasarkan topik pembelajaran
3	RPP	Penyusunan rancangan pembelajaran berdasarkan <i>prompt</i> yang diberikan
4	Modul pembelajaran	Penyusunan bahan ajar yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan sekolah
5	Infografis materi	Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk visual
6	Media evaluasi	Penyusunan pertanyaan atau kuis untuk mendukung evaluasi pembelajaran

Menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva AI dalam kegiatan tidak terbatas pada pembuatan desain visual, tetapi juga diarahkan untuk membantu guru mengembangkan berbagai perangkat dan media pembelajaran. Dalam praktiknya, guru dapat memberikan *prompt* sesuai kebutuhan, kemudian menyesuaikan hasil yang dihasilkan Canva AI dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Pada media pembelajaran interaktif, peserta juga diperkenalkan dengan fitur yang memungkinkan penyajian materi dan kuis serta pengumpulan data jawaban peserta didik melalui *Canva Sheet*. Hasil pekerjaan dapat disimpan dan diunduh sehingga dapat digunakan kembali oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran.

**Gambar 1.** Penyampaian materi pengenalan Canva AI kepada guru-guru SDN 004 Mentarang.

Hal ini menunjukkan proses penyampaian materi kepada guru sebagai tahap awal kegiatan. Peserta memperoleh penjelasan mengenai konsep AI dan pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran.

**Gambar 2.** Demonstrasi penggunaan fitur *Magic Design* dan *Magic Write*.

Gambar 2 menunjukkan demonstrasi penggunaan fitur Canva AI oleh tim pelaksana. Demonstrasi dilakukan agar peserta dapat mengamati secara langsung proses penggunaan fitur sebelum melakukan praktik secara mandiri.



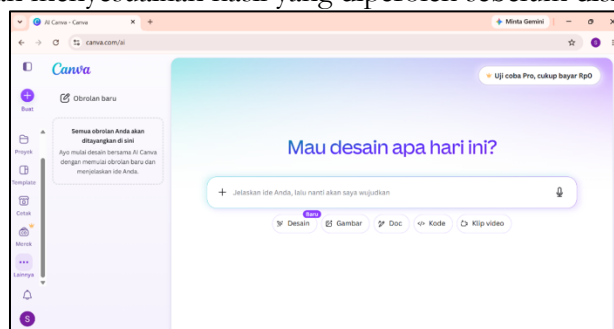
Gambar 3. Guru melakukan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva AI.

Memperlihatkan peserta ketika melakukan praktik pembuatan media pembelajaran. Guru mencoba menerapkan materi yang telah diberikan dengan mengembangkan produk sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.



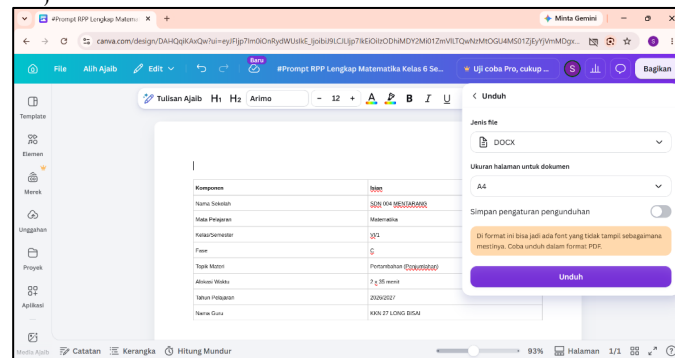
Gambar 4. Foto bersama tim pelaksana dengan guru-guru SDN 004 Mentarang.

Gambar ini menunjukkan dokumentasi bersama setelah pelaksanaan kegiatan sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan pengabdian. Selain menghasilkan media pembelajaran, kegiatan juga memberikan pengalaman kepada guru dalam memanfaatkan Canva AI untuk mengembangkan media interaktif, RPP, dan modul pembelajaran. Pada praktik media interaktif, guru diarahkan menggunakan fitur “KODE”, memasukkan *prompt*, kemudian melakukan penyesuaian terhadap media yang dihasilkan. Media tersebut dapat memuat materi singkat, kuis, dan lembar data yang dapat diperbarui. Guru juga diperkenalkan dengan cara melihat data jawaban peserta didik secara langsung melalui *Canva Sheet* dan mengunduh data tersebut untuk digunakan lebih lanjut. Pada pembuatan RPP dan modul pembelajaran, guru menggunakan fitur “DOC”, memasukkan *prompt* sesuai kebutuhan, kemudian menyesuaikan hasil yang diperoleh sebelum disimpan atau diunduh.



Gambar 5. Tampilan Aplikasi Canva AI

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti rangkaian pelatihan dan mempraktikkan penggunaan Canva AI untuk menghasilkan berbagai bentuk media dan perangkat pembelajaran. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pengenalan terhadap teknologi AI, tetapi juga mulai menerapkannya dalam pekerjaan yang berkaitan langsung dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan keterlibatan peserta sejak tahap penyampaian materi, demonstrasi, praktik, hingga penyelesaian produk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan menghasilkan produk pembelajaran yang dapat dikembangkan dan disesuaikan kembali oleh guru, sekaligus memberikan pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai alat bantu pengembangan pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan hasil Canva AI

Kegiatan “Pengenalan Canva AI Interaktif untuk Guru-Guru SDN 004 Mentarang” dilaksanakan dengan melibatkan seluruh guru sebagai peserta melalui tahapan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti proses pelatihan secara aktif dan mulai mampu mengoperasikan Canva AI untuk kebutuhan pembelajaran. Pada tahap praktik, guru menghasilkan berbagai produk, antara lain presentasi pembelajaran, modul ajar, RPP, infografis, media evaluasi, dan media pembelajaran interaktif. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai fungsi Canva AI, tetapi mulai mengembangkan keterampilan teknis dalam memilih fitur, memasukkan prompt, menghasilkan rancangan, dan menyesuaikan keluaran AI dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil pelatihan Canva bagi guru yang menunjukkan bahwa praktik pembuatan media secara langsung dapat meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital (Dewi et al., 2024; Hatta et al., 2025; Mahande et al., 2025).

Dari sisi kompetensi, produk yang dihasilkan memperlihatkan perkembangan pada aspek literasi digital, keterampilan desain, kreativitas, dan kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru tidak hanya membuat media visual, tetapi juga belajar memanfaatkan Canva AI untuk menyusun bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Pada praktik media interaktif, peserta dapat mengembangkan materi dan kuis serta memanfaatkan Canva Sheet untuk melihat data respons peserta didik, sedangkan pada pembuatan RPP dan modul guru dapat menghasilkan rancangan awal melalui prompt kemudian menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran. Pola tersebut menunjukkan bahwa Canva AI mulai digunakan sebagai alat bantu dalam proses perencanaan dan pengembangan pembelajaran, bukan semata-mata sebagai aplikasi desain. Hasil ini konsisten dengan penelitian pengabdian yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva dan Canva AI dapat membantu guru menghasilkan media yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran (Tirtoni & Salsabillah, 2024; Anam et al., 2025; Silaban et al., 2026; Sukiyanto et al., 2025).

Meskipun demikian, hasil kegiatan menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi dalam kegiatan ini lebih tepat dipahami sebagai peningkatan kompetensi praktis yang terindikasi melalui kemampuan dan produk yang dihasilkan peserta, karena kegiatan belum menggunakan desain

pengukuran kuantitatif berupa pretest-posttest. Guru telah menunjukkan kemampuan menghasilkan produk pembelajaran dan mengoperasikan fitur Canva AI, tetapi keberlanjutan kompetensi masih memerlukan latihan dan pendampingan setelah pelatihan. Hal ini penting karena pemanfaatan Canva AI dalam pembelajaran tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan guru dalam mengevaluasi dan menyesuaikan keluaran AI agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa Canva AI berpotensi meningkatkan efisiensi pengembangan media dan memperluas variasi produk pembelajaran, tetapi tetap membutuhkan pengembangan kompetensi secara berkelanjutan serta penyesuaian terhadap kebutuhan peserta didik (Maulida & Puspitasari, 2025; Nurwahidin et al., 2025; Safitri et al., 2026). Dengan demikian, hasil kegiatan di SDN 004 Mentarang menunjukkan bahwa pendekatan demonstrasi–praktik–pendampingan merupakan mekanisme yang relevan untuk membantu guru bergerak dari tahap mengenal Canva AI menuju tahap menghasilkan dan memanfaatkan produk pembelajaran berbasis AI.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan, pelatihan pengenalan Canva AI interaktif bagi guru SDN 004 Mentarang dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhasil memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan fitur AI untuk mengembangkan media pembelajaran, bahan ajar, presentasi, infografis, RPP/modul, dan media evaluasi. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami fungsi dasar Canva AI, tetapi mulai mampu menerapkannya dalam kebutuhan pembelajaran secara lebih kreatif dan efisien, sebagaimana juga ditemukan dalam berbagai program pelatihan Canva AI bagi guru yang menekankan praktik langsung dan pendampingan sebagai strategi penguatan kompetensi digital. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan dilanjutkan melalui pendampingan berkala, pengembangan komunitas belajar guru, serta praktik penggunaan Canva AI secara berkelanjutan dengan tetap melakukan verifikasi dan penyesuaian terhadap keluaran AI agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Implikasi kegiatan ini adalah meningkatnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta terbukanya peluang pengembangan media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, kontekstual, dan efisien; namun, untuk membuktikan peningkatan kompetensi secara lebih kuat, kegiatan lanjutan perlu dilengkapi dengan evaluasi kuantitatif melalui pretest-posttest dan penilaian kualitas produk guru.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Borneo Tarakan (UBT) atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), kepada Ibu Dorlice selaku Kepala Desa Long Bisai atas dukungan dan fasilitasi selama kegiatan berlangsung, serta kepada Kepala SDN 004 Mentarang beserta seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan sehingga program pengabdian dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Rita Kumala Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada Universitas Borneo Tarakan dan seluruh anggota Kelompok KKN atas kerja sama, dukungan, dan kontribusi dalam menyukseskan program pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Amrullah, M. F., Hanisah, N., & Putra, A. J. (2024). Peningkatan kemampuan membuat PPT interaktif melalui pelatihan Canva AI kepada guru PAUD Desa Badak. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 200–209.
- Anam, K. A., Mushlih, A., Sari, D. L. P., Sulistyowati, S. H., & Aini, S. N. Q. (2025). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis artificial intelligence (Canva AI

- dan ChatGPT) bagi guru. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 80–92. <https://doi.org/10.31960/caradde.v8i1.2943>
- Astini, B. I., Hayati, M., & Hasanah, N. (2025). Pelatihan penggunaan artificial intelligence dalam penyusunan modul pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(5). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v9i5.31603>
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, W., Chisbiyah, L. A., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca, W. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran Canva for Education dalam modul ajar berbasis problem based learning bagi guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–856. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23638>
- Hatta, A. A., Rahmat, I., Tawil, M., Alqadri, Z., & Fatkhulloh, S. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan media ajar berbasis digital di SMP Negeri 6 Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.35580/jkm.v4i1.74079>
- Mahande, R. D., Ashari, H., Malago, J. D., Bakri, H., & Mappangara, S. (2025). Penguatan kompetensi guru sekolah menengah melalui pelatihan Canva untuk peningkatan media pembelajaran interaktif. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 97–103. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v3i2.8470>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2024). *Artificial intelligence and the future of skills*. OECD Publishing.
- Ritonga, S. I., Ritonga, M. W., Sagala, A. H., Pasaribu, E. Z., Siregar, J. S., & Munthe, S. (2025). Pemanfaatan AI dan Canva dalam pembuatan media pembelajaran kreatif untuk dosen dan guru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 5(2), 263–271.
- Sukiyanto, S., Khosiyono, B. H. C., & Anggraeni, D. (2025). Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada guru SD Negeri Karangmojo. *Jurnal Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 178–183. <https://doi.org/10.59066/jppm.v4i2.1359>
- Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2024). Training teachers to create interactive media using Canva: Melatih guru membuat media interaktif menggunakan Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 16(1). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v16i1.1196>
- Triantini, D., Rahmah, A., Hamris, H., Prasajo, K., & Firdaus. (2025). Penguatan kompetensi guru SMK N 5 Barru dalam menyusun perangkat ajar dengan Canva Magic AI. *Abdimas*, 3(1).
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>