

PENGUATAN KOMPETENSI DIGITAL GURU MELALUI PELATIHAN KECERDASAN BUATAN DAN CANVA

Hendri Ardiansyah*, Teti Desyani, Mohadib³, Sucitra Dinika Akbar⁴

^{1,2,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang.

³ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Pamulang.

*E-mail: dosen00832@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) dan teknologi desain digital menawarkan potensi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan media pembelajaran bagi pendidik. Observasi awal di SD Negeri Cibadak, Bogor, mengindikasikan adanya keterbatasan literasi teknologi, pengalaman penggunaan perangkat AI, dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran digital di kalangan guru. Untuk mengatasi hal ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memperkuat kompetensi digital guru melalui pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan AI dan Canva, dengan penekanan pada praktik langsung dan pendampingan. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22 hingga 24 April 2026, dengan sasaran guru SD Negeri Cibadak yang berjumlah kurang dari 30 orang. Metodologi pelaksanaan mengadopsi pendekatan partisipatif yang mencakup tahap persiapan, sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi reflektif, evaluasi, dan tindak lanjut. Materi pelatihan meliputi konsep dasar AI, aplikasi ChatGPT untuk mendukung penyusunan bahan ajar, serta pemanfaatan Canva dan fitur AI-nya dalam pembuatan media visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa partisipan mampu mengikuti praktik penggunaan perangkat yang diperkenalkan, memahami manfaat AI dalam mendukung tugas guru, dan menunjukkan minat untuk mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi kualitatif melalui kuesioner akhir dan observasi selama praktik menghasilkan respons positif terhadap pendekatan pelatihan yang sederhana, kontekstual, dan berorientasi pada praktik. Namun, kegiatan ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, termasuk keterbatasan infrastruktur, variasi tingkat keterampilan digital antar guru, dan kekhawatiran mengenai ketergantungan pada teknologi. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan serta pembentukan komunitas diskusi daring direkomendasikan sebagai upaya untuk memastikan keberlanjutan penerapan teknologi ini.

Kata kunci: kecerdasan buatan; Canva; literasi teknologi; kompetensi digital; media pembelajaran

ABSTRACT

Advancements in artificial intelligence (AI) and digital design technology offer the potential to enhance the efficiency and quality of learning media development for educators. Preliminary observations at SD Negeri Cibadak, Bogor, indicated limitations among teachers regarding technological literacy, experience with AI tools, and skills in creating digital learning media. To address this, this community service initiative was designed to strengthen teachers' digital competencies through training focused on the use of AI and Canva, emphasizing hands-on practice and mentoring. The training took place from April 22 to 24, 2026, targeting the teaching staff of SD Negeri Cibadak (fewer than 30 participants). The implementation methodology adopted a participatory approach comprising stages of preparation, dissemination, implementation, hands-on practice, reflective discussion, evaluation, and follow-up. Training materials covered basic AI concepts, the use of ChatGPT to support the preparation of teaching materials, and the utilization of Canva—along with its AI features—for creating visual media. The results demonstrated that participants were able to engage in the practical use of the tools, understand the benefits of AI in supporting their teaching duties, and show interest in integrating these technologies into their instructional activities. Qualitative evaluation via post-training questionnaires and observations during practice sessions revealed positive feedback regarding the training's simple, contextual, and practice-oriented approach. However, the activity also identified several challenges, including infrastructure limitations, varying levels of digital proficiency among teachers, and concerns regarding technological dependency. Consequently, continued mentoring and the establishment of a discussion community are recommended to ensure the sustainable application of these technologies.

Keywords: artificial intelligence; Canva; technological literacy; digital competence; learning media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mentransformasi cara pengetahuan diproduksi, didistribusikan, dan diintegrasikan dalam konteks pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, termasuk melalui platform digital, alat interaktif, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang terpersonalisasi, berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik (Fajriati et al., n.d.). Dalam ranah ini, kecerdasan buatan (AI) menawarkan dukungan bagi pendidik dalam hal personalisasi instruksi, pengembangan materi ajar, pemberian umpan balik, dan tugas-tugas administratif yang berkaitan dengan pembelajaran (Sabariah et al., 2024).

Integrasi AI juga semakin relevan dalam pengembangan media pembelajaran. Pelatihan penggunaan perangkat lunak desain seperti Canva yang dikombinasikan dengan AI telah dilaporkan meningkatkan efektivitas guru dalam menghasilkan media visual dan video pembelajaran (Harli et al., 2025). Penggunaan Canva dan AI sebagai inovasi media ajar sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang mengedepankan kreativitas dan interaktivitas (Jannah et al., 2025). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru melampaui sekadar keterampilan teknis operasional, tetapi juga mencakup kemampuan seleksi dan aplikasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis.

Namun, adaptasi guru terhadap AI tidak selalu berjalan mulus. Studi mengenai adopsi AI oleh guru mengindikasikan bahwa meskipun manfaatnya terasa dalam efisiensi kerja dan personalisasi pembelajaran, berbagai kendala seperti rendahnya literasi digital, kurangnya pelatihan yang memadai, keterbatasan dukungan institusional, serta kekhawatiran akan berkurangnya interaksi antarpribadi, perlu mendapatkan perhatian serius (Susandi et al., 2025). Pelatihan yang berfokus pada praktik langsung dan pendampingan terstruktur merupakan salah satu strategi yang efektif dalam membangun kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi (Zuhudy Bahtiar et al., 2025).

Situasi serupa teramati di SD Negeri Cibadak, Bogor. Berdasarkan laporan kegiatan dan observasi awal, teridentifikasi adanya keterbatasan dalam literasi digital, penggunaan perangkat AI, dan keterampilan pengembangan media pembelajaran digital, khususnya melalui platform seperti Canva. Beberapa guru juga menganggap AI sebagai teknologi yang kompleks dan belum sepenuhnya relevan untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan intervensi yang bersifat praktis, mudah diimplementasikan, dan kontekstual.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui serangkaian aktivitas, meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi reflektif, evaluasi, dan tindak lanjut. Pendekatan yang serupa telah berhasil diterapkan dalam kegiatan penguatan literasi digital guru menggunakan Canva dan ChatGPT, yang menunjukkan peningkatan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan digital (Perdana et al., 2026). Penting untuk dicatat bahwa penerapan AI dalam pendidikan harus disertai dengan pemahaman mendalam mengenai manfaat,

keterbatasan, dan penggunaannya yang bertanggung jawab, agar AI berfungsi sebagai instrumen pendukung peran pedagogis guru, bukan sebagai pengganti (Kurnia Mira Lestari et al., 2023).

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memperkuat kompetensi digital guru di SD Negeri Cibadak melalui pelatihan pemanfaatan AI dan Canva, meningkatkan pemahaman praktis mengenai aplikasi teknologi dalam pengembangan media pembelajaran, serta meletakkan dasar untuk keberlanjutan melalui program pendampingan dan pembentukan komunitas diskusi pasca-kegiatan.

METODE

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif yang menggabungkan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan pada 22–24 April 2026 di SD Negeri Cibadak, Bogor, dengan sasaran guru-guru SD Negeri Cibadak yang berjumlah kurang dari 30 orang. Informasi lokasi, waktu, sasaran, dan kebutuhan teknis diperoleh melalui koordinasi dengan mitra dan survei pendahuluan.

Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan disusun berdasarkan kebutuhan mitra. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi koordinasi dengan sekolah, identifikasi kebutuhan, survei awal, dan penyusunan materi. Tahap kedua adalah sosialisasi dan edukasi mengenai konsep dasar kecerdasan buatan serta manfaatnya dalam pendidikan. Tahap ketiga adalah demonstrasi dan pelatihan penggunaan ChatGPT serta Canva dan fitur kecerdasan buatan yang relevan. Tahap keempat adalah praktik mandiri dengan pendampingan dan diskusi reflektif. Tahap kelima adalah evaluasi melalui kuesioner akhir dan pengamatan selama praktik, dilanjutkan dengan tindak lanjut melalui komunitas diskusi daring.

Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan PkM ini dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. kerangka pemecahan masalah

No.	Permasalahan Mitra	Solusi Kegiatan
1	Minimnya pemahaman guru mengenai konsep dasar kecerdasan buatan.	Sosialisasi dan edukasi mengenai pengertian, jenis, dan manfaat kecerdasan buatan di bidang pendidikan.
2	Persepsi bahwa teknologi kecerdasan buatan terlalu kompleks.	Penyampaian materi dengan bahasa sederhana dan pendekatan praktis berbasis kebutuhan guru.
3	Kurangnya pemahaman mengenai manfaat kecerdasan buatan untuk pembelajaran.	Pemberian contoh nyata pemanfaatan kecerdasan buatan dalam kegiatan belajar-mengajar.
4	Kekhawatiran bahwa kecerdasan buatan akan menggantikan peran guru.	Penjelasan bahwa kecerdasan buatan diposisikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.
5	Rendahnya keterampilan menggunakan alat berbasis kecerdasan buatan.	Pelatihan praktik langsung menggunakan ChatGPT, Canva, dan fitur kecerdasan buatan yang relevan.

Sumber: Diolah dari laporan kegiatan PkM, 2026.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan diperoleh dari survei pendahuluan, observasi selama sosialisasi dan praktik, serta kuesioner akhir peserta. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengidentifikasi perubahan pemahaman yang tampak selama kegiatan, kemampuan mengikuti langkah praktik, respons peserta terhadap materi, serta kendala yang muncul. Karena laporan kegiatan tidak menyajikan skor numerik pre-test dan post-test secara lengkap, artikel ini tidak mengklaim besaran peningkatan dalam bentuk persentase atau uji statistik.

HASIL

Karakteristik Mitra dan Pelaksanaan Kegiatan

Mitra kegiatan adalah guru-guru SD Negeri Cibadak Bogor dengan jumlah peserta kurang dari 30 orang. Pelaksanaan berlangsung selama tiga hari, yaitu 22–24 April 2026. Kegiatan diarahkan pada kebutuhan praktis guru dalam memahami kecerdasan buatan dan menghasilkan media pembelajaran digital. Materi disampaikan secara bertahap agar peserta dengan tingkat keterampilan digital yang berbeda dapat mengikuti kegiatan.

Tabel 4. Tahapan pelaksanaan dan capaian kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran/Indikasi Capaian
Persiapan	Koordinasi, survei awal, identifikasi kebutuhan, dan penyusunan materi.	Materi dan modul disesuaikan dengan kebutuhan guru.
Sosialisasi	Pengenalan konsep, perkembangan, manfaat, dan penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan.	Peserta memperoleh pemahaman dasar dan mulai mengenali penerapan teknologi.
Demonstrasi	Demonstrasi ChatGPT dan Canva serta fitur kecerdasan buatan.	Peserta memahami alur penggunaan perangkat.
Praktik dan pendampingan	Peserta mencoba membuat soal, merangkum materi, dan mengembangkan media visual.	Sebagian besar peserta dapat mengikuti langkah praktik dan menunjukkan minat untuk mencoba.
Evaluasi dan tindak lanjut	Kuesioner akhir, refleksi, sertifikat, dan pembentukan grup diskusi daring.	Respons positif dan tersedianya media komunikasi untuk keberlanjutan.

Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Pada tahap sosialisasi, peserta diperkenalkan pada konsep dasar kecerdasan buatan, perkembangan teknologi, serta penerapannya dalam pendidikan. Materi ditekankan pada contoh yang dekat dengan pekerjaan guru, sehingga kecerdasan buatan dipahami sebagai alat bantu untuk menyusun bahan ajar, membuat pertanyaan, merangkum materi, dan mendukung pengembangan pembelajaran. Pendekatan ini membantu mengurangi persepsi bahwa kecerdasan buatan merupakan teknologi yang hanya dapat digunakan oleh pengguna dengan latar belakang teknologi informasi.

Tahap berikutnya berupa demonstrasi dan praktik menggunakan ChatGPT dan Canva. Tim pelaksana memberikan contoh langkah demi langkah melalui proyeksi layar, kemudian peserta mencoba secara mandiri dengan pendampingan. Peserta diarahkan untuk membuat pertanyaan latihan,

merangkum materi ajar, merancang skenario pembelajaran, serta mengembangkan poster, infografis, dan presentasi. Proses praktik juga diikuti diskusi mengenai kendala dan kemungkinan penerapan pada konteks kelas masing-masing.

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner akhir dan pengamatan selama proses praktik. Berdasarkan laporan kegiatan, sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai teknologi kecerdasan buatan dan potensi penerapannya dalam pendidikan. Peserta juga memberikan respons positif terhadap pendekatan interaktif yang menggabungkan penjelasan dan praktik langsung. Selama latihan, sebagian besar peserta dapat mengikuti langkah penggunaan perangkat yang diperkenalkan dan menunjukkan ketertarikan untuk menerapkannya pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Evaluasi kegiatan PkM

Aspek Evaluasi	Temuan Kegiatan	Implikasi
Pemahaman konsep	Peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dan manfaat kecerdasan buatan.	Materi dasar dengan contoh kontekstual sesuai untuk tahap pengenalan.
Keterampilan praktik	Peserta dapat mengikuti penggunaan ChatGPT dan Canva dengan pendampingan.	Praktik langsung perlu dipertahankan dalam pelatihan lanjutan.
Sikap dan minat	Peserta menunjukkan antusiasme, aktif bertanya, dan tertarik menerapkan teknologi.	Pendekatan partisipatif dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta.
Kendala	Koneksi internet, perangkat, variasi keterampilan digital, dan kekhawatiran ketergantungan teknologi masih ditemukan.	Diperlukan dukungan infrastruktur, pendampingan, dan literasi penggunaan yang bertanggung jawab.

PEMBAHASAN

Temuan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang dimulai dari konsep dasar kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik merupakan strategi yang sesuai untuk peserta dengan kemampuan digital yang beragam. Hasil ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang menerapkan pelatihan kecerdasan buatan secara partisipatif dan menunjukkan bahwa guru dapat menjadi lebih siap menggunakan teknologi setelah memperoleh pengalaman praktik yang terarah (Sabariah et al., 2024). Pendekatan yang sederhana juga membantu menggeser persepsi bahwa kecerdasan buatan merupakan teknologi yang terlalu kompleks.

Pemanfaatan Canva bersama kecerdasan buatan memberikan nilai praktis karena guru tidak hanya mempelajari konsep teknologi, tetapi langsung menggunakannya untuk menghasilkan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Harli et al., 2025). yang melaporkan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk pembuatan video pembelajaran melalui presentasi, diskusi, dan praktik. Jannah et al. juga menunjukkan bahwa Canva dan kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media ajar interaktif yang mendukung kebutuhan pembelajaran (Jannah et al., 2025). Dalam konteks SD Negeri Cibadak, pendekatan tersebut relevan karena peserta dapat menghubungkan teknologi dengan kebutuhan kerja sehari-hari.

Walaupun respons peserta cenderung positif, kegiatan juga memperlihatkan bahwa adopsi teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis. Keterbatasan infrastruktur, perbedaan

pengalaman digital, serta kekhawatiran terhadap ketergantungan teknologi menjadi faktor yang perlu dikelola. Temuan ini konsisten dengan studi Susandi et al. yang menempatkan literasi digital, pelatihan, dukungan institusi, dan keseimbangan interaksi manusia sebagai faktor penting dalam adaptasi guru terhadap kecerdasan buatan (Susandi et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan satu kali perlu dilanjutkan dengan pendampingan dan ruang kolaborasi agar penggunaan teknologi berkembang menjadi praktik yang berkelanjutan.

Pembentukan grup diskusi daring setelah kegiatan merupakan langkah yang relevan untuk menjaga keberlanjutan. Model pendampingan dan evaluasi berbasis kuesioner juga telah digunakan dalam kegiatan peningkatan literasi digital guru melalui Canva dan ChatGPT. Sementara itu, kegiatan pelatihan berbasis AI untuk guru menunjukkan bahwa praktik langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan menghasilkan media interaktif. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan SD Negeri Cibadak lebih tepat dipahami sebagai tahap awal penguatan kapasitas digital guru, bukan sebagai proses adopsi teknologi yang telah selesai.

Implikasi praktis kegiatan adalah perlunya pengembangan pelatihan lanjutan yang lebih spesifik, misalnya penggunaan kecerdasan buatan untuk asesmen pembelajaran, pengembangan bahan ajar berdiferensiasi, dan pengembangan media interaktif. Penerapan kecerdasan buatan perlu tetap menempatkan guru sebagai pengambil keputusan pedagogis utama. Hal ini penting agar efisiensi teknologi tidak mengurangi orisinalitas materi, interaksi guru dan siswa, serta tanggung jawab profesional dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Cibadak Bogor berhasil memberikan penguatan awal terhadap kompetensi digital guru melalui pelatihan kecerdasan buatan dan Canva. Pendekatan partisipatif yang menggabungkan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan membantu peserta memahami konsep dasar kecerdasan buatan serta mencoba penerapannya untuk mendukung penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran. Evaluasi kualitatif menunjukkan respons positif, kemampuan mengikuti praktik, dan minat peserta untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Namun, keterbatasan infrastruktur, variasi keterampilan digital, dan kekhawatiran terhadap ketergantungan teknologi masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada pendampingan yang lebih intensif, penguatan infrastruktur, dan pengembangan komunitas praktik agar pemanfaatan kecerdasan buatan dan Canva dapat berlangsung secara bertanggung jawab dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pamulang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan, serta kepada SD Negeri Cibadak Bogor dan seluruh guru peserta yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (n.d.). PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL.
- Harli, E., Fauzi, A., & Kusmanto, T. H. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Video Pembelajaran pada Tenaga Pengajar. In *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, Number 1).
- Jannah, M., Yumami, E., & Putri, V. D. (2025). Pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI) sebagai Inovasi Media Ajar Interaktif di Era Kurikulum Merdeka. *JPM: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(2). <https://doi.org/10.47065/jpm.v6i2.2773>
- Kurnia Mira Lestari, Supratman Zakir, & Ramadhoni Aulia Gusli. (2023). Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 277–289. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.434>
- Perdana, I., Theasy, Y., Ariadi Cahya Dinata, P., & Palangka Raya, U. (2026). Peningkatan Literasi Digital Guru Sekolah Menengah Pertama Melalui Pemanfaatan Canva Serta Chat GPT AI Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Bentuk Video Animasi. *Jurnal Medika: Medika*, 5(1).
- Sabariah, Retno Danu Rusmawati, R., Bandono, A., & Kurniawan, A. (2024). PEMANFAATAN AI dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (Vol. 8, Number 2).
- Susandi, D. G., Waras Suhardjono, D., Damayanti, E., Rakhmawati, D. M., & Susandi, N. R. (2025). Adaptasi Guru terhadap Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran: Studi Kualitatif di Sekolah Berbasis Teknologi (Vol. 4, Number 3).
- Zuhudy Bahtiar, A., Basri, S., Yanti, N. E., Usman, M., & Rahmadani, A. (2025). Pelatihan Canva Code Berbasis AI untuk Penguatan Kompetensi Literasi Guru dalam Mendesain Media Interaktif. 01(02). <https://journal.lontaradigitech.com/index.php/JAB/index>