



KHIDMATUNAA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

E-ISSN: 3124-9809, P-ISSN: 0000-0000

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Interaktif Berbasis Canva dan AI bagi Guru SDN 6 Alasbuluh

Mohammad Rofi'ul Ulum

Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Abror Al Robbaniyin, Banyuwangi
rovyelulum@gmail.com

Received : 12/05/2026

Revised : 28/05/2026

Accepted : 17/06/2026

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan pembuatan media ajar interaktif berbasis Canva dan Artificial Intelligence (AI) di SDN 6 Alasbuluh, Kabupaten Banyuwangi, yang berada di wilayah pinggir pegunungan dengan keterbatasan akses internet. Kegiatan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui tiga tahapan, yaitu asesmen awal dan persiapan, pelatihan serta praktik pembuatan media, dan evaluasi serta pendampingan tindak lanjut. Peserta kegiatan terdiri atas seluruh guru dan staf pengajar sebanyak 10 orang. Pelatihan mencakup pemanfaatan Canva for Education, penyusunan materi dan kuis berbantuan AI, prompt engineering sederhana, serta strategi pengembangan media yang adaptif terhadap kondisi jaringan terbatas. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, pendampingan, serta penilaian produk media ajar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditunjukkan oleh kenaikan skor dari 50,4 menjadi 85,4 dengan N-Gain sebesar 0,71, serta kemampuan menghasilkan berbagai media berupa LKPD visual, presentasi interaktif, infografis, dan materi pembelajaran berbantuan AI. Pendekatan direct coaching juga mendorong peningkatan kepercayaan diri, kemandirian, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan teknologi yang kontekstual, praktis, dan adaptif terhadap keterbatasan infrastruktur berpotensi memperkuat kapasitas digital guru di sekolah wilayah terpencil secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Canva; Artificial Intelligence; literasi digital guru; media pembelajaran interaktif; sekolah terpencil; *Participatory Action Research*.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara pengetahuan diproduksi, didistribusikan, dan dipelajari, sehingga pendidikan tidak lagi dapat bertumpu sepenuhnya pada pola pembelajaran konvensional. Integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi bagian penting dari agenda peningkatan kualitas pembelajaran abad ke-21 karena teknologi memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, kolaboratif, visual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Utami et al., 2026). Dalam konteks pendidikan dasar, transformasi tersebut bukan sekadar persoalan penggunaan perangkat digital, melainkan kemampuan guru memilih dan memanfaatkan teknologi secara pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Ghazy et al., 2025). Perubahan paradigma ini menempatkan literasi digital guru sebagai salah satu kompetensi strategis yang menentukan keberhasilan integrasi teknologi di ruang kelas (Dwijantie et al., 2025).

Dengan demikian, digitalisasi pendidikan seharusnya dipahami sebagai proses penguatan kapasitas pedagogis guru melalui pemanfaatan teknologi, bukan sekadar penggantian media cetak dengan media digital.

Dalam proses pembelajaran sekolah dasar, media ajar interaktif memiliki posisi penting karena karakteristik perkembangan kognitif siswa masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media yang memadukan teks, ilustrasi, warna, animasi, audio, maupun aktivitas interaktif dapat membantu siswa mengonstruksi pemahaman terhadap konsep yang abstrak sekaligus mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran (Zahroh et al., 2025). Penggunaan multimedia yang dirancang berdasarkan prinsip pedagogis juga dapat mengurangi beban kognitif yang tidak diperlukan dan membantu siswa memproses informasi melalui saluran visual maupun verbal secara lebih efektif (Putri & Lestari, 2025). Lebih jauh, media interaktif memberikan peluang bagi guru untuk mengubah pembelajaran dari pola penyampaian informasi menjadi pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengamati, mengeksplorasi, memberikan respons, dan memperoleh umpan balik (Ali et al., 2024). Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru dalam merancang media ajar interaktif merupakan bagian penting dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Perkembangan platform desain digital seperti Canva membuka peluang bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran visual tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Canva menyediakan berbagai templat, elemen visual, presentasi, infografis, lembar aktivitas, dan bentuk konten digital yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada saat yang sama, perkembangan Artificial Intelligence (AI) menghadirkan peluang baru untuk membantu guru dalam menghasilkan ide materi, menyusun struktur pembelajaran, mengembangkan pertanyaan, membuat ilustrasi, dan melakukan adaptasi konten secara lebih efisien (Oktavia et al., 2026). Kombinasi Canva dan AI secara potensial dapat mengurangi hambatan teknis yang selama ini membuat guru enggan memproduksi media digital secara mandiri. Namun, pemanfaatan kedua teknologi tersebut tetap membutuhkan literasi pedagogis agar produk yang dihasilkan tidak berhenti pada aspek estetika atau otomatisasi, tetapi benar-benar selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks lingkungan belajar (Arif et al., 2026). Dengan perspektif tersebut, Canva dan AI dapat diposisikan sebagai instrumen pendukung kreativitas pedagogis guru, bukan sebagai pengganti peran profesional guru.

Peluang transformasi tersebut belum sepenuhnya dapat dinikmati secara merata karena kesenjangan digital masih menjadi persoalan dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya di wilayah terpencil dan geografis yang sulit dijangkau. Ketersediaan jaringan internet, perangkat, listrik, dukungan teknis, dan kesempatan pengembangan profesional guru cenderung lebih terbatas di wilayah yang jauh dari pusat layanan pendidikan. Kondisi geografis berupa lereng

atau pinggir pegunungan dapat memperbesar hambatan mobilitas dan membatasi intensitas interaksi guru dengan sumber-sumber pengembangan kompetensi yang tersedia di pusat perkotaan. Situasi tersebut menjadi semakin kompleks ketika sekolah berada dalam komunitas masyarakat perkebunan yang secara sosial-ekonomi memiliki pola aktivitas dan akses terhadap teknologi yang berbeda dengan masyarakat perkotaan. Karena itu, intervensi digitalisasi pendidikan di daerah terpencil tidak dapat menggunakan pendekatan yang sepenuhnya berorientasi pada asumsi ketersediaan infrastruktur dan pengalaman teknologi yang sama. Program penguatan kompetensi digital perlu mempertimbangkan kondisi nyata sekolah, tingkat kesiapan guru, ketersediaan perangkat, serta karakteristik geografis dan sosial masyarakat setempat (Prabowo et al., 2026).

Kondisi tersebut relevan dengan situasi yang ditemukan pada SDN 6 Alasbuluh yang berada di wilayah lereng/pinggir pegunungan dan relatif terisolasi dari pusat keramaian. Kedekatan sekolah dengan komunitas masyarakat perkebunan membentuk konteks sosial yang khas, sementara keterbatasan paparan terhadap perkembangan teknologi pendidikan menjadi salah satu tantangan dalam pengembangan praktik pembelajaran. Berdasarkan identifikasi awal hasil observasi/wawancara, sebagian guru masih mengandalkan buku teks cetak dan metode ceramah sebagai strategi pembelajaran utama, sedangkan pemanfaatan Canva maupun Artificial Intelligence untuk merancang media ajar belum menjadi praktik yang dilakukan secara rutin. Keterbatasan tersebut tidak serta-merta menunjukkan rendahnya kemauan guru untuk berinovasi, tetapi lebih berkaitan dengan terbatasnya pengalaman, kesempatan pelatihan, pendampingan teknis, dan akses terhadap contoh penerapan teknologi yang sesuai dengan kondisi sekolah. Dengan demikian, persoalan mitra perlu dipahami sebagai persoalan kapasitas dan ekosistem pembelajaran digital yang membutuhkan intervensi praktis, bertahap, dan kontekstual.

Rendahnya literasi digital guru berpotensi menghasilkan kesenjangan antara perkembangan teknologi pendidikan dengan pengalaman belajar yang diterima siswa di dalam kelas. Ketika teknologi belum dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pedagogis, pembelajaran cenderung lebih bergantung pada sumber belajar tunggal dan komunikasi satu arah sehingga ruang eksplorasi, visualisasi, serta interaksi siswa menjadi relatif terbatas (Harahap et al., 2025). Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital (Oktavia et al., 2026). Persoalan ini menjadi semakin penting di sekolah terpencil karena keterbatasan akses lingkungan sekitar terhadap sumber belajar digital membuat sekolah memiliki posisi strategis sebagai ruang utama pengenalan teknologi yang bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu, peningkatan literasi digital guru bukan hanya berdampak pada kemampuan individual guru menggunakan aplikasi, tetapi juga menentukan kualitas ekosistem belajar yang dapat dihadirkan sekolah bagi peserta didik. Intervensi terhadap kompetensi guru dengan demikian memiliki efek berantai

terhadap kualitas proses pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi lingkungan sosial yang semakin terdigitalisasi.

Berbagai program peningkatan kompetensi digital guru pada umumnya telah dilakukan melalui seminar, sosialisasi, atau pelatihan penggunaan aplikasi tertentu, tetapi pendekatan yang bersifat satu kali dan dominan demonstratif sering kali belum cukup untuk memastikan teknologi benar-benar digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran (Mulyono, 2026). Pelatihan yang berhenti pada pengenalan fitur aplikasi juga berisiko menghasilkan produk media yang menarik secara visual tetapi belum tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran atau karakteristik peserta didik. Dalam konteks SDN 6 Alasbuluh, kebutuhan mitra menuntut model yang lebih kontekstual dengan menggabungkan pelatihan, praktik langsung, umpan balik, dan pendampingan sampai guru mampu menghasilkan media ajar yang dapat digunakan secara mandiri. Canva dipilih karena relatif mudah dioperasikan dan memungkinkan produksi berbagai bentuk media pembelajaran, sedangkan AI dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempercepat proses ideasi, penyusunan konten, dan pengembangan variasi materi (Rahayu et al., 2026). Pendekatan tersebut sekaligus memungkinkan materi dan desain media disesuaikan dengan realitas geografis serta pengalaman keseharian siswa, sehingga teknologi tidak hadir sebagai sesuatu yang terpisah dari konteks lokal, tetapi menjadi sarana untuk membuat pembelajaran lebih dekat, visual, dan relevan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SDN 6 Alasbuluh dalam merancang dan memanfaatkan media ajar interaktif berbasis Canva dan AI melalui pelatihan dan pendampingan yang kontekstual. Program diarahkan tidak hanya pada peningkatan kemampuan teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan guru mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan keterbatasan infrastruktur sekolah. Secara praktis, kegiatan diharapkan menghasilkan peningkatan keterampilan guru dalam menyusun media ajar yang lebih visual, interaktif, efisien, dan dapat dikembangkan secara mandiri setelah program berakhir. Secara akademik, pengabdian ini menawarkan kebaruan pada penerapan model pendampingan teknologi yang mempertemukan Canva dan AI dengan kebutuhan pedagogis sekolah dasar di wilayah geografis terpencil, sehingga transformasi digital tidak dipaksakan melalui model yang seragam, tetapi dikembangkan berdasarkan aset, kebutuhan, dan kapasitas lokal. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menjadi model penguatan kompetensi digital guru yang lebih adaptif bagi sekolah-sekolah di wilayah pinggiran pegunungan dengan keterbatasan akses terhadap ekosistem teknologi pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 6 Alasbuluh, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, yang berada di wilayah pinggir/lereng pegunungan dengan akses internet yang relatif terbatas dan jauh dari pusat keramaian. Kondisi

geografis tersebut menjadi pertimbangan utama dalam merancang kegiatan agar pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada konektivitas internet. Sasaran kegiatan adalah seluruh guru dan staf pengajar SDN 6 Alasbuluh sebanyak 10 orang. Pemilihan seluruh guru sebagai peserta dimaksudkan agar peningkatan kompetensi digital tidak bersifat individual, tetapi dapat berkembang menjadi kapasitas bersama yang mendukung perubahan praktik pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menempatkan guru sebagai mitra aktif dalam mengidentifikasi kebutuhan, mengikuti proses pelatihan, mempraktikkan keterampilan, serta melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh (Askahar & Akbar, 2025). Pendekatan ini diterapkan secara sederhana melalui siklus identifikasi kebutuhan, tindakan, observasi, refleksi, dan perbaikan. Berdasarkan hasil identifikasi awal, kegiatan difokuskan pada penguatan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva dan AI untuk menghasilkan media ajar yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi pembelajaran di SDN 6 Alasbuluh.

Pelaksanaan program berlangsung selama 2 bulan, yaitu pada Februari – Maret 2026, melalui tiga rangkaian kegiatan. Tahap pertama berupa persiapan dan asesmen awal, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, observasi pembelajaran, identifikasi perangkat dan kondisi jaringan, serta pemberian pre-test untuk memetakan kemampuan awal guru. Tahap kedua berupa workshop dan pendampingan, yang dilaksanakan melalui demonstrasi, praktik langsung, dan direct coaching sampai peserta menghasilkan media ajar. Tahap ketiga berupa evaluasi dan tindak lanjut, yang mencakup post-test, penilaian produk, refleksi bersama, serta penyusunan strategi pemanfaatan media secara berkelanjutan.

Workshop diarahkan pada tiga kompetensi utama, yaitu pemanfaatan Canva for Education, penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu pengembangan bahan ajar, dan strategi penggunaan media digital pada kondisi internet terbatas. Pada sesi Canva, guru mempraktikkan pembuatan presentasi, infografis, lembar aktivitas, dan media visual yang disesuaikan dengan materi pelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Prinsip desain multimedia diterapkan agar media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu penyampaian informasi secara efektif (Manurung et al., 2026).

Pada sesi AI, guru diperkenalkan pada pemanfaatan AI untuk membantu menyusun ide materi, pertanyaan, kuis, aktivitas pembelajaran, serta melakukan penyederhanaan atau pengembangan konten sesuai tingkat kelas. Penggunaan AI tetap ditempatkan sebagai alat bantu, sedangkan validasi isi, pemilihan informasi, dan penyesuaian dengan tujuan pembelajaran dilakukan oleh guru. Dengan pola tersebut, guru diarahkan untuk memiliki kemampuan menggunakan teknologi secara kritis, bukan sekadar mengikuti keluaran aplikasi.

Praktik dilakukan menggunakan materi yang benar-benar akan digunakan guru dalam pembelajaran sehingga setiap peserta diarahkan menghasilkan 1–2 media ajar selama kegiatan. Setelah praktik awal, tim pengabdian memberikan direct coaching secara individual maupun kelompok untuk mengatasi kesulitan teknis, memperbaiki struktur materi, meningkatkan kualitas visual, dan menyesuaikan tingkat interaktivitas media. Strategi ini memungkinkan proses pelatihan berlangsung berbasis pengalaman dan menghasilkan produk yang langsung memiliki nilai guna bagi guru (Prabowo et al., 2026).

Kondisi internet yang terbatas diantisipasi dengan menyediakan materi pelatihan, contoh desain, dan aset pembelajaran yang dapat disimpan pada perangkat peserta. Beberapa tahapan pekerjaan dilakukan secara bertahap sehingga guru tetap dapat mengembangkan dan menyimpan media ketika koneksi internet tidak stabil. Strategi tersebut menjadi bagian penting dari desain program karena pemanfaatan teknologi di wilayah terpencil perlu mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur, bukan mengasumsikan kondisi konektivitas yang ideal.

Evaluasi program dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, serta penilaian produk media ajar. Pre-test diberikan sebelum kegiatan untuk mengetahui kemampuan awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah workshop dan pendampingan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan pemahaman. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan peserta, kemampuan mengoperasikan aplikasi, kemandirian selama praktik, serta respons terhadap pendampingan. Sementara itu, produk media dinilai berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, kualitas visual, unsur interaktif, pemanfaatan Canva dan AI, serta kesesuaian dengan kondisi pembelajaran (Alandika et al., 2026).

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan skor rata-rata pre-test dan post-test. Tingkat peningkatan kompetensi dihitung menggunakan N-Gain dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post-test} - \text{Pre-test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pre-test}}$$

Interpretasi N-Gain menggunakan kategori rendah (<0,30), sedang (0,30–0,70), dan tinggi (>0,70). Data hasil observasi dan catatan pendampingan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan, kendala penggunaan teknologi, serta bentuk adaptasi yang dilakukan guru selama kegiatan (Miles et al., 2014). Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian digunakan secara bersama untuk menggambarkan ketercapaian program.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan perubahan kompetensi guru dan kualitas media yang dihasilkan. Pada aspek pengetahuan, program dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan skor post-test dengan N-Gain $\geq 0,70$ atau kategori tinggi. Pada aspek keterampilan, minimal 80–85% peserta mampu menghasilkan media ajar berbasis Canva dan AI dengan skor penilaian produk minimal 80. Media dinilai layak apabila memenuhi aspek ketepatan materi,

keterbacaan, desain visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Selain capaian kuantitatif, keberhasilan program ditandai oleh kemampuan guru mengembangkan atau memodifikasi media secara lebih mandiri setelah pendampingan. Indikator lainnya adalah tersedianya minimal 6 produk media ajar yang dapat digunakan atau dikembangkan kembali oleh sekolah serta adanya komitmen guru untuk menerapkan media tersebut dalam pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya diukur dari terlaksananya pelatihan, tetapi dari perubahan kapasitas guru dan munculnya praktik pemanfaatan teknologi yang dapat dipertahankan dalam konteks sekolah dengan keterbatasan akses internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Mitra dan Analisis Kondisi Awal

Kondisi awal SDN 6 Alasbuluh memperlihatkan bahwa karakter geografis sekolah sebagai satuan pendidikan yang berada di wilayah pinggir pegunungan dengan lingkungan sosial masyarakat yang mayoritas bekerja di sektor perkebunan turut memengaruhi akses guru terhadap pengembangan kompetensi digital. Keterbatasan jaringan internet, jarak dari pusat layanan pendidikan, serta tidak selalu tersedianya kesempatan mengikuti pelatihan teknologi secara berkelanjutan menyebabkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. Berdasarkan observasi awal, guru pada umumnya telah menggunakan perangkat digital untuk kebutuhan komunikasi dan administrasi sederhana, tetapi pemanfaatannya sebagai instrumen pedagogis masih relatif terbatas. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi buku teks, papan tulis, dan presentasi sederhana, sehingga terdapat kesenjangan antara ketersediaan teknologi dengan kapasitas guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan mitra bukan semata-mata ketiadaan perangkat, melainkan kesenjangan antara akses, kompetensi, dan kemampuan mentransformasikan teknologi menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Hasil pre-test memperkuat temuan observasi dengan menunjukkan bahwa kemampuan awal guru dalam merancang media ajar interaktif berbasis Canva dan AI masih berada pada kategori sedang, dengan rata-rata skor sebesar 50,4. Sebagian peserta telah mengenal aplikasi desain digital, tetapi belum memahami secara sistematis bagaimana mengubah materi pembelajaran menjadi media visual yang terstruktur, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Pada pemanfaatan AI, keterbatasan terutama terlihat pada kemampuan merumuskan prompt, memverifikasi keluaran AI, dan mengintegrasikan hasilnya ke dalam desain pembelajaran. Hambatan tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkaitan dengan technological anxiety, yaitu kecenderungan merasa ragu atau tidak percaya diri ketika berhadapan dengan perangkat dan aplikasi yang belum familiar (Faradilla & Dewi, 2025). Dengan demikian, keterbatasan geografis dan

pengalaman penggunaan teknologi membentuk hambatan berlapis yang perlu dijawab melalui pendekatan pelatihan yang praktis, bertahap, dan memberikan ruang bagi guru untuk mencoba tanpa tekanan.

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan Kontekstual

Pelatihan dimulai dengan pengenalan Canva for Education melalui demonstrasi langsung yang kemudian segera diikuti praktik oleh peserta. Materi tidak diarahkan pada penguasaan seluruh fitur aplikasi, tetapi dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran guru, seperti pembuatan presentasi visual, LKPD, infografis, kartu belajar, dan materi evaluasi sederhana. Strategi ini membuat proses pelatihan lebih kontekstual karena guru bekerja menggunakan materi pelajaran yang memang akan digunakan di kelas. Kondisi sinyal internet yang tidak stabil diatasi dengan menyiapkan bahan, contoh desain, dan aset digital yang dapat disimpan terlebih dahulu pada perangkat peserta sehingga sebagian proses dapat dilakukan tanpa koneksi secara terus-menerus. Pola adaptasi tersebut penting karena keberhasilan digitalisasi pembelajaran di wilayah terpencil tidak dapat dibangun dengan mengabaikan kondisi infrastruktur lokal (Sukmameti & Hidayat, 2026).

Integrasi AI diperkenalkan melalui Prompt Engineering sederhana yang dapat langsung diterapkan guru tanpa membutuhkan kemampuan pemrograman. Guru dilatih menyusun perintah berdasarkan unsur tujuan, kelas, materi, karakteristik siswa, bentuk keluaran, dan tingkat kesulitan, kemudian menggunakan hasil AI sebagai bahan awal yang harus diperiksa dan disesuaikan kembali. Sebagai contoh, guru dapat meminta AI membantu menyusun lima pertanyaan pilihan ganda untuk siswa kelas IV mengenai materi tertentu, kemudian memeriksa ketepatan konsep, bahasa, dan tingkat kesulitannya sebelum digunakan. Pendekatan tersebut menggeser posisi AI dari sekadar teknologi yang dianggap kompleks menjadi alat bantu praktis untuk menghemat waktu dalam penyusunan materi, pertanyaan, dan aktivitas pembelajaran. Prinsip verifikasi dan pengendalian oleh guru tetap ditekankan agar efisiensi yang ditawarkan AI tidak mengurangi tanggung jawab profesional pendidik terhadap akurasi dan relevansi pembelajaran (Ashfiya, 2026).



Gambar 1. Proses pendampingan menyusun media ajar menggunakan Canva dan AI

Pendekatan direct coaching menjadi bagian penting dalam pelaksanaan karena kemampuan dan hambatan setiap guru tidak berada pada tingkat yang sama. Ketika sebagian peserta telah mampu mengikuti tahapan dasar Canva, peserta lain masih memerlukan bantuan dalam pengoperasian fitur, pengaturan desain, penyisipan elemen, maupun penyusunan instruksi AI. Pendampingan individual memungkinkan tim pengabdian memberikan solusi secara langsung sesuai persoalan yang muncul sehingga waktu pelatihan tidak habis untuk menjelaskan kembali materi yang telah dikuasai sebagian peserta. Guru juga memperoleh kesempatan untuk mencoba, mengalami kesalahan, memperbaiki, dan mengulang proses secara langsung sampai mampu menyelesaikan tugas. Pola pendampingan tersebut memperlihatkan bahwa penguatan kompetensi digital lebih efektif ketika proses belajar bergerak dari demonstrasi menuju praktik dan umpan balik secara berulang (Perdana et al., 2025).

Selama pendampingan terlihat perubahan respons peserta dari sikap berhati-hati menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi. Pada tahap awal, beberapa guru menunjukkan kecenderungan menunggu instruksi sebelum mencoba fitur baru, sedangkan pada tahap berikutnya mulai muncul keberanian untuk mengeksplorasi templat, memodifikasi desain, dan mencoba formulasi prompt secara mandiri. Interaksi antarguru juga berkembang dari pola belajar individual menjadi pertukaran pengalaman, terutama ketika peserta yang lebih cepat menguasai suatu fitur membantu rekan lainnya. Perubahan tersebut menunjukkan adanya mindset shift, dari memandang teknologi sebagai sesuatu yang sulit menuju pemahaman bahwa teknologi dapat dipelajari secara bertahap sesuai kebutuhan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh kompetensi teknis,

tetapi juga oleh kepercayaan diri, persepsi kebermanfaatan, dan dukungan lingkungan belajar profesional (Kasim & Surya, 2025).

Evaluasi Peningkatan Kompetensi Digital dan Kualitas Media Ajar

Evaluasi setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta pada beberapa indikator utama, meliputi pemahaman fungsi Canva, kemampuan merancang media visual, pemanfaatan AI, penyusunan prompt, dan kemampuan menghasilkan media ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perbandingan skor pre-test dan post-test serta hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 1. Data tersebut dapat digunakan untuk melihat perubahan capaian secara lebih spesifik, bukan hanya berdasarkan skor total, tetapi berdasarkan kompetensi yang menjadi sasaran utama program.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Kompetensi Guru

Indikator Kompetensi	Pre-test 0–100	Post-test 0–100	N-Gain	Kategori
Pemahaman media ajar interaktif	58	86	0,67	Sedang
Penggunaan Canva	52	88	0,75	Tinggi
Pemanfaatan AI	45	84	0,71	Tinggi
Prompt Engineering sederhana	42	82	0,69	Sedang
Integrasi media dengan tujuan pembelajaran	55	87	0,71	Tinggi
Rata-rata	50,4	85,4	0,71	Tinggi

Peningkatan N-Gain pada Tabel 1 menunjukkan bahwa intervensi memberikan perubahan yang cukup kuat terhadap kompetensi digital guru, terutama apabila nilai rata-rata aktual mencapai kategori tinggi, yaitu $>0,70$. Perubahan tersebut tidak dapat dilepaskan dari desain pelatihan yang menggabungkan modul interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan direct coaching. Guru tidak hanya menerima informasi mengenai fungsi aplikasi, tetapi langsung menggunakannya untuk menghasilkan produk pembelajaran sehingga proses memahami teknologi berlangsung bersamaan dengan penerapan pedagogis. Pola tersebut memperkuat prinsip bahwa pelatihan teknologi bagi pendidik lebih bermakna ketika keterampilan digital ditempatkan dalam konteks tugas profesional yang autentik (Ratnasari & Sumiati, 2023). Dengan demikian, peningkatan skor tidak hanya menunjukkan bertambahnya pengetahuan tentang aplikasi, tetapi juga mengindikasikan berkembangnya kapasitas guru dalam menghubungkan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran.

Penilaian terhadap produk yang dihasilkan memperlihatkan bahwa guru berhasil mengembangkan beberapa bentuk media, antara lain LKPD visual, presentasi interaktif, infografis pembelajaran, kuis berbantuan AI, dan materi pembelajaran berbasis Canva. Sebelum pendampingan, produk digital guru cenderung sederhana dan berorientasi pada penyajian informasi, sedangkan setelah kegiatan mulai terlihat penggunaan struktur visual yang lebih terarah, variasi aktivitas, dan integrasi elemen yang mendorong keterlibatan siswa. Pada produk berbasis AI, guru juga mulai melakukan proses seleksi dan penyuntingan

terhadap keluaran AI sehingga materi tidak diterima secara mentah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak berhenti pada kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi mulai berkembang menjadi kemampuan menghasilkan artefak pedagogis yang lebih sesuai dengan kebutuhan kelas. Dari perspektif kompetensi digital pendidik, perubahan tersebut merupakan indikator penting karena kompetensi teknologi seharusnya bermuara pada kemampuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif (Du & Lyublinskaya, 2022).

Jika dibandingkan dengan program pelatihan teknologi bagi guru yang umumnya berorientasi pada pengenalan aplikasi dalam waktu singkat, pendekatan yang diterapkan pada kegiatan ini memiliki keunggulan pada integrasi antara pelatihan, praktik produk, dan pendampingan kontekstual. Sejumlah program terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan media visual, tetapi keberlanjutan penggunaannya sering bergantung pada intensitas pendampingan dan dukungan lingkungan sekolah (Yuniarti, 2024). Sementara itu, pemanfaatan AI dalam pendidikan juga menunjukkan potensi meningkatkan efisiensi pengembangan bahan ajar, tetapi efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh literasi digital dan kemampuan guru memberikan instruksi serta melakukan verifikasi terhadap keluaran AI (Walter, 2024). Dalam konteks SDN 6 Alasbuluh, kedua teknologi tersebut dipadukan dengan strategi adaptif terhadap keterbatasan konektivitas dan pendampingan individual. Posisi ini menjadi kontribusi penting program karena intervensi tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi mengupayakan agar teknologi tersebut realistis digunakan dalam ekosistem sekolah terpencil.

Dampak Pembelajaran dan Keberlanjutan Program

Implementasi awal media yang telah dikembangkan guru menunjukkan perubahan positif pada dinamika pembelajaran, terutama pada aspek perhatian siswa terhadap materi visual, keberanian merespons pertanyaan, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Media yang memadukan teks singkat, ilustrasi, warna, pertanyaan, serta aktivitas interaktif memberikan stimulus yang berbeda dibandingkan penyampaian materi yang sepenuhnya bertumpu pada ceramah dan buku teks. Guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengikuti materi ketika informasi disajikan dalam bentuk visual yang dekat dengan pengalaman mereka. Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menempatkan kombinasi verbal dan visual secara terarah sebagai salah satu cara mendukung proses pemahaman siswa (Li et al., 2022). Meskipun pengukuran dampak terhadap hasil belajar siswa secara longitudinal masih memerlukan kajian lebih lanjut, perubahan respons kelas tersebut memberikan indikasi awal bahwa peningkatan kompetensi digital guru mulai diterjemahkan ke dalam perubahan praktik pembelajaran.

Untuk menjaga keberlanjutan program, sekolah diarahkan membentuk Komunitas Belajar Digital sebagai ruang internal bagi guru untuk berbagi media,

mendiskusikan pengalaman penggunaan Canva dan AI, serta saling memberikan umpan balik terhadap produk pembelajaran. Komunitas ini diharapkan tidak menjadi kegiatan tambahan yang berdiri sendiri, tetapi dapat diintegrasikan ke dalam pertemuan rutin guru atau kegiatan pengembangan profesional sekolah. Setiap guru didorong menyimpan produk yang telah dibuat dalam folder atau bank media bersama sehingga dapat digunakan kembali dan dikembangkan oleh guru lain. Mekanisme tersebut mengurangi ketergantungan sekolah terhadap tim pengabdian setelah program selesai sekaligus membangun ekosistem pembelajaran profesional berbasis kolaborasi. Keberlanjutan semacam ini penting karena perubahan kompetensi digital akan lebih mungkin bertahan ketika didukung oleh budaya belajar bersama dan praktik reflektif di tingkat sekolah (Xerri, 2025).

Secara keseluruhan, program menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital guru di wilayah terpencil perlu dirancang dengan mempertimbangkan bukan hanya jenis teknologi yang diperkenalkan, tetapi juga konteks geografis, tingkat kesiapan peserta, kualitas pendampingan, dan kemungkinan penerapannya setelah program berakhir. Integrasi Canva dan AI melalui direct coaching terbukti memberikan ruang bagi guru untuk bergerak dari tahap mengenal teknologi menuju tahap menghasilkan dan menggunakan media pembelajaran secara lebih mandiri. Model tersebut memiliki implikasi praktis bagi sekolah-sekolah di wilayah pinggiran atau 3T karena pendekatannya dapat disesuaikan dengan keterbatasan jaringan, perangkat, dan pengalaman digital guru. Secara lebih luas, temuan ini menegaskan bahwa transformasi digital pendidikan tidak semestinya dipahami sebagai persoalan menghadirkan teknologi ke sekolah, melainkan sebagai proses membangun kapasitas manusia agar teknologi dapat digunakan secara relevan, kritis, dan berkelanjutan (Alomari et al., 2026). Oleh karena itu, keberhasilan program pada akhirnya terletak pada kemampuan sekolah mempertahankan praktik yang telah dibangun, mengembangkan produk secara mandiri, dan menjadikan literasi digital sebagai bagian dari budaya pembelajaran, bukan sekadar hasil dari sebuah kegiatan pelatihan.

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar interaktif berbasis Canva dan Artificial Intelligence (AI) di SDN 6 Alasbuluh menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital guru perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan keterbatasan lingkungan sekolah. Pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui asesmen awal, workshop, praktik langsung, dan direct coaching memungkinkan guru terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran teknologi. Strategi adaptif terhadap keterbatasan jaringan internet juga menjadikan proses pelatihan lebih realistis dan aplikatif, sehingga teknologi tidak diposisikan sebagai sesuatu yang sulit dijangkau, tetapi sebagai perangkat yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti rangkaian kegiatan, yang terlihat dari perbandingan skor pre-test dan

post-test serta capaian N-Gain pada indikator pemanfaatan Canva, penggunaan AI, penyusunan prompt, dan pengembangan media ajar. Peningkatan tersebut diperkuat oleh kemampuan peserta menghasilkan berbagai produk pembelajaran, seperti LKPD visual, presentasi interaktif, infografis, serta materi dan kuis berbantuan AI. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi pelatihan praktis dan pendampingan individual lebih mampu mendorong perubahan dari sekadar mengenal teknologi menuju kemampuan menggunakannya dalam konteks pedagogis. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya tercermin pada peningkatan skor pengetahuan, tetapi juga pada bertambahnya kepercayaan diri dan kemandirian guru dalam menghasilkan media pembelajaran.

Keberlanjutan program diarahkan melalui pembentukan Komunitas Belajar Digital internal sekolah, pengembangan bank media pembelajaran, serta praktik berbagi antarguru agar kompetensi yang diperoleh tidak berhenti setelah kegiatan pengabdian selesai. Model pendampingan berbasis Canva dan AI ini berpotensi direplikasi pada sekolah di wilayah terpencil dengan penyesuaian terhadap kondisi perangkat, konektivitas, dan karakteristik guru. Secara praktis, program memberikan kontribusi terhadap penguatan kapasitas guru sekaligus membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, transformasi digital di sekolah terpencil perlu ditempatkan sebagai proses penguatan kapasitas dan budaya belajar sekolah secara berkelanjutan, bukan semata-mata sebagai kegiatan pengenalan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alandika, O. V., Rahman, A., & Idris, M. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Ai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai Di SD Negeri 103 Rejang Lebong*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alomari, K. M., Mahade, A., Maghaydah, S., & Elmahi, A. (2026). Modelling leadership capacity for digital curriculum transformation and students' engagement: A mediated model based on the advanced higher education framework. *Contemporary Educational Technology*, 18(3), ep671. <https://doi.org/10.30935/cedtech/18903>
- Arif, R. M., Inggamer, M. M., Kelana, A. H., & Ayomi, G. R. S. C. (2026). *DESAIN PEDAGOGIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGUATAN LITERASI SAINS*. Goresan Pena.
- Ashfiya, M. B. (2026). Etika Profesional Guru dalam Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 44–60.
- Askahar, A., & Akbar, M. (2025). Klinik guru digital: Pendekatan inovatif untuk transformasi kompetensi guru dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 67–76.
- Du, X., & Lyublinskaya, I. (2022). Designing professional development for special education teachers: Effects on assistive technology competency in developing inquiry-based student

- experiences. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 38(4), 199–210. <https://doi.org/10.1080/21532974.2022.2113938>
- Dwijantie, J., Rachmah, H., & Afrianti, N. (2025). Literasi digital guru dalam perencanaan pembelajaran PAUD di era society 5.0. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 143–150.
- Faradilla, A., & Dewi, A. O. P. (2025). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Information Anxiety pada Mahasiswa Baru Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. *Anuwa: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 9(3), 530–543.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594>
- Harahap, R. D., Judijanto, L., Hasibuan, L. R., & Sutrisno, S. (2025). *Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Inovasi untuk Mendukung Pendekatan Deep Learning*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kasim, M., & Surya, P. (2025). Dampak Kepemimpinan Digital Kepala Sekolah terhadap Integrasi Teknologi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5662>
- Li, W., Yu, J., Zhang, Z., & Liu, X. (2022). Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>
- Manurung, S., Nuzula, M., Agusdi, Y., & da Silva, M. I. (2026). *MULTIMEDIA DASAR: Konsep, Unsur dan Aplikasi untuk Pemula Desain Grafis dan Animasi*. Tren Digital Publishing.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Mulyono, A. (2026). *Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Inovasi, Adaptasi, dan Arab Baru Pendidikan*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Oktavia, I. W., Septian, F. I., Farasalsabila, F., Su, Y. R., Rochmahwati, P., Cahyo, A. N., Abdilah, H. S., & Anasti, H. P. (2026). *Artificial Intelligence dan Masa Depan Pendidikan*. CV. Edu Akademi.
- Perdana, S., Kristiawan, I., Efendiy, K., & Umamy, E. (2025). PENGUATAN KOMPETENSI LITERASI KEUANGAN DIGITAL GURU DI KECAMATAN JABUNG KABUPATEN MALANG. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 158–167. <https://doi.org/10.33752/abidumasy.v6i2.10158>
- Prabowo, S., Amini, M., Jusniani, N., Puspitasari, S., Muyaroah, S., & Kewajiban, T. H. (2026). Pendampingan Penyusunan Program Pelatihan Digitalisasi Sekolah Berbasis Profil Kompetensi dan Analisis Kebutuhan. *Kreasi: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 608–627.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Rahayu, A. P., Besari, A., & Wahib, A. (2026). Penguatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan AI ChatGPT dalam Penyusunan Modul Ajar di MI Selopanggung: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 27662–27672.
- Ratnasari, S. W., & Sumiati, S. (2023). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Video “Flipgrid” untuk Pembelajaran yang Lebih Bermakna. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(1), 115–121. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i1.10940>
- Sukmameti, S., & Hidayat, H. (2026). Menembus Batas Geografis: Tantangan dan Harapan

- Pemerataan Infrastruktur Pendidikan di Pedalaman Papua. *Journal of Community Development and Empowerment*, 2(3), 79–84.
- Utami, P., Safarati, N., Martiningsih, E., Minarsih, A., & Rianty, E. (2026). *Transformasi Pembelajaran Abad 21 Di Era Digital*. Tren Digital Publishing.
- Walter, Y. (2024). Embracing the future of Artificial Intelligence in the classroom: the relevance of AI literacy, prompt engineering, and critical thinking in modern education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3>
- Xerri, D. (2025). Enhancing reflective practice in language teacher education: Technology as a critical reflective partner. *Technology in Language Teaching & Learning*, 7(2), 103214. <https://doi.org/10.29140/tltl.v7n2.103214>
- Yuniarti. (2024). Inovasi media pembelajaran prasekolah melalui pelatihan aplikasi Canva dalam pembuatan Worksheet. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.29408/ab.v5i1.25788>
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644.