

**PKM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA AI BAGI  
GURU- GURU di MUSLIMEEN SUKSA SCHOOL**

**Rizky Esti Utami<sup>1</sup> Eny Hartadiyati Wasikin<sup>2</sup> Nur Hidayat<sup>3</sup> Ervina Eka Subekti<sup>4</sup>**

**Arisul Ulumuddin<sup>5</sup> Fajar Ari Widyatmoko<sup>6</sup>**

**Universitas PGRI Semarang<sup>1 2 3 4 5 6</sup>**

**e-mail<sup>1</sup> : [rizkyesti@gmail.com](mailto:rizkyesti@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, tetapi telah melebar ke ranah digital yang membuka peluang baru dalam memperkaya pengalaman belajar. Dalam upaya terus meningkatkan kualitas pembelajaran, guru- guru perlu mengadopsi pendekatan inovatif yang mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu alat yang bisa dimanfaatkan sebagai pendukung utama dalam pembelajaran interaktif adalah aplikasi Canva AI. Melalui penerapan Canva AI dalam pembelajaran interaktif, para guru dapat menjembatani kesenjangan antara dunia digital yang semakin berkembang dan kebutuhan pendidikan yang berkualitas. Dengan menggabungkan kreativitas, teknologi, dan tujuan pembelajaran, Canva menjadi media bantu bagi para pendidik dalam menghadirkan pembelajaran yang menginspirasi, memberdayakan, dan relevan bagi generasi pelajar. Tujuan utama kegiatan ini adalah minimal 50% peserta mampu mendesain media pembelajaran yang menarik dan mewujudkannya dalam bentuk media siap guna dengan menggunakan Canva. Keseluruhan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melalui tahapan Pra pelaksanaan, Pelaksanaan, Penerapan dan Pendampingan, selanjutnya Pasca Pelaksanaan. Kegiatan dilakukan secara luring dan daring, melalui sharing dan diskusi. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta dapat membuat media pembelajaran interaktif berupa lembar kerja peserta didik interaktif, kuis interaktif

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Canva AI

**PENDAHULUAN**

Pendidikan di era revolusi industry 4.0 dan society 5.0 menuntut adanya transformasi fundamental dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu kompetensi kunci yang harus dimiliki guru adalah kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu sekolah yang berlokasi di kota Hat Yai provinsi Songkhla, Thailand bagian Selatan. Sekolah tersebut adalah Muslimeen Suksa School, berjarak hampir 1000 km sehingga jika ditempuh melalui jalur darat akan membutuhkan waktu kurang lebih 15 jam

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Tim, dalam hal ini sebagian besar dilakukan melalui mahasiswa yang sedang melaksanakan magang internasional di Muslimeen Suksa School diperoleh hasil bahwa guru-guru di sekolah tersebut terlihat sudah melakukan kegiatan pendidikan dengan baik, sudah melakukan proses pembelajaran dengan menarik dan inovatif, serta memiliki semangat mengajar yang tinggi, namun masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam memaksimalkan pemanfaatan media ajar. Penggunaan AI dalam pendidikan tidak hanya sebatas efisiensi, tetapi juga membuka potensi untuk personalisasi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Lee dan Kim (2023), teknologi AI dapat membantu guru menciptakan materi ajar yang lebih kaya dan bervariasi, yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Dengan Canva AI, guru di Muslimeen Suksa School dapat dengan cepat menghasilkan pembelajaran yang menarik, infografis yang ringkas, atau lembar kerja yang menarik secara visual. Hal ini sangat relevan untuk menjaga fokus dan antusiasme siswa di era digital saat ini, di mana mereka terbiasa dengan konten visual yang dinamis. Oleh sebab itu, Tim PKM hadir untuk membantu dalam hal ini melalui aplikasi canva AI sehingga pembelajaran lebih interaktif. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya akan meringankan beban kerja guru dalam persiapan mengajar, tetapi juga secara langsung akan meningkatkan kualitas interaksi belajar di kelas. Pada akhirnya, kualitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru berbanding lurus dengan tingkat pemahaman dan pencapaian akademik siswa (Hattie, 2012). Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran interkatif diharapkan membuka dan menstimulus imajinasi dari peserta (Tafonao, 2018).

## **METODE**

Dalam pelaksanaan kegiatan ini terbagi dalam 3 tahap diantaranya yaitu:

### **1. Tahap Pra Pelaksanaan**

Pada tahapan ini yang dilakukan oleh tim adalah persiapan instrument kegiatan. Beberapa instrument yang disiapkan oleh tim adalah:

- a. Mempersiapkan bahan materi
- b. Mempersiapkan sarana prasarana seperti misalnya perangkat komputer dan jaringan internet
- c. Mempersiapkan daftar hadir peserta
- d. Mempersiapkan wadah dokumentasi kegiatan

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan ini dibagi ke dalam 2 kegiatan yaitu .

#### **a. Kegiatan Luring**

Dalam kegiatan luring dilaksanakan dengan metode ceramah dan iskusni. Pada kegiatan ini, materi diberikan oleh tim secara berkesinambungan kepada peserta dengan metode sharing dan diskusi.

#### **b. Kegiatan daring**

Pada kegiatan ini peserta akan mempraktikkan kegiatan yang diberikan dimulai dari praktik membuat media pembelajaran dengan menggunakan canva

3. Penerapan dan pendampingan

Pada segmen penerapan dan pendampingan, peserta akan didampingi secara langsung oleh tim dalam merancang dan menciptakan media pembelajaran dengan materi yang diampu oleh masing-masing guru. Metode yang digunakan dalam segmen ini adalah metode praktikum dan diskusi.

4. Tahap Pasca Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim melakukan validasi hasil atau produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta.

## HASIL

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dua periode. Periode pertama dilaksanakan secara luring di Muslimeen Suksa School dan dilanjutkan periode kedua yang dilaksanakan secara daring. Kegiatan ini melibatkan guru-guru dari Muslimeen Suksa School yang memiliki latar belakang beragam dalam penggunaan teknologi informasi. Melalui pelatihan dan pendampingan, para guru diperkenalkan pada berbagai fitur Canva, mulai dari pembuatan desain presentasi interaktif, poster edukatif, hingga materi ajar berbasis visual yang mendukung proses pembelajaran kreatif dan menarik. Fitur *Canva AI* seperti *Magic Write*, *Text to Image*, dan *Auto Layout* juga diperkenalkan sebagai sarana untuk mempercepat proses pembuatan materi ajar

Pada kegiatan secara luring, melalui ceramah dan diskusi Tim memberikan penjelasan awal mengenai materi dasar canva. Pada sesi ini dipilih untuk dilaksanakan *onsite* (luring) di Lokasi mitra, yaitu di Muslimeen Suksa School. Adanya kegiatan secara luring ini, guru-guru memberikan respon positif baik pada saat sesi ceramah maupun diskusi. Hal ini terlihat dari sangat antusiasnya guru-guru selama sesi ceramah dan diskusi. Sedangkan pada sesi daring, guru-guru diberikan praktek aplikasi dari canva menghasilkan pembelajaran interaktif

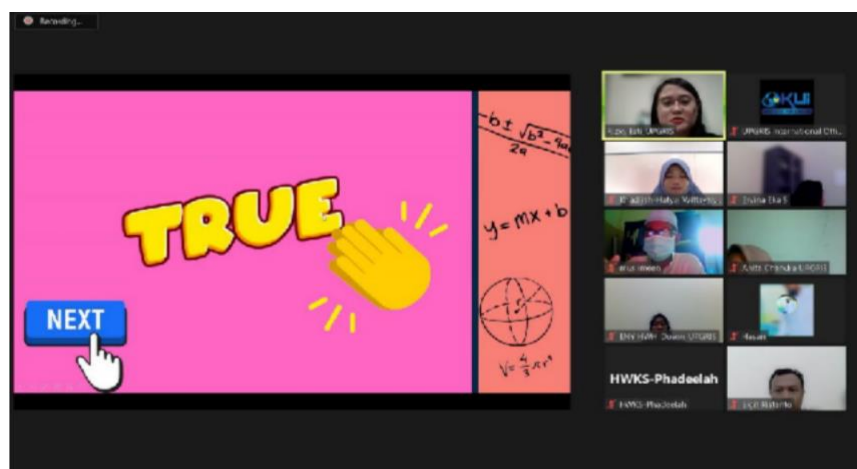


Gambar 1. Pengantar awal dari kepala sekolah



Gambar 2. TIM PKM bersama Guru-guru di Muslimeen Suksa School

Sedangkan pada kegiatan sesi kedua atau periode kedua yang dilaksanakan secara daring, tim memberikan pelatihan (*coaching*) pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu membuat kuis interaktif. Selain itu pada gambar 3, tim pengabdian juga mendemonstrasikan contoh jadi dari kuis interaktif kepada guru-guru. Setelah memperlihatkan contoh jadi, tim beserta guru mempraktekkan bersama dalam membuat kuis interkatif. Peserta mengikuti dengan cukup antusias dan sesi pelatihan juga berjalan dengan cukup lancer. Hal tersebut terlihat dari Gambar 4 berikut ini yang menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan dapat berhasil membuat kuis interkatif yang dipraktekkan



Gambar 3. Tim mendemonstrasikan contoh jadi kuis interaktif



Gambar 4. Tim bersama guru mempraktekkan pembuatan kuis interaktif

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru-guru tidak hanya mampu membuat media ajar yang lebih menarik secara visual, tetapi juga dapat mengintegrasikan unsur literasi digital serta berpikir kreatif dalam pembelajaran. Respon peserta terhadap kegiatan ini sangat positif, terbukti dari antusiasme selama sesi praktik, kemampuan menghasilkan produk media pembelajaran secara mandiri, serta komitmen untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kelas masing-masing.

Dengan terlaksananya PKM ini, diharapkan guru-guru Muslimeen Suksa School semakin siap menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, literasi digital, dan pemanfaatan teknologi. Program ini juga memperkuat kemitraan antara perguruan tinggi dengan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

## **KESIMPULAN**

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan fitur-fitur Canva AI seperti *Magic Write*, *Text to Image*, dan *Auto Layout* yang memudahkan pembuatan materi ajar. Dengan kemampuan ini, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga membuka ruang bagi guru untuk lebih menstimulasi imajinasi dan keterlibatan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Secara lebih luas, keberhasilan PKM ini memiliki implikasi penting terhadap keberlanjutan kualitas pembelajaran di Muslimeen Suksa School. Guru-guru kini memiliki bekal untuk terus mengembangkan media ajar berbasis teknologi secara mandiri, sekaligus memperkuat kompetensinya dalam menghadapi tantangan

pendidikan abad 21. Program ini juga mempererat hubungan antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra, sehingga dapat menjadi model kolaborasi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis literasi digital. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada guru, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Lee, S., & Kim, J. (2023). The Role of Generative AI in Personalized Learning Content Creation: A Teacher's Perspective. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(4), 134-148.
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning* Routledge.
- Tafonao, T. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 95-105.