

Workshop Pemanfaatan Canva AI untuk Inovasi Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SMPN 1 Plumbon

Aulianur Fadila*, Denissa Fadilla Nurul Azmi, Darin Afifah, Azmiahtulhawa Kisman, Arwanto, Jayaman Wibowo
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Cirebon, Indonesia

*Corresponding Author: aulianurfadila02@gmail.com
Dikirim: 21-08-2026; Direvisi: 03-09-2026; Diterima: 07-09-2026

Abstrak: Perkembangan teknologi AI pada era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan platform digital dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, namun hasil observasi awal di SMPN 1 Plumbon menunjukkan bahwa seluruh guru belum pernah menggunakan fitur AI pada platform Canva dan belum memahami konsep prompt dalam konteks kecerdasan buatan. Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memperkuat pengetahuan dan kecakapan para guru SMPN 1 Plumbon dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi interaktif menggunakan Canva Artificial Intelligence. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui pendekatan workshop yang melibatkan 12 guru dari berbagai mata pelajaran dengan tahapan persiapan dan perencanaan, implementasi, evaluasi, dan refleksi. Workshop dilaksanakan dengan pendekatan demonstrasi langsung (live demonstration) yang dipadukan praktik terbimbing sehingga peserta dapat belajar sambil melakukan (learning by doing). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran berupa website interaktif berbasis Canva AI sesuai mata pelajaran masing-masing. Evaluasi melalui post-test menunjukkan respons positif yang ditandai dengan meningkatnya pemahaman dan tumbuhnya dorongan guru dalam mengaplikasikan teknologi AI untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini berimplikasi pada meningkatnya kemampuan literasi digital para pendidik serta mendorong kesiapan mereka untuk menerapkan Canva AI secara berkelanjutan dalam praktik belajar mengajar sehari-hari sebagai bagian dari transformasi digital di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Canva AI; media pembelajaran interaktif; workshop; artificial intelligence; kompetensi guru.

Abstract: The development of AI technology in the digital era requires teachers to be able to utilize digital platforms to develop innovative and interactive learning media. However, initial observations at SMPN 1 Plumbon showed that all teachers had never used the AI feature on the Canva platform and did not understand the concept of prompts in the context of artificial intelligence. This community service activity was designed to strengthen the knowledge and skills of SMPN 1 Plumbon teachers in creating interactive technology-based learning media using Canva Artificial Intelligence. The method used was descriptive qualitative through a workshop approach involving 12 teachers from various subjects with stages of preparation and planning, implementation, evaluation, and reflection. The workshop was conducted using a live demonstration approach combined with guided practice so that participants could learn by doing. The results of the activity showed that all participants successfully produced learning media products in the form of interactive websites based on Canva AI for their respective subjects. Evaluation through a post-test showed a positive response marked by increased understanding and growing motivation of teachers in applying AI technology to support teaching and learning activities. This activity has implications for improving the digital literacy skills of educators and encouraging their readiness to implement Canva AI sustainably

in daily teaching and learning practices as part of the digital transformation in the school environment.

Keywords: Canva AI; media pembelajaran interaktif; workshop; artificial intelligence; teacher competence.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang menyertai era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Arus transformasi digital menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. (Sembiring et al., 2024) menegaskan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Canva dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Senada dengan itu, Putra (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP. Penguasaan teknologi digital pun menjadi bagian penting dalam penguatan kompetensi guru abad ke-21 sebagaimana dinyatakan (Murniyati, 2025).

Artificial Intelligence (AI) saat ini berkembang sangat pesat dan mulai diintegrasikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi AI mampu membantu guru dalam menyusun materi, membuat desain presentasi, menghasilkan gambar otomatis, hingga menyusun konten pembelajaran yang lebih menarik. AI tidak menggantikan peran guru, tetapi menjadi alat bantu yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Ghimire et al. (2025) guru memiliki pandangan positif terhadap penggunaan generative AI dalam pendidikan karena dapat membantu efisiensi kerja dan pengembangan bahan ajar. Dengan demikian, penguasaan teknologi AI menjadi kebutuhan penting bagi guru pada era digital.

Canva adalah salah satu platform desain digital yang banyak digunakan di dunia pendidikan berkat kemudahan pengoperasiannya serta kelengkapan fitur desainnya. Saat ini Canva telah dilengkapi fitur-fitur berbasis AI, antara lain Magic Design, Magic Write, text-to-image, dan AI presentation generator, yang memungkinkan guru menyusun media pembelajaran secara lebih cepat dan menarik. (Wardana et al., 2022) menyebutkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran berbasis visual. Adapun, Supriady et al. (2022) menjelaskan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar digital yang inovatif.

Pemanfaatan Canva berbasis AI menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital. Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga mampu menyajikan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi. Handayani et al. (2025) mengungkapkan bahwa workshop Canva dapat meningkatkan kemampuan pedagogik digital guru dalam membuat media interaktif. Sementara itu, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis AI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang bermakna dan berpusat pada siswa. Selain berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, media interaktif juga berperan sebagai



sarana yang mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kolaborasi antarpeserta didik. Purnomo et al. (2026), menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Lebih lanjut, Sanrobone (2025) menegaskan bahwa integrasi elemen visual, audio, dan animasi dalam media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu kompetensi yang harus terus ditingkatkan demi keberhasilan pembelajaran di era digital.

SMPN 1 Plumbon, salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Cirebon, memiliki guru dari berbagai mata pelajaran yang terus berupaya meningkatkan kompetensi digitalnya. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif dan berbasis teknologi. Guru cenderung mengandalkan media konvensional berupa slide presentasi sederhana sehingga pembelajaran terasa kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dan Artificial Intelligence agar guru mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

Pelatihan ini penting dilaksanakan karena literasi digital guru menjadi salah satu faktor utama keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Gusti et al., (2025) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, (Dewi, 2024) menyatakan bahwa optimalisasi media teknologi menggunakan Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Bertolak dari hal tersebut, pelatihan Canva berbasis AI merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

Tujuan dari proyek pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru SMPN 1 Plumbon dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence. Pelatihan diharapkan mampu membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Di samping itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif (descriptive qualitative research) dengan pendekatan ceramah dan praktik langsung. Penelitian kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena yang dialami peserta, seperti persepsi, motivasi, dan tindakan dalam pemanfaatan Canva AI, diwujudkan melalui penggambaran kata-kata berdasarkan konteks alamiah. Metode deskriptif bertujuan menyajikan gambaran sistematis, akurat, dan faktual mengenai karakteristik serta kondisi subjek penelitian (Sugiyono, 2019). Pelaksanaan workshop dilakukan melalui ceramah (penjelasan konseptual fitur Canva AI, konsep prompt, dan strategi penyusunan prompt yang efektif) dilanjutkan dengan praktik langsung (demonstrasi live penggunaan fitur AI dan peserta mempraktikkan langkah-langkah pada perangkat masing-masing dengan pendampingan fasilitator). Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang

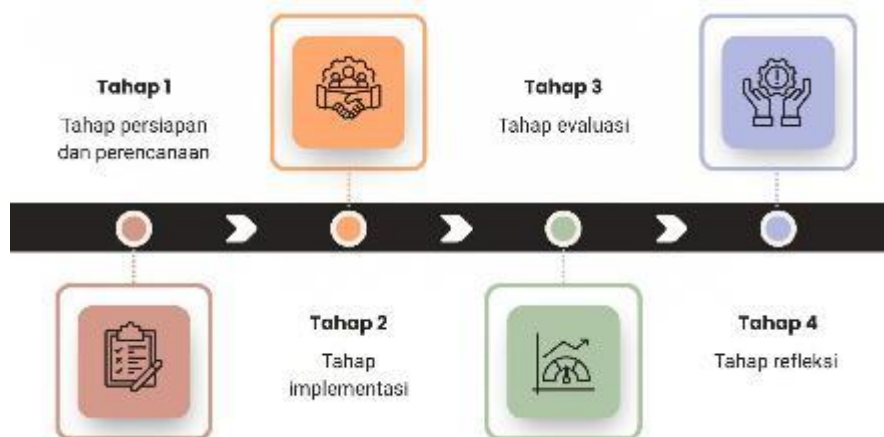


disusun melalui *Mentimeter* dan *Google Form* dengan pertanyaan terbuka untuk mengukur peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta motivasi peserta sebelum dan sesudah mengikuti workshop.

Subjek penelitian ini adalah guru SMP Negeri 1 Plumbon, yaitu sebanyak 12 orang guru yang berasal dari berbagai mata pelajaran berbeda, yang diberdayakan dalam pengembangan media digital menggunakan Canva AI melalui pelaksanaan workshop. Nugraha (2020) mengemukakan bahwa workshop merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi individu, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap kerja, terutama yang berkaitan dengan tuntutan dan kebutuhan jabatan yang dijalankan.

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Menurut (Putro, 2017), metode pengumpulan data dapat dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, tes, dan analisis dokumen. Secara lebih rinci, observasi dilaksanakan selama kegiatan persiapan dan pelaksanaan workshop, wawancara dilakukan kepada peserta untuk memperoleh tanggapan terhadap jalannya kegiatan, sedangkan analisis dokumen difokuskan pada hasil media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva AI.

Kegiatan workshop dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 di Aula SMP Negeri 1 Plumbon. Tahapan penelitian terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan dan perencanaan, implementasi, evaluasi, dan refleksi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

Tahap persiapan dan perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru SMPN 1 Plumbon serta menentukan peserta yang akan mengikuti workshop. Selanjutnya, dilakukan persiapan materi, bahan, serta peralatan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan workshop. Pada tahap ini, guru juga turut berperan aktif dengan memberikan informasi dan data yang dibutuhkan guna menunjang keberhasilan kegiatan.

Tahap implementasi

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan kegiatan workshop. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada konsep dasar penggunaan media digital Canva AI yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Peserta juga mengikuti kegiatan praktik secara aktif dan antusias dari awal hingga

akhir kegiatan. Melalui kegiatan ini, dihasilkan produk media pembelajaran yang dapat diterapkan langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim peneliti melakukan penilaian terhadap pelaksanaan workshop dan pelatihan penggunaan Canva AI yang telah diikuti oleh guru SMPN 1 Plumbon dari berbagai mata pelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan selama sesi praktik, diskusi, hasil media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta, serta pelaksanaan *post-test* kepada guru-guru untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti kegiatan. Melalui kegiatan ini, tim dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kendala yang masih dihadapi peserta serta memberikan masukan dan solusi guna meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Tahap refleksi

Pada tahap refleksi, dilakukan peninjauan terhadap hasil pelaksanaan workshop untuk mengetahui dampak dan umpan balik yang diberikan oleh peserta. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana workshop dan pelatihan penggunaan Canva AI mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan yang telah dilaksanakan, sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang program pelatihan selanjutnya yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penguatan komitmen antara pelaksana kegiatan dan peserta pelatihan untuk mewujudkan transformasi digital yang berkelanjutan, khususnya dalam penerapannya pada lingkungan pembelajaran masing-masing peserta (Paais, 2025).

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian didahului dengan tahap persiapan yang dilakukan secara sistematis sebelum workshop berlangsung. Tim pelaksana terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal dan wawancara kepada sejumlah guru. Dari sini ditemukan bahwa sebagian besar guru sebenarnya sudah tidak asing dengan media digital sederhana seperti PowerPoint maupun Canva versi biasa untuk membuat poster atau presentasi. Namun, tidak satupun dari mereka yang pernah secara aktif menggunakan fitur Artificial Intelligence yang sudah tersedia di dalam Canva. Guru-guru di lapangan pada umumnya belum mengenal fitur AI dalam aplikasi desain digital Canva, meskipun teknologi tersebut sebenarnya sudah tersedia dan mudah diakses (Maulida & Puspitasari, 2025). Mengacu pada hasil analisis kebutuhan, materi workshop kemudian disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan fitur Canva AI, cara kerja prompt, hingga praktik mandiri menyusun media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan setiap guru. Selain materi, tim juga menyiapkan instrumen pre-test dan post-test berbentuk Mentimeter dan Google Form dengan pertanyaan terbuka agar data yang diperoleh lebih kaya dan dapat dianalisis secara mendalam, sekaligus melakukan koordinasi teknis dengan pihak sekolah terkait kesiapan ruangan, perangkat, dan jaringan internet.



Pelaksanaan workshop dilakukan pada 20 Mei 2026 secara tatap muka dengan diikuti oleh 12 guru dari berbagai mata pelajaran dan juga dihadiri oleh guru pamong dari tim PPL. Sebelum materi disampaikan, seluruh peserta mengisi pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal mereka secara apa adanya. Hasilnya memperkuat alasan pentingnya kegiatan ini: tidak ada satupun peserta yang pernah menggunakan fitur AI di Canva. Beberapa guru bahkan belum memiliki gambaran sama sekali tentang apa yang dimaksud dengan prompt dalam konteks pemanfaatan kecerdasan buatan. Rendahnya tingkat penggunaan teknologi berbasis AI di kalangan guru lebih disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap informasi, pengalaman penggunaan, serta pelatihan yang memadai, daripada kurangnya motivasi untuk memanfaatkan teknologi tersebut (Tahel et al., 2026). Hasil pre-test ini menjadi dasar yang penting dalam perancangan workshop, sehingga materi yang disampaikan dapat disusun secara bertahap, berorientasi pada praktik, dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk secara langsung mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari.

Pelaksanaan workshop dirancang dengan mengacu pada prinsip bahwa pendekatan demonstrasi langsung yang dipadukan dengan praktik terbimbing merupakan strategi yang efektif dalam pelatihan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) bagi guru (Hakeu et al., 2023). Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki kesempatan untuk secara langsung mengeksplorasi dan mengaplikasikan teknologi yang diperkenalkan. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan Canva AI yang mencakup konsep dasar kecerdasan buatan dalam platform tersebut, pemahaman mengenai prompt sebagai instruksi untuk menghasilkan konten, serta strategi penyusunan prompt yang efektif. Selanjutnya, peserta diperlihatkan berbagai contoh produk yang dihasilkan melalui Canva AI, khususnya dalam pengembangan website sebagai media pembelajaran. Materi disampaikan dengan bahasa yang ringan dengan menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan konteks tugas dan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Untuk melihat bagaimana proses demonstrasi langsung penggunaan Canva AI, berikut adalah dokumentasinya.

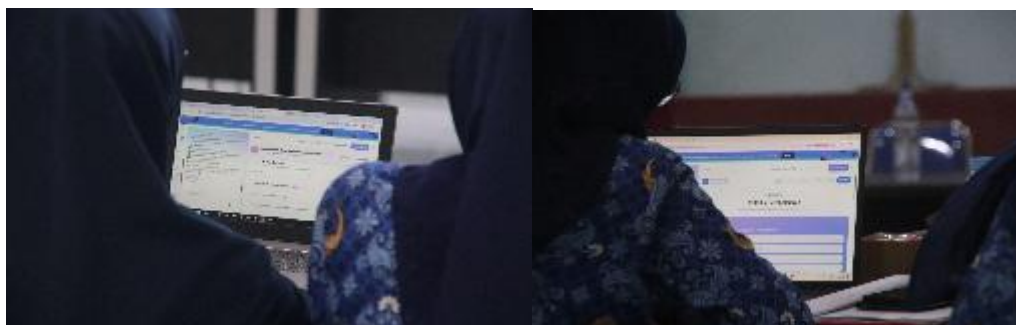


Gambar 2. Demonstrasi Canva AI

Setelah sesi pengenalan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik terbimbing melalui metode demonstrasi langsung (live demonstration). Pada tahap ini, pemateri menampilkan setiap langkah penggunaan Canva AI secara bertahap, mulai dari proses masuk ke platform, mengakses fitur AI, hingga menyusun prompt dan menghasilkan produk media pembelajaran. Secara bersamaan, peserta mengikuti setiap instruksi yang diberikan dengan mempraktekkannya langsung pada perangkat masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan peserta belajar sambil mempraktikkan langsung (*learning by doing*), sehingga setiap tahapan materi dapat dipahami dan diterapkan secara nyata. Selama kegiatan berlangsung, fasilitator memberikan pendampingan

kepada peserta yang mengalami kendala, terutama dalam mengoperasikan fitur AI dan merumuskan prompt yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Interaksi ini memberikan peserta pengalaman belajar yang lebih aktif, sesuai konteks, dan penuh makna. Kompetensi guru dapat meningkat secara efektif melalui pendekatan ini, karena peserta diberi kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung. dibandingkan hanya menerima penjelasan dengan metode ceramah saja (Nurgiansah, 2021). Strategi serupa direkomendasikan dalam studi pelatihan teknologi untuk pendidikan yang menekankan penyediaan bahan referensi dan manajemen teknis agar pembelajaran berjalan efektif (Ghavifekr et al., 2022).

Selama sesi praktik berlangsung, beberapa kendala teknis masih ditemui oleh peserta. Sebagian peserta mengalami gangguan koneksi internet yang menyebabkan proses akses dan penggunaan fitur-fitur berbasis AI berjalan lebih lambat dari yang diharapkan. Selain itu, beberapa peserta mengalami kesulitan dalam menemukan kembali proyek yang telah dibuat, sementara peserta lainnya masih memerlukan bimbingan dalam menyusun prompt yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan tersebut, fasilitator memberikan pendampingan secara langsung serta menyiapkan beberapa contoh produk yang telah dibuat sebelumnya sebagai referensi visual. Strategi ini membantu peserta tetap memahami tahapan dan hasil yang diharapkan meskipun proses generasi AI terkadang mengalami keterlambatan akibat keterbatasan jaringan internet (Maulida & Puspitasari, 2025)



Gambar 3. Proses dan Hasil dari Canva AI

Salah satu indikator keberhasilan workshop yang paling nyata adalah kemampuan peserta menghasilkan produk website media pembelajaran selama sesi praktik. Guru PAI, misalnya, berhasil membuat website media pembelajaran materi PAI hanya dengan memasukkan prompt yang mendeskripsikan tampilan, konten, dan gaya bahasa yang diinginkan. AI kemudian menghasilkan slide berlatar biru-hijau lengkap dengan struktur konten (tujuan pembelajaran, ringkasan materi, kuis singkat) dan ilustrasi yang relevan sehingga guru cukup menyesuaikan konten spesifik. Guru Seni Budaya membuat media pembelajaran materi tari Ratoeh Jaroe yang berisi teks sejarah, instruksi teknik gerak, dan tautan video demonstrasi, semuanya dirancang cepat lewat prompt yang jelas. Contohnya di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Canva AI Guru Seni Budaya

Produk-produk yang dihasilkan peserta selama workshop membuktikan bahwa Canva AI berpotensi mendukung terciptanya media pembelajaran yang lebih variatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif mampu menumbuhkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. (Alfatih et al., 2024). Dari berbagai produk yang dihasilkan, terlihat bahwa kualitas luaran yang diberikan oleh AI sangat dipengaruhi oleh kualitas prompt yang disusun oleh pengguna. Prompt yang memuat informasi secara jelas dan spesifik, seperti konteks materi, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta referensi desain, cenderung menghasilkan produk yang lebih relevan dan siap digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan merancang prompt yang efektif menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan oleh guru sebagai bagian dari literasi kecerdasan buatan dalam pendidikan (Institute, 2023).

Setelah workshop selesai, seluruh peserta mengisi post-test yang bertujuan untuk mengevaluasi persepsi mereka terhadap metode penyampaian materi, kendala yang dihadapi selama kegiatan, motivasi dalam memanfaatkan Canva AI, serta kesiapan untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif. Seluruh peserta memberikan penilaian yang baik terhadap pelaksanaan workshop, terutama pada aspek penyampaian materi yang dinilai mudah dipahami, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan guru. Beberapa peserta juga mengapresiasi penggunaan bahasa yang komunikatif serta penyajian contoh-contoh yang sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas. Pendekatan pelatihan yang mengintegrasikan penjelasan konseptual dan praktik langsung berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan serta pemahaman peserta selama kegiatan berlangsung. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital akan lebih efektif apabila disajikan melalui pendekatan interaktif yang memadukan teori dan praktik secara seimbang (Fauziah et al., 2024).

Selain penguatan wawasan dan kompetensi, workshop ini juga mampu mendorong semangat peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil post-test, sebagian besar peserta mengaku semakin termotivasi untuk menggali dan menerapkan Canva AI dalam kegiatan proses belajar. Beberapa peserta menyatakan bahwa workshop ini meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap pemanfaatan AI dalam pendidikan, mendorong mereka untuk

merancang media pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat keyakinan mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses belajar mengajar. Perubahan ini menjadi capaian yang signifikan mengingat sebelum pelaksanaan workshop sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menggunakan fitur-fitur AI. Keberhasilan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya tercermin dari produk yang dihasilkan, tetapi juga dari meningkatnya motivasi guru menerapkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari (Arikani, 2024).

KESIMPULAN

Workshop pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SMPN 1 Plumbon berjalan lancar dan memberikan dampak positif yang cukup besar. Sebelum kegiatan dilaksanakan, semua peserta belum pernah menggunakan fitur kecerdasan buatan (AI) yang tersedia di platform Canva, dan beberapa guru bahkan tidak tahu bagaimana menggunakan konsep prompt dalam konteks pemanfaatan AI. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara ketersediaan teknologi dan tingkat pemanfaatannya oleh para guru di lapangan.

Melalui pendekatan demonstrasi langsung (live demonstration) dan praktik terbimbing, para peserta dapat memahami dan mempraktikkan fitur-fitur Canva AI secara langsung. Mereka juga dapat membuat produk media pembelajaran berupa website interaktif yang didedikasikan untuk masing-masing mata pelajaran. Penerapan Pendekatan learning by doing dalam workshop ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta secara bertahap dan sesuai kontekstual.

Hasil evaluasi melalui post-test menunjukkan respons yang sangat positif dari semua peserta. Ada peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan motivasi guru untuk memanfaatkan Canva AI dimanfaatkan sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif. Selain itu, peserta juga menunjukkan kesiapan untuk menerapkan teknologi AI dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas.

Kualitas produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa kemampuan untuk membuat prompt yang efektif adalah kompetensi kunci yang perlu terus dikembangkan oleh guru sebagai bagian dari literasi kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan. Untuk selanjutnya, program pelatihan lanjutan yang lebih intensif dan berkelanjutan diperlukan untuk memungkinkan guru mengoptimalkan penggunaan teknologi AI secara mandiri dan mendorong transformasi digital yang berkelanjutan di lingkungan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah*. 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Arikani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi dan Media Pembelajaran Melalui Canva terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka. *Editification Journal Pendidikan Agama Islam*, 6(2).



- Dewi, A. C. (2024). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital*. 3(3), 165–170.
- Fauziah, N. M., Widodo, W., Hidayati, S. N., Aulia, V., Sari, D. P., & Zahro, F. (2024). *Optimalisasi Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Guru untuk Mengimplementasikan Teknologi AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran Optimizing the Independent Curriculum through Teacher Training Assistance to Implement AI Technology in the Development of Learning Media*. 6(4), 702–714.
- Ghavifekr, S., Athirah, W., Rosdy, W., & Teaching, W. A. W. (2022). *Teaching and Learning with Technology : Effectiveness of ICT Integration in Schools*.
- Ghimire, A., Pather, J., & Edwards, J. (2025). Generative AI in Education: A Study of Educators' Awareness, Sentiments, and Influencing Factors. *IEEE Frontiers Education Conferences Confere Education (FIE)*. <https://doi.org/10.1109/FIE61694.2024.10892891>
- Gusti, N., Sukma, A., Sadapu, N., Djuma, F., Pengengo, A. S., Nteya, D., & Kunci, K. (2025). *Workshop Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Suwawa*. 01(05), 360–366.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Tangkudung, M., & Ichsan, U. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasik Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar*. 6.
- Handayani, A. N., Dyah, G., Ningrum, K., Kirom, M., Azizah, D. N., & Ayu, D. (2025). *Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif melalui Workshop Canva di SMP Negeri 22 Malang*. 4(4), 846–854. <https://doi.org/https://syadani.onlinelibrary.id/>
- Maulida, R., & Puspitasari, T. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Inteligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru*. 6(2), 271–281.
- Murniyati, S. (2025). *Transformasi Pendidikan : Kebutuhan dan Tantangan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital Abad-21*. 8(September), 359–367.
- Nugraha, F. (2020). *Pendidikan dan Pelatihan Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan. Sumber daya Manusia*. Litbangdiklat Press.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas SE-Kabupaten Bantul*. 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i1.566>
- Paaais, R. L. (2025). *Evaluasi Program Pelatihan Project-Based Learning bagi Guru dengan Model Kirkpatrick*.
- Purnomo, D., Hazmar, A. A., Syofiyanti, D., Hazmar, R., & Soleh, N. (2026). *Transformasi pembelajaran inkuiri berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis peserta didik 1*. 2(1), 88–100.



- Putra, B. K. B. (2024). Analisis Karakteristik E-Modul Interaktif Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Canva dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 7(2), 1–11.
- Putro, W. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Sanrobone, S. M. P. N. (2025). Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Model Pembelajaran Deep Learning Berbasis Media Canva di Sekolah. 4(12), 1129–1135.
- Sembiring, D. A. K., Risamasu, P. E. G., Tijow, M. A., Aryesam, A., Sogalret, F. A. M., Karim, A., Selfe, S., Rosiyanti, & Rafra, J. A. (2024). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Platform Canva bagi Guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura. *Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 5(2), 264–272.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, Y. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru SMO di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1–4.
- Tahel, F., Ikorasaki, F., Ginting, E., Dari, W., Mayasari, D., Ilmu, F., Informasi, T., Studi, P., Informasi, T., & Budi, U. (2026). Implementasi Pembelajaran Mendalam Berbasis Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Menengah Pertama. 2(1), 21–31.
- The Turing Institute. (2023). *A guide to understanding and using generative AI in Education*. Turing Institute.
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1.33512>

