

## Pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI) sebagai Inovasi Media Ajar Interaktif di Era Kurikulum Merdeka

Miftahul Jannah<sup>1,\*</sup>, Eva Yumami<sup>2</sup>, Venty Dwi Putri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis, Bengkalis, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis, Bengkalis, Indonesia

Email: <sup>1,\*</sup>miftahuljannah@polbeng.ac.id, <sup>2</sup>evayumami@polbeng.ac.id, <sup>3</sup>ventydwiputri@polbeng.ac.id

(\*: coresponding author)

**Abstrak**—Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh tantangan yang dihadapi oleh guru SMPS Muhammadiyah Duri dalam merancang media ajar yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan berdiferensiasi, namun banyak guru yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Terutama dalam penggunaan platform seperti Canva dan fitur Artificial Intelligence (AI), yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik dan efektif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru dalam merancang serta mengembangkan media ajar interaktif berbasis Canva dan AI yang relevan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. Melihat permasalahan tersebut, kegiatan pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media ajar interaktif berbasis Canva dan AI. Pelatihan selama tiga hari menggabungkan metode ceramah, diskusi, simulasi, studi kasus, dan praktik langsung agar peserta dapat memahami sekaligus mempraktikkan ilmu yang didapat secara komprehensif. Materi difokuskan pada pengenalan Canva for Education, pemanfaatan fitur AI seperti Magic Write dan Text to Image, serta penerapan desain media ajar yang mampu mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Evaluasi dilakukan dengan pretest dan posttest menggunakan skala Likert dan rubrik keterampilan teknis untuk mengukur peningkatan kompetensi. Hasilnya menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan lebih dari 30% dari nilai awal. Seluruh peserta berhasil menghasilkan media ajar berupa presentasi interaktif dan video pembelajaran singkat. Tindak lanjut berupa mentoring via WhatsApp dan Google Drive selama satu bulan memastikan keberlanjutan implementasi hasil pelatihan. Kegiatan ini terbukti efektif meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendorong transformasi pembelajaran inovatif sesuai Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** Media Ajar Interaktif; Canva; Artificial Intelligence; Kurikulum Merdeka; Pelatihan.

**Abstract**—This community service activity was motivated by the challenges faced by teachers at SMPS Muhammadiyah Duri in designing interactive teaching media that aligned with the needs of the Merdeka Curriculum. This curriculum required teachers to deliver more creative and differentiated learning, but many teachers still struggled to optimally utilize digital technology. Especially in using platforms like Canva and Artificial Intelligence (AI) features, which actually had great potential to support engaging and effective learning processes. Seeing these problems, this training activity was designed to improve teachers' competence in creating interactive teaching media based on Canva and AI. The three-day training combined lectures, discussions, simulations, case studies, and hands-on practice so participants could comprehensively understand and apply the knowledge gained. The materials focused on introducing Canva for education, utilizing AI features such as magic write and text to image, and applying media design that supported differentiated learning. Evaluation was conducted with pretests and posttests using Likert scales and technical skill rubrics to measure competence improvement. The results showed that 85% of participants experienced an increase in understanding and skills by more than 30% from their initial scores. All participants succeeded in producing teaching media in the form of interactive presentations and short learning videos. Follow-up mentoring via WhatsApp and Google Drive for one month ensured the sustainability of the training outcomes. This activity proved effective in enhancing teachers' digital literacy while encouraging innovative learning transformation in accordance with Merdeka Curriculum.

**Keywords:** Interactive Learning Media; Canva; Artificial Intelligence; Merdeka Curriculum; Training.

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital dan revolusi industri 4.0, peran guru tidak lagi sekadar sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, dan kontekstual. Hal ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, dan berorientasi pada penguatan profil pelajar Pancasila. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki literasi teknologi yang memadai, termasuk dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dan kecerdasan buatan (AI) (Astutik et al., 2025) (Sadikin et al., 2025). Salah satu alat bantu yang saat ini populer dan mudah diakses oleh guru adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang kini telah dilengkapi dengan fitur berbasis AI untuk mendukung efisiensi dan kreativitas dalam pembuatan bahan ajar (Tirtoni & Salsabillah, 2025). Tetapi, belum semua guru memahami dan mampu mengoptimalkan potensi tersebut secara maksimal.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media ajar digital dan penggunaan AI dalam pendidikan. Sebagian besar studi lebih fokus pada pengembangan teknologi secara umum atau evaluasi dampak teknologi secara luas tanpa mempertimbangkan konteks spesifik Kurikulum Merdeka. Selain itu, banyak penelitian belum secara mendalam meneliti kendala praktis yang dihadapi guru di lapangan, terutama dalam hal penguasaan platform Canva yang kini dilengkapi fitur AI untuk pembuatan media ajar interaktif.

Penelitian ini menutup gap tersebut dengan mengkaji secara komprehensif pelatihan berbasis kebutuhan nyata guru SMPS Muhammadiyah Duri, yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan media statis. Pendekatan ini mengkombinasikan pelatihan teknis serta pendampingan berkelanjutan untuk memastikan transfer pengetahuan dan teknologi dapat diterapkan efektif dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan mengintegrasikan konteks kurikulum terbaru, teknologi AI praktis, dan analisis kebutuhan lapangan guru, yang belum banyak diangkat dalam studi terdahulu.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru-guru di SMPS Muhammadiyah Duri, terungkap bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebagian besar masih bersifat konvensional. Guru-guru cenderung mengandalkan ceramah sebagai cara utama menyampaikan materi serta menggunakan media ajar statis seperti PowerPoint standar yang minim elemen interaktif. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran kurang dinamis dan kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan interaksi belajar menjadi terbatas dan kurang mampu memicu antusiasme serta kreativitas peserta didik secara maksimal.

Kendala utama yang dihadapi oleh para guru berkaitan erat dengan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran terbaru, terutama penggunaan Canva dan kecerdasan buatan (AI) untuk pembuatan media ajar. Selain itu, waktu yang tersedia di luar jam mengajar untuk belajar hal-hal baru sangat terbatas, sehingga guru kesulitan untuk mengembangkan diri secara mandiri di bidang teknologi pendidikan. Lebih jauh lagi, banyak guru belum memahami bagaimana cara mengintegrasikan media digital tersebut dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan berpusat pada siswa. Kondisi ini semakin memperkuat hambatan dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Akibat dari sejumlah kendala tersebut, media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, tidak variatif, dan kurang menarik bagi siswa. Ketidakefektifan media ini berkontribusi pada rendahnya minat belajar serta kurangnya dukungan untuk pembelajaran yang bersifat adaptif dan personalisasi, yang seharusnya mampu menyesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan individual peserta didik. Kondisi semacam ini menjadi sebuah tantangan nyata yang mendesak untuk segera diatasi. Oleh karena itu, langkah strategis berupa workshop yang fokus pada penguatan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran, khususnya Canva dan AI, menjadi solusi yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SMPS Muhammadiyah Duri.

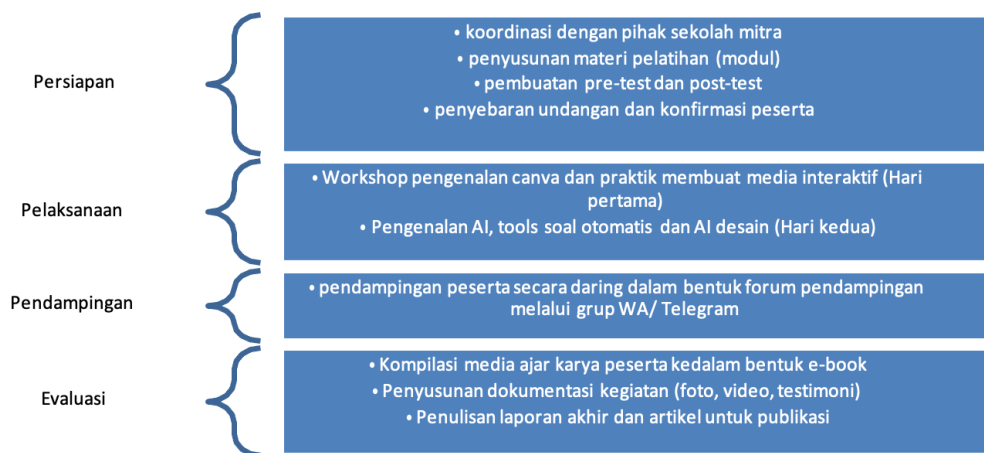
Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar interaktif berbasis Canva dan AI, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran yang selaras dengan nilai-nilai Kurikulum Merdeka. Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh guru secara langsung, tetapi juga oleh siswa, sekolah, dan komunitas pendidikan secara umum. Bagi guru, kegiatan ini memberikan peningkatan kapasitas dalam pemanfaatan teknologi digital dan AI sebagai media pembelajaran. Bagi siswa, media ajar yang interaktif dan sesuai minat akan meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman materi. Bagi sekolah, kegiatan ini menjadi kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan. Bagi masyarakat luas, pengabdian ini memberikan contoh praktik baik pelatihan guru berbasis teknologi yang dapat direplikasi di institusi pendidikan lainnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak studi menunjukkan efektivitas media ajar digital dan teknologi AI dalam dunia pendidikan (Nguyen et al., 2023). Pelatihan Canva kepada guru dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa (Amrullah et al., 2024; Nurfaika et al., 2024). Penelitian Hakeu et al. (2023) juga menunjukkan bahwa *workshop* media pembelajaran digital berbasis AI menghasilkan peningkatan kreativitas dan keterampilan digital guru (Mulyawati et al., 2024) (Yuriananta & Asteria, 2024). Koumpouros (2024) menjelaskan bahwa teknologi *augmented reality* dan media interaktif berbasis AI berpotensi meningkatkan retensi dan pemahaman siswa secara signifikan. *Generative AI* seperti ChatGPT dan DALL-E, dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar dan umpan balik personal secara cepat dan tepat (Nurhayati & Erviana, 2024; Olga Tzirides et al., 2023). Nguyen et al. (2023) menambahkan bahwa literasi etika AI menjadi kunci dalam implementasi teknologi ini secara bertanggung jawab.

Sementara itu, Brummelen dan Lin (2021) menggarisbawahi pentingnya pelatihan berbasis *co-design* agar guru merasa terlibat dalam proses integrasi teknologi. Menurut survei Canva tahun 2024, 78% guru tertarik menggunakan AI dalam proses belajar-mengajar, tetapi 93% dari mereka belum memahami cara memulainya (Arifa, 2024). Berdasarkan berbagai hasil studi tersebut, kegiatan pengabdian ini dinilai sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan, khususnya di lingkungan sekolah seperti SMPS Muhammadiyah Duri yang sedang beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka. Keterlibatan langsung guru dalam pelatihan ini diharapkan dapat menjawab tantangan digitalisasi pembelajaran sekaligus memberikan dampak nyata terhadap praktik mengajar di kelas. Dengan pendekatan praktis dan berbasis kebutuhan lapangan, *workshop* ini menjadi solusi strategis dalam menjembatani kesenjangan literasi digital kalangan pendidik.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SMPS Muhammadiyah Duri yang beralamat di Jalan KH. Akhmad Dahlan nomor 9, Sukajadi, Duri, Riau pada minggu keempat Agustus 2025. Melalui pendekatan partisipatif berbasis *workshop*, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media ajar interaktif berbasis Canva dan kecerdasan buatan (AI). Kegiatan ini dirancang dalam beberapa tahapan sistematis, meliputi persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.



Gambar 1 : Tahapan Kegiatan PkM

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan ini memiliki beberapa tahapan kegiatan PkM yaitu :

### a. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan dilaksanakan selama dua minggu sebelum kegiatan, dimulai dengan survei kebutuhan melalui Google Form kepada 20 guru SMPS Muhammadiyah Duri untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kebutuhan pelatihan terkait Canva dan AI. Berdasarkan hasil survei, tim menyusun modul pelatihan dalam bentuk PDF dan presentasi, serta menyiapkan akun *Canva for Education* bagi setiap peserta. Dari sisi sarana, disiapkan ruang praktik dengan 20 unit komputer (minimal Core i3, RAM 4GB, browser Chrome terbaru), proyektor, dan koneksi internet stabil untuk mendukung kelancaran *workshop*. Tahapan persiapan ini menjadi fondasi penting untuk menjamin keberhasilan kegiatan pelatihan baik dari aspek teknis maupun pedagogis (Nugroho, 2021).

### b. Tahap Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan total durasi 15 jam, dibagi dalam sesi teori dan praktik yang saling melengkapi. Pada hari pertama (5 jam), peserta mengikuti sesi teori dan pengenalan *platform*. Materi disampaikan melalui metode ceramah mengenai Kurikulum Merdeka, prinsip pembelajaran berdiferensiasi, serta urgensi penggunaan media ajar interaktif berbasis digital dan kecerdasan buatan (AI). Selanjutnya, sesi tanya jawab dan diskusi digunakan untuk menggali pengalaman peserta serta pandangan mereka terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penyampaian materi didukung oleh presentasi interaktif dan contoh visual media ajar berbasis Canva untuk memperkuat pemahaman (Putri & Hartono, 2024). Pada hari kedua (5 jam), kegiatan berfokus pada praktikum dasar desain media ajar. Sesi dimulai dengan simulasi pembuatan akun Canva dan eksplorasi antarmuka dasar aplikasi. Kemudian, melalui studi kasus, peserta diminta mengidentifikasi mata pelajaran dan topik tertentu yang relevan untuk dijadikan fokus dalam desain media. Selanjutnya, peserta melakukan latihan mandiri dengan membuat satu media ajar dalam bentuk presentasi interaktif ukuran A4 horizontal, terdiri dari 10 slide, yang dilengkapi dengan elemen visual seperti ikon, ilustrasi, animasi, serta penggunaan fitur AI dalam Canva seperti *text-to-image*, *Magic Write*, dan *Brand Hub*. Pada hari ketiga (5 jam), peserta melanjutkan ke sesi praktikum lanjutan dan presentasi karya. Dalam sesi ini, peserta diminta merancang media ajar lanjutan berupa video pembelajaran atau *e-poster* interaktif menggunakan Canva. Sebagai tugas individu, peserta menyusun video pembelajaran berdurasi maksimal tiga menit menggunakan *template* Canva Video yang dilengkapi dengan narasi dari fitur AI. Di akhir sesi, dilakukan diskusi kelompok sebagai wadah refleksi, berbagi pengalaman, serta menyampaikan umpan balik terhadap kesulitan teknis dan tantangan yang dihadapi selama proses pelatihan.

### c. Tahap pendampingan Daring (*Online Mentoring*)

Pada tahap pendampingan ini dilaksanakan secara daring. Setelah *workshop* maka dilakukan pendampingan guru secara daring dengan menggunakan grup WhatsApp dan Telegram. Dalam grup tersebut guru dapat mengajukan pertanyaan, berbagi hasil karya, dan menerima umpan balik dari tim pengabdian.

### d. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada seluruh peserta, dengan tujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka sebelum dan sesudah mengikuti *workshop* (Kurniawan, 2020). Instrumen evaluasi menggunakan skala *Likert* (1–5) untuk menilai pemahaman konsep, serta rubrik penilaian keterampilan desain untuk mengukur kemampuan teknis peserta dalam menggunakan Canva dan fitur AI (Prasetyo, 2023). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif terhadap hasil *pre-post test* serta observasi langsung terhadap hasil desain media ajar yang dibuat peserta selama praktikum. Keberhasilan program ditetapkan apabila minimal 80% peserta mengalami peningkatan skor sebesar 30% atau lebih dibandingkan nilai awal (*baseline*). Sebagai bentuk tindak lanjut, tim pengabdian mengevaluasi melalui *WhatsApp* dan *Google Drive* yang digunakan sebagai media komunikasi dan berbagi karya lanjutan. Grup ini juga dimanfaatkan untuk memberikan pendampingan teknis dan bimbingan lanjutan kepada peserta selama satu bulan setelah pelatihan selesai.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Pembahasan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPS Muhammadiyah Duri menggambarkan sebuah transformasi yang signifikan dalam praktik pembelajaran guru, terutama dalam menghadapi tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. Di tengah perubahan zaman yang sangat cepat, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran kreatif dan kontekstual menjadi sangat penting agar proses belajar mampu membangun daya pikir kritis, kreativitas, dan karakter siswa yang kuat. Sebelumnya, para guru di sekolah ini masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan media ajar statis yang kurang interaktif, sehingga sulit membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara optimal. Keadaan ini menjadi hambatan utama bagi sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi yang diusung oleh Kurikulum Merdeka, di mana pendekatan belajar harus menyesuaikan kebutuhan dan potensi masing-masing siswa secara personal. Di sinilah peran teknologi, khususnya media digital dengan fitur artificial intelligence (AI) berbasis Canva, menjadi kunci untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum modern (Sadikin et al., 2025; Astutik et al., 2025).

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 20 guru yang berasal dari berbagai mata pelajaran utama seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Matematika. Keterlibatan para guru ini menunjukkan fokus yang jelas pada kebutuhan nyata para pengajar di lapangan, dengan mengakomodasi keberagaman bidang keilmuan yang diajarkan di sekolah. Dengan melibatkan guru dari berbagai disiplin ilmu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dampak yang luas dan berkesinambungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu, keikutsertaan dari guru dengan latar belakang kemampuan teknologi yang berbeda-beda mencerminkan tantangan nyata yang dihadapi banyak sekolah terkait kesenjangan digital. Hal ini memberikan gambaran bahwa tidak semua guru memiliki pemahaman dan pengalaman yang sama dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital, sehingga pelatihan yang diberikan harus disesuaikan dengan kondisi tersebut.

Melalui survei awal yang dilakukan dengan menggunakan *Google Form*, ditemukan bahwa 85% guru belum pernah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, yang menandakan masih rendahnya pemanfaatan *platform* digital ini secara umum. Selain itu, seluruh peserta pelatihan belum pernah memanfaatkan fitur AI yang tersedia dalam Canva, yang sebenarnya memiliki potensi besar dalam mendukung pembuatan media ajar yang lebih interaktif dan kreatif. Lebih jauh lagi, 70% guru menyatakan kurang memahami konsep pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, sebuah hal yang esensial bagi penerapan pembelajaran yang adaptif dan personalisasi. Selain itu, 90% dari para guru tersebut juga belum pernah mengikuti pelatihan yang sejenis sebelumnya, sehingga kondisi ini menegaskan urgensi pelatihan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga membangun pemahaman pedagogis secara menyeluruh. Dengan demikian, pelatihan ini diarahkan agar guru mampu mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa (Hakeu et al., 2023; Arifa, 2024).

**Tabel 1.** Pelaksanaan *Workshop*

Hari	Durasi	Kegiatan	Capaian Peserta
Hari Ke-1	5 Jam	Teori dan pengenalan Canva serta AI dalam pendidikan	Memahami dasar Kurikulum Merdeka, Canva, dan potensi AI dalam pembelajaran.
Hari Ke-2	5 Jam	Praktikum desain presentasi berbasis Canva dan integrasi fitur AI	Membuat 1 media ajar presentasi interaktif menggunakan <i>Magic Write</i> dan elemen visual.
Hari Ke-3	5 Jam	Praktikum lanjutan dan presentasi video pembelajaran	Membuat 1 video pembelajaran pendek dengan integrasi fitur <i>Text to Image</i> dan narasi AI.

Berdasarkan pada Tabel 1 diatas, *Workshop* yang dilaksanakan selama tiga hari dengan total 15 jam pelatihan memberikan dampak langsung dan nyata terhadap kualitas pembelajaran di SMPS Muhammadiyah Duri.

Pada hari pertama, peserta dikenalkan dengan teori dasar serta penerapan teknologi dalam pendidikan melalui pengenalan Canva dan kecerdasan buatan (AI). Materi meliputi pemahaman Kurikulum Merdeka sebagai landasan pembelajaran, penggunaan Canva sebagai alat bantu desain, dan potensi AI dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan capaian ini, peserta memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana teknologi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Hari kedua diisi dengan kegiatan praktikum yang menitikberatkan pada desain media ajar presentasi berbasis Canva yang dipadukan dengan fitur-fitur AI. Peserta diajak untuk mengaplikasikan teori dengan membuat satu media ajar presentasi interaktif yang menggunakan *Magic Write* sebuah fitur AI untuk memperkaya tulisan serta elemen visual pendukung agar materi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pada hari ini, peserta tidak hanya menguasai teknik desain tetapi juga belajar mengintegrasikan AI untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi. Pada hari ketiga, peserta melanjutkan praktikum dengan fokus pada pembuatan video pembelajaran. Mereka memanfaatkan fitur *Text to Image* yang memungkinkan pembuatan gambar berdasarkan teks, serta menggunakan narasi AI untuk menambah suara penjelasan secara otomatis. Hasil akhir berupa satu video pembelajaran pendek yang mengintegrasikan teknologi AI secara optimal. Dengan capaian ini, peserta tidak hanya mampu membuat media ajar statis, tetapi juga mengembangkan konten pembelajaran multimedia yang interaktif dan menarik, sehingga membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dengan signifikan.

Secara teknis, guru berhasil menguasai penggunaan Canva yang kini dilengkapi fitur AI untuk membuat media ajar digital yang lebih interaktif, kreatif, dan mudah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan AI memudahkan guru dalam mendesain bahan ajar, misalnya melalui pembuatan ilustrasi, animasi, atau *template* yang dapat personalisasi sesuai kebutuhan siswa. Penguasaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan produktivitas guru dalam membuat bahan ajar, tetapi juga membuka peluang inovasi yang sebelumnya tidak terbayangkan dengan metode konvensional (Tirtoni & Salsabillah, 2025). Selain aspek teknis, workshop ini juga memberikan pemahaman mendalam terhadap prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih tepat dalam mengembangkan media ajar yang adaptif, mampu menjaga keberagaman kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila secara menyeluruh (Olga Tzirides et al., 2023).

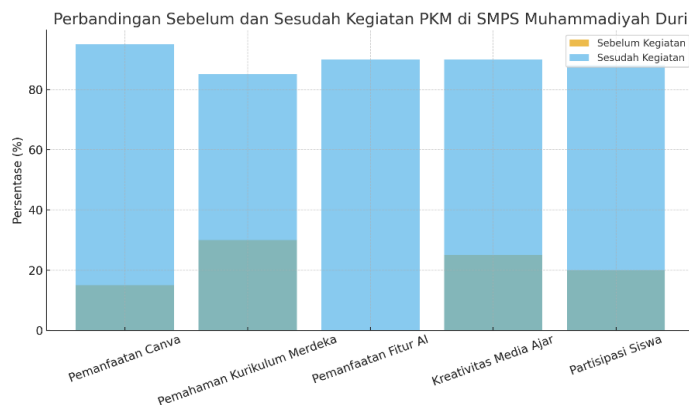
Adapun dampak dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat setelah dilaksanakannya workshop tersebut dapat dilihat pada data tersebut.

**Tabel 2.** Data Perbandingan Sebelum dan Setelah Dilaksanakan Kegiatan

Aspek Evaluasi	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Pemanfaatan Canva	15	95
Pemahaman Kurikulum Merdeka	30	85
Pemanfaatan Fitur AI	0	90
Kreativitas Media Ajar	25	90
Partisipasi Siswa	20	88

Kegiatan ini mendorong kolaborasi antar guru lintas bidang studi, yang selama ini kurang optimal dimanfaatkan. Partisipasi bersama dalam proses pelatihan dan pendampingan membangun komunitas praktik yang saling berbagi pengalaman dan ide kreatif, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih kaya perspektif dan inovatif. Interaksi ini membuka peluang adanya *peer support*, dimana guru dengan kemampuan lebih cepat pada teknologi dapat membantu rekan yang masih membutuhkan pendampingan lebih intensif, sehingga menciptakan kultur belajar kolektif yang positif di lingkungan sekolah (Mulyawati et al., 2024; Yuriananta & Asteria, 2024).

Dampak sebelum dan sesudah pelaksanaan pendampingan juga menunjukkan perubahan nyata dan positif yang cukup signifikan. Sebelum *workshop*, media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan statis, sehingga belajar sangat pasif dan keterlibatan siswa sangat rendah. Metode ceramah masih mendominasi, tanpa mendorong aktivitas dan interaksi yang memperkaya pemahaman (Hakeu et al., 2023). Setelah pelatihan diberlakukan, para guru mampu memanfaatkan fitur interaktif pada media ajar berbasis Canva dan AI, seperti animasi, ilustrasi dinamis, dan *template* digital yang responsif. Perubahan ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang meningkat, mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mampu memahami materi dengan lebih mendalam dan menyenangkan. Kualitas pembelajaran yang meningkat ini juga memperkuat citra sekolah sebagai institusi yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta tuntutan kurikulum terkini (Nguyen et al., 2023; Amrullah et al., 2024).



**Gambar 1.** Grafik Perbandingan Sebelum dan Sesudah Kegiatan PKM

Implikasi tindak lanjut dari hasil pengabdian ini sangat strategis dan memerlukan perhatian jangka panjang. Pertama, perlu dikembangkan program pelatihan lanjutan yang intensif dan berkelanjutan agar seluruh guru di SMPS Muhammadiyah Duri maupun sekolah lain dapat menguasai teknologi AI dan media digital secara optimal. Pelatihan tidak hanya sebatas penguasaan teknis aplikasi, tetapi juga harus memperkuat pemahaman guru terhadap filosofi dan prinsip Kurikulum Merdeka, sehingga inovasi pembelajaran yang dilakukan berdasar landasan pedagogis yang kokoh (Brummelen & Lin, 2021). Kedua, disarankan untuk membentuk komunitas belajar guru (*teacher learning community*) khusus dalam bidang pemanfaatan teknologi pembelajaran, yang memberikan ruang untuk sharing, evaluasi praktik, serta penyelesaian masalah secara bersama-sama. Hal ini akan mempercepat adaptasi dan pengembangan teknologi yang relevan dalam pembelajaran. Ketiga, sekolah hendaknya menyediakan fasilitas dan infrastruktur pendukung memadai, terutama akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang cukup agar guru dapat berlatih dan mengembangkan media ajar secara kontinu. Keempat, keberhasilan pengabdian ini dapat dijadikan model *pilot project* yang direplikasi di berbagai sekolah lain yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dan hendak memanfaatkan AI dalam pembelajaran mereka (Nguyen et al., 2023; Nurhayati & Erviana, 2024).

Pengabdian ini tidak hanya menjawab kebutuhan mendesak para guru SMPS Muhammadiyah Duri dalam peningkatan kompetensi digital dan AI, tetapi juga memberi kontribusi signifikan terhadap perubahan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan bermakna. Kegiatan ini membuka peluang bagi guru untuk meninggalkan metode konvensional yang monoton, dan beralih ke media ajar digital yang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa secara personal. Implikasi jangka panjang dari pelaksanaan pengabdian ini jelas menuntut dukungan dari berbagai pihak, terutama sekolah, pemerintah, dan komunitas pendidikan secara lebih luas agar transformasi digital dalam pembelajaran benar-benar terintegrasi secara menyeluruh dan berkelanjutan. Tujuannya adalah mencetak pelajar dengan karakter yang kuat dan kompetensi tinggi yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan era digital global saat ini (Koumpouros, 2024; Nurfaika et al., 2024). Dengan demikian, peran guru sebagai agen perubahan pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat vital dalam menciptakan masa depan pendidikan Indonesia yang lebih baik dan merata.

Apabila langkah-langkah yang direkomendasikan ini dapat dioptimalkan, SMPS Muhammadiyah Duri tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran diinternalnya, tetapi dapat menjadi pionir bagi sekolah lain di Indonesia yang juga tengah bertransformasi menuju pembelajaran berbasis teknologi digital dan AI. Ini menjadi momentum penting bagi dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan global dan menyiapkan generasi muda yang siap bersaing di era industri 4.0 dan seterusnya.

Dengan pelatihan lanjutan tersebut, guru diharapkan dapat mengembangkan konten pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Kedua, diperlukan pembentukan komunitas belajar guru digital (*Teacher Learning Community*) sebagai wadah bagi guru untuk berbagi pengalaman, berdiskusi, serta saling memberikan umpan balik terhadap praktik pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan. Ketiga, sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer, dan lisensi aplikasi pembelajaran agar kegiatan inovatif ini dapat terus berlanjut secara berkesinambungan. Terakhir, hasil dan model pelatihan ini dapat dijadikan pilot project untuk direplikasi di sekolah lain, khususnya yang sedang beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertajuk *Pemanfaatan Canva dan AI sebagai Inovasi Media Ajar Interaktif di Era Kurikulum Merdeka* berhasil memberikan peningkatan signifikan terhadap kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Selama tiga hari pelatihan, seluruh peserta

mampu menghasilkan media ajar berupa presentasi interaktif dan video pembelajaran pendek dengan memanfaatkan fitur AI seperti *Magic Write* dan *Text to Image*. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis AI ke dalam praktik pengajaran dapat dilakukan secara efektif melalui pendekatan pelatihan yang praktis dan aplikatif. Evaluasi kuantitatif menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan skor pemahaman dan keterampilan lebih dari 30% dari baseline. Pencapaian ini membuktikan efektivitas metode pelatihan berbasis ceramah, simulasi, studi kasus, dan praktik langsung dalam membangun literasi digital guru (Tirtoni & Salsabillah, 2025; Yurianta & Asteria, 2024). Selain itu, dukungan pasca pelatihan melalui grup mentoring juga memperkuat keberlanjutan pembelajaran dan kolaborasi di antara para guru (Gagaramusu et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan studi Brummelen dan Lin (2021) yang menekankan pentingnya pelatihan yang berbasis kebutuhan nyata serta melibatkan peserta secara aktif agar integrasi teknologi dapat berjalan optimal. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi solusi atas rendahnya pemanfaatan media digital interaktif di lingkungan sekolah, tetapi juga memberikan model pelatihan yang relevan dan dapat direplikasi oleh institusi pendidikan lain dalam rangka mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih inovatif dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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, Issue 2).
- Amrullah, A., Nurfaika, N., & Tirtoni, D. (2024). Enhancing interactive media quality through Canva training for teachers. *Journal of Educational Technology Advancement*, 8(1), 45-60.
- Arifa, L. N. (2024). *Artificial Intelligence and Canva-assisted Modeling the Way Methods to Improve the Multi-Representation Ability of Islamic Education Students*.
- Arifa, R. (2024). Survey on teachers' readiness to adopt AI in learning processes. *Canva Education Report*, 2024 Edition.
- Astutik, E. P., Sulistyanningtyas, A. D., & Fathonah, N. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Modul Ajar Bagi Guru SMA Antartika Sidoarjo. *Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.36456/0chjx435>
- Brummelen, S. V., & Lin, J. (2021). Co-design training for effective technology integration in education. *International Journal of Learning Technology*, 16(3), 297-311.
- Gagaramusu, Y., Kaharu, S., Khairunnisa, K., Pratama, R., Ammar, A., Shalehuddin, S., & Purnamasari, D. I. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Menyusun Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 3(1), 8-12. <https://doi.org/10.57152/batik.v3i1.1815>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., Tangkudung, M., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Sosial, I., Keguruan, D., Ichsan, U., & Utara, G. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14. <https://doi.org/10.31314/Mohuyula.2.2.1-14.2023>
- Koumpouros, Y. (2024). Revealing the true potential and prospects of augmented reality in education. In *Smart Learning Environments* (Vol. 11, Issue 1). Springer. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00288-0>
- Kurniawan, D. (2020). Metodologi evaluasi pembelajaran menggunakan pretest dan posttest. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(4), 32-40.
- Lin, P., & Brummelen, J. Van. (2021, May 6). Engaging teachers to co-design integrated ai curriculum for k-12 classrooms. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445377>
- Lismayani, A., Sri Wahyuni Asti, A., Kurnia, R., Fitriani Dzulfadhilah, dan, & Pelatihan Pembuatan, A. (n.d.). *PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD*. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i2.4687>
- Mulyawati, R., Sekolah, A., Agama, T., & Kupang, I. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 2).
- Nguyen, A., Ngo, H. N., Hong, Y., Dang, B., & Nguyen, B. P. T. (2023). Ethical principles for artificial intelligence in education. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4221-4241. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11316-w>
- Nugroho, T. (2021). Persiapan sarana dan prasarana pelatihan berbasis digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 15(2), 101-108.
- Nurfaika, Eraku, S., Sutiha, E., & Rubama, F. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo. *MOPOONUWA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.
- Nurhayati, S., & Erviana, Y. (2024). Pelatihan Presentasi Ilmiah Bagi Siswa Menggunakan Artificial Intelligence Chatgpt Dan Canva Sebagai Pengembangan Pembelajaran Di Ma Ma'arif Nu Sains Al-Qur'an Sumbang. *Jurnal Paradigma Pengabdian*, 1.
- Olga Tzirides, A., Saini, A., Zapata, G., Sears Smith, D., Cope, B., Kalantzis, M., Castro, V., Kourkoulou, T., Jones, J., Abrantes da Silva, R., Whiting, J., Polyxeni Kastania, N., & Olga, A. (2023). *Generative AI: Implications and Applications for Education*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.07605>
- Prasetyo, B. (2023). Penilaian keterampilan desain media pembelajaran digital. *Jurnal Desain Pendidikan*, 12(1), 17-25.
- Putri, A., & Hartono, R. (2024). Presentasi interaktif dan media visual dalam pelatihan guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 40-48.
- Sadikin, I. S., Fatolah, K., Santosa, I., Fadli, M. R., Ulum, M. B., & Sari, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Adaptif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Di SD Penggilingan 01 Jakarta. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(2), 377-394. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i2.5056>
- Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2025). Training Teachers to Create Interactive Media Using Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 1. <https://doi.org/10.21070/ijcc.v16i1.1196>

- Yan, L., Sha, L., Zhao, L., Li, Y., Martinez-Maldonado, R., Chen, G., Li, X., Jin, Y., & Gašević, D. (2024). Practical and ethical challenges of large language models in education: A systematic scoping review. In *British Journal of Educational Technology* (Vol. 55, Issue 1, pp. 90–112). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/bjet.13370>
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Guru. *Jurnal Gramaswara*, 4(3), 274–285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>