

Penerapan Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* melalui Media Canva (*Magic Design*) pada MTs Al Washliyah Jati Rejo

Fita Fatria¹, Tiflatul Husna²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

*Corresponding author

E-mail: [1fitafatria@umnaw.ac.id](mailto:fitafatria@umnaw.ac.id), [2tiflatulhusna@umnaw.ac.id](mailto:tiflatulhusna@umnaw.ac.id)

Article History:

Received: Jul, 2025

Revised: Jul, 2025

Accepted: Jul, 2025

Abstract: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MTs Al Washliyah Jati Rejo dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), khususnya Canva dengan fitur *Magic Design*. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar karena keterbatasan pemahaman guru dan sarana prasarana yang tersedia. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi tahapan persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pedagogik guru dalam mendesain media ajar berbasis Canva AI. Sebanyak 57% guru menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Keywords:

Pengabdian Kepada Masyarakat, Artificial Intelligence, Canva, Media Pembelajaran, Guru MTS

Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi suatu keharusan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Penggunaan teknologi tidak hanya menjadi penunjang, melainkan bagian integral dalam proses pembelajaran, terlebih dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka yang menuntut peserta didik untuk aktif, mandiri, kreatif, serta mampu berpikir kritis. Kurikulum ini memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar, termasuk memanfaatkan teknologi berbasis digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*).

Namun, di lapangan masih banyak tantangan yang dihadapi. Salah satu contohnya adalah di MTs Al Washliyah Jati Rejo, Kabupaten Deli Serdang. Sekolah ini mengalami berbagai kendala dalam hal pemanfaatan teknologi dalam kegiatan

pembelajaran. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, diketahui bahwa mayoritas guru masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan media pembelajaran digital. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), tanpa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung interaktif. Kendala lainnya adalah terbatasnya fasilitas seperti proyektor, koneksi internet, dan peraturan sekolah yang melarang siswa membawa perangkat gawai.

Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif, monoton, dan tidak mampu memaksimalkan potensi peserta didik. Guru pun mengalami kesulitan dalam merancang media ajar yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik zaman digital saat ini. Maka diperlukan intervensi dalam bentuk pendampingan atau pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan literasi teknologi guru, khususnya dalam pemanfaatan media digital berbasis AI.

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui pelatihan penggunaan Canva dengan fitur Magic Design sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan beragam template dan fitur cerdas untuk membuat konten visual, seperti presentasi, infografis, video, poster, hingga worksheet interaktif. Fitur "Magic Design" yang dimotori oleh teknologi AI mampu membantu pengguna dalam menghasilkan desain yang menarik dan profesional dengan cepat, meskipun tanpa latar belakang desain grafis.

Dalam konteks pembelajaran, Canva tidak hanya memudahkan guru dalam menciptakan bahan ajar yang menarik, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi berbasis visual, kolaborasi digital, dan eksplorasi ide-ide kreatif. Pelatihan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap teknologi, serta membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam mendesain materi ajar yang lebih komunikatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, tetapi juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara nyata, dengan mendorong guru agar menjadi agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana tim pelaksana tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mitra belajar yang mendampingi guru secara langsung dalam proses pemanfaatan teknologi berbasis Artificial Intelligence melalui media Canva. Kegiatan ini dirancang dalam empat tahapan utama, yaitu persiapan, sosialisasi dan pelatihan, diskusi dan pendampingan, serta evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap awal ini dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan secara sistematis dan terorganisasi. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Koordinasi awal dengan pihak mitra, dalam hal ini kepala sekolah dan guru MTs Al Washliyah Jati Rejo, untuk menyampaikan tujuan, sasaran, dan alur kegiatan pengabdian.
2. Identifikasi kebutuhan mitra melalui wawancara informal dan pengamatan terhadap fasilitas serta kemampuan teknologi yang dimiliki guru.
3. Penyusunan materi pelatihan, berupa modul pelatihan, panduan penggunaan Canva AI (Magic Design), serta contoh hasil media pembelajaran.
4. Penyediaan alat dan bahan, seperti laptop, proyektor, koneksi internet, lembar kerja, serta dokumentasi pendukung untuk pelaksanaan pelatihan.

Tahap ini menjadi fondasi penting untuk memastikan kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta kondisi mitra.

B. Tahap Sosialisasi dan Pelatihan

Pada tahap ini, kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi, khususnya Artificial Intelligence dalam pendidikan, sebagai penguatan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka. Selanjutnya dilakukan sesi pelatihan intensif yang bersifat praktis dan aplikatif.

1. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan andragogi, yakni pembelajaran orang dewasa yang menekankan pada pengalaman peserta sebagai bagian dari proses belajar.
2. Materi yang disampaikan mencakup:
 - a. Pengantar Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan.

- b. Pengenalan Canva dan fitur-fitur unggulannya.
 - c. Praktik langsung menggunakan Canva dengan fitur Magic Design.
 - d. Pembuatan media ajar seperti presentasi interaktif, infografis, poster, dan worksheet digital.
3. Guru dibimbing secara langsung dan diberikan waktu untuk mencoba membuat desain sesuai mata pelajaran masing-masing.

Selama sesi ini, guru tidak hanya belajar teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga didorong untuk berpikir kreatif dan reflektif terhadap kebutuhan pembelajaran yang mereka hadapi.

C. Tahap Diskusi dan Pendampingan

Setelah pelatihan utama, dilakukan sesi diskusi terbuka dan pendampingan personal. Tahap ini bertujuan untuk:

1. Menjawab pertanyaan teknis atau kendala yang dihadapi peserta selama proses pelatihan.
2. Memberikan bimbingan individual dalam pengembangan desain media ajar sesuai dengan konteks pembelajaran yang diampu masing-masing guru.
3. Mendorong kolaborasi antarguru dalam membentuk komunitas belajar yang saling mendukung dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Tahap ini sangat penting karena menjadi ruang reflektif dan eksploratif bagi peserta untuk memperkuat pemahaman serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva berbasis AI secara mandiri.

D. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas kegiatan serta hasil yang dicapai. Beberapa metode yang digunakan:

1. Observasi langsung terhadap keterlibatan dan partisipasi guru selama pelatihan.
2. Kuesioner dan wawancara singkat untuk mengukur persepsi, pemahaman, dan kepuasan peserta terhadap kegiatan.
3. Analisis terhadap hasil karya guru, yaitu media pembelajaran yang berhasil dibuat menggunakan Canva AI.
4. Refleksi bersama di akhir kegiatan untuk menggali umpan balik dan

perbaiki program di masa mendatang.

Hasil evaluasi ini menjadi acuan dalam menyusun laporan luaran kegiatan serta merancang keberlanjutan program di masa depan.

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MTs Al Washliyah Jati Rejo telah menghasilkan sejumlah capaian yang menunjukkan keberhasilan program dalam meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam memanfaatkan media Canva berbasis Artificial Intelligence (AI). Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan data partisipasi peserta, peningkatan kompetensi pedagogik guru, serta dampak implementatif terhadap proses pembelajaran di kelas.

A. Antusiasme dan Partisipasi Guru

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan diikuti oleh 12 orang guru dari berbagai bidang studi. Tingkat kehadiran 100% mencerminkan komitmen dan ketertarikan yang tinggi terhadap tema pelatihan yang diangkat. Berdasarkan observasi langsung dan data refleksi peserta, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebanyak 57% guru menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan keterlibatan aktif selama sesi praktik, diskusi, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas desain.
2. Sekitar 27% guru aktif mengajukan pertanyaan dan berdiskusi mengenai tantangan penggunaan Canva, seperti teknis penggunaan fitur AI, koneksi internet, dan integrasi dengan mata pelajaran masing-masing.
3. 16% guru memberikan saran dan umpan balik konstruktif terhadap pelaksanaan pelatihan, seperti keinginan untuk adanya sesi lanjutan dan pendampingan intensif.

Tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menjawab kebutuhan aktual guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan zaman. Selain itu, kegiatan ini mendorong tumbuhnya motivasi guru untuk mengeksplorasi teknologi secara lebih lanjut sebagai bagian dari pengembangan profesional.

B. Peningkatan Kompetensi Guru

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi guru dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva berbasis AI secara mandiri.

Beberapa fitur yang berhasil diaplikasikan guru selama pelatihan antara lain:

1. Magic Design, yang membantu guru menciptakan desain cepat dengan gaya profesional hanya dengan memasukkan kata kunci.
2. Alih Ajaib, yang memungkinkan guru mengubah bentuk media, seperti dari teks menjadi presentasi atau infografis, secara otomatis.
3. Desain Ajaib dan Media Ajaib, yang mempermudah pembuatan konten visual sesuai kebutuhan pembelajaran.

Guru mampu membuat berbagai media ajar, seperti slide presentasi tematik, infografis materi pelajaran, poster motivasi belajar, dan lembar evaluasi kreatif, dengan tampilan yang menarik dan komunikatif. Kemampuan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami secara teknis, tetapi juga dapat menerapkan teknologi tersebut dalam konteks pembelajaran yang bermakna.

Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru, terutama dalam mengintegrasikan konten visual dengan pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa. Guru menjadi lebih sadar akan pentingnya visualisasi informasi untuk menunjang pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau kompleks.

C. Dampak Terhadap Pembelajaran

Dampak yang paling nyata dari kegiatan ini adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam merancang media ajar secara mandiri dan kreatif. Guru mengakui bahwa sebelumnya mereka merasa terbatas karena tidak memiliki keterampilan desain atau akses terhadap platform desain profesional. Dengan Canva, guru merasa dimampukan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Beberapa perubahan perilaku guru yang terpantau pasca pelatihan antara lain:

1. Lebih proaktif dalam mencari referensi desain media pembelajaran.
2. Mulai menggunakan Canva sebagai alternatif PowerPoint dalam presentasi.
3. Melibatkan siswa dalam proses pembuatan konten visual (misalnya, tugas kolaboratif membuat infografis pelajaran).

Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan

dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di MTs Al Washliyah Jati Rejo ini secara umum berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Pelatihan penerapan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence melalui Canva (fitur Magic Design) terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam aspek literasi digital dan kreativitas dalam menyusun bahan ajar.

Para guru menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama proses pelatihan, yang mencerminkan bahwa program ini telah merespons kebutuhan riil di lapangan. Guru tidak hanya memahami secara teknis penggunaan Canva, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan perangkat ajar yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pendidikan yang adaptif dan relevan di era digital.

Daftar Referensi

- Aribowo, E. K. (2020). Canva: Media Pembelajaran Interaktif.
- Hadana, H. S. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. JUPENDIS.
- Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Raras, K. S. (2022). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran. JSSTCS.
- Syahril, A. P., dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Multimedia.