



Optimalisasi Canva AI Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Produktivitas Guru RA Nurul Hikmah Bojong Gede Jawa Barat

Ipin Sugiyarto^{1,*}, Indah Purnamana Sari¹, Cahyani Budihartanti¹

¹Universitas Nusa Mandiri, Kota Depok, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 19 Mei 2026
Revisi: 21 Mei 2026
Diterima: 25 Mei 2026
Diterbitkan: 30 Juni 2026

Kata Kunci

Kata Kunci: Canva, Artificial Intelligence (AI), media pembelajaran interaktif, literasi digital, produktivitas tenaga pendidik

Correspondence

E-mail: ipin.isy@nusamandiri.ac.id*

A B S T R A K

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di RA Nurul Hikmah dalam memanfaatkan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya fasilitas komputer serta kurangnya pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan efektif. Melalui pelatihan yang dilaksanakan secara offline, para guru diberikan pemahaman dan praktik langsung mengenai penggunaan komputer serta optimalisasi fitur AI pada Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Program ini diharapkan mampu meningkatkan produktivitas guru, memperkuat literasi digital, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif di era perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, luaran kegiatan direncanakan berupa publikasi ilmiah dan press release sebagai kontribusi akademik dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lembaga pendidikan usia dini.

Abstract

This community service initiative aims to enhance the competencies of educators at RA Nurul Hikmah in utilizing AI-powered Canva as an interactive learning tool. This initiative was prompted by the limited availability of computer facilities and the lack of teachers' knowledge in using digital technology to support creative and effective learning processes. Through offline training sessions, educators were provided with both theoretical understanding and hands-on practice regarding computer usage and the optimization of AI features in Canva to create engaging, adaptive, and student-centered learning materials. This program is expected to enhance educators' productivity, strengthen digital literacy, and foster a more interactive and participatory learning environment in the era of educational technology advancement. Additionally, the program's outcomes are planned to include scientific publications and press releases as academic contributions to the development of technology-based learning in early childhood education institutions.

This is an open access article under the CC-BY-SA license





1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang semakin interaktif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar mampu membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Namun demikian, tingkat literasi digital guru di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan PAUD, masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Katadata Insight Center menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada kategori sedang, terutama pada aspek keterampilan penggunaan teknologi digital secara produktif dan kreatif. Kondisi tersebut juga ditemukan pada guru PAUD yang umumnya masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan perangkat komputer, pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Kementerian Kominfo & Katadata Insight Center, 2022). Selain itu, penelitian oleh Sari dan Setiawan (2023) menyebutkan bahwa sebagian guru PAUD masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan platform digital untuk mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif di kelas.

RA Nurul Hikmah merupakan lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam yang berkomitmen memberikan layanan pendidikan berkualitas melalui pendekatan Pembelajaran Mendalam dan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC). Sebagai lembaga pendidikan yang berada di wilayah suburban, RA Nurul Hikmah menghadapi tantangan dalam pemerataan akses teknologi pendidikan serta peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran adalah Canva berbasis AI. Pemilihan Canva berbasis AI dalam kegiatan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Canva memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru dengan kemampuan teknologi dasar sehingga sesuai untuk guru PAUD yang masih dalam tahap penguatan literasi digital. Kedua, Canva menyediakan berbagai template pendidikan, ilustrasi, animasi, serta fitur AI seperti pembuatan desain otomatis, generator gambar, dan penyusunan materi presentasi yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran secara lebih cepat dan menarik tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Ketiga, Canva dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone sehingga lebih fleksibel digunakan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan kualitas media pembelajaran interaktif pada pendidikan dasar dan PAUD (Rahmawati et al., 2023).

Namun, berdasarkan hasil identifikasi permasalahan mitra, guru di RA Nurul Hikmah masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan komputer serta kurang memahami pemanfaatan Canva berbasis AI dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva berbasis AI sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, diharapkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan produktivitas dalam proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara offline dengan sasaran utama para guru di RA Nurul Hikmah. Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan.

2.1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan observasi dan diskusi bersama pihak mitra untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keterbatasan fasilitas komputer, tingkat pemahaman penggunaan teknologi digital, serta kebutuhan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis AI.

2.2. Tahap Perencanaan Program

Setelah identifikasi masalah dilakukan, tim menyusun rencana kegiatan yang meliputi penyusunan materi pelatihan, pembagian tugas tim pelaksana, penyediaan sarana pendukung, serta penentuan jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan. Materi pelatihan difokuskan pada pengenalan Canva berbasis AI, penggunaan fitur-fitur desain interaktif, serta praktik pembuatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

2.3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara langsung melalui metode ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai penggunaan aplikasi Canva berbasis AI untuk pembuatan profil media sosial dan poster kegiatan sekolah yang menarik, kreatif, dan informatif. Materi pelatihan mencakup penggunaan beberapa fitur dan tools Canva, seperti Magic Design untuk menghasilkan desain otomatis berdasarkan tema, Text to Image untuk membuat ilustrasi atau background berbasis AI, serta fitur Background Remover untuk menghapus latar belakang gambar agar desain terlihat lebih profesional. Peserta juga diajarkan cara menggunakan berbagai template media sosial dan poster sekolah, mengedit elemen desain, mengatur kombinasi warna, menambahkan ikon dan gambar, serta membuat teks dengan berbagai style menggunakan fitur Text Effects, Font Combination, dan animasi teks pada Canva. Selain itu, peserta didampingi secara langsung dalam praktik membuat desain profil media sosial dan poster kegiatan sekolah sesuai kebutuhan masing-masing sehingga mampu menghasilkan media visual yang menarik dan komunikatif.

2.4. Tahap Pendampingan

Setelah pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta untuk memastikan guru mampu menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar. Pendampingan dilakukan dengan membantu peserta menyelesaikan kendala teknis serta memberikan arahan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

2.5. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengabdian masyarakat. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian hasil praktik peserta, serta penyebaran instrumen kuesioner kepada 14 peserta pelatihan menggunakan skala Likert. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva berbasis AI, kemampuan dalam membuat profil media sosial dan poster kegiatan sekolah, serta tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan. Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman penggunaan fitur AI Canva, kemampuan mengedit template dan desain visual, kreativitas dalam pembuatan media, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan keterampilan digital dan produktivitas peserta.

2.6. Tahap Pelaporan dan Luaran

Tahap akhir kegiatan adalah penyusunan laporan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan. Selain itu, hasil kegiatan juga direncanakan dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah dan media publikasi sebagai kontribusi akademik dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara offline di Aula Pesantren Daarush Shofwah dengan peserta yaitu guru dari RA Nurul Hikmah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pembukaan dan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di era modern. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan dasar penggunaan komputer dan pengenalan fitur-fitur Canva berbasis AI yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Pada sesi praktik, peserta didampingi secara langsung oleh tim pelaksana dalam membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva berbasis AI, seperti presentasi interaktif, poster edukasi, lembar aktivitas peserta didik, dan media visual pembelajaran lainnya. Peserta terlihat antusias selama kegiatan berlangsung karena materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Selain itu, metode pelatihan yang bersifat praktik langsung membantu peserta lebih mudah memahami penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam pelatihan ini peserta juga diperkenalkan pada pemanfaatan fitur AI Canva dan AI Meta yang dapat digunakan untuk menghasilkan desain poster kegiatan sekolah secara otomatis dan lebih menarik melalui sistem generate desain berbasis prompt. Fitur tersebut memungkinkan guru membuat poster kegiatan dengan lebih cepat melalui kombinasi template, pemilihan warna, tata letak, serta elemen visual yang dihasilkan secara otomatis sesuai kebutuhan pengguna. Selain digunakan untuk desain visual, kemampuan struktural pada fitur AI Meta juga dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyusun perencanaan atau rancangan kegiatan sekolah secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat memasukkan instruksi atau prompt tertentu sesuai kebutuhan kegiatan, kemudian sistem AI akan membantu menghasilkan rancangan konsep, susunan kegiatan, maupun ide konten yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Model pelatihan pada kegiatan ini memiliki perbedaan dibandingkan beberapa kegiatan pengabdian masyarakat pada umumnya yang masih berfokus pada penggunaan Canva melalui komputer atau laptop. Pada kegiatan ini, pelatihan lebih menekankan penggunaan aplikasi Canva berbasis mobile phone sehingga peserta dapat membuat dan mengedit desain secara fleksibel tanpa harus bergantung pada perangkat PC atau laptop. Pendekatan ini dinilai lebih efektif karena sebagian besar guru telah memiliki smartphone pribadi yang lebih mudah digunakan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan Canva melalui perangkat mobile memberikan kemudahan dalam proses editing cepat, revisi desain, hingga publikasi media sosial sekolah secara langsung.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva berbasis AI. Peserta mampu memahami penggunaan fitur desain otomatis, template pembelajaran, serta pengelolaan media visual yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan dapat lebih produktif dan kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

3.2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi dengan peserta, serta penyebaran kuesioner di akhir kegiatan menggunakan skala Likert kepada 14 peserta pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sangat bermanfaat dan mudah dipahami. Peserta juga merasa terbantu dengan adanya praktik langsung dan pendampingan selama proses pelatihan berlangsung.

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva berbasis AI dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta menjadi lebih memahami cara membuat desain pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan fitur AI untuk generate desain poster dan penyusunan konsep kegiatan juga dinilai membantu guru dalam menghemat waktu serta meningkatkan kreativitas dalam membuat media visual pembelajaran dan promosi kegiatan sekolah.

Kendala yang ditemukan selama kegiatan antara lain keterbatasan perangkat komputer dan perbedaan tingkat kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung oleh tim pelaksana. Penggunaan aplikasi Canva berbasis mobile phone juga menjadi solusi alternatif bagi peserta yang tidak memiliki laptop atau komputer pribadi sehingga proses pelatihan tetap dapat berjalan dengan baik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis AI.

3.3. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan sebagai bentuk laporan pelaksanaan kegiatan dan bukti keterlibatan peserta selama pelatihan berlangsung. Dokumentasi mencakup kegiatan penyampaian materi, praktik penggunaan Canva berbasis AI, diskusi peserta, serta sesi foto bersama antara tim pelaksana dan peserta kegiatan.



Gambar 2. Penyampaian materi pelatihan



Gambar 3. Hasil produk editing guru RA Nurul Hikmah.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di RA Nurul Hikmah bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, pelatihan ini memberikan manfaat positif bagi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan efektif. Melalui kegiatan pelatihan dan praktik langsung, peserta mampu memahami penggunaan fitur-fitur Canva berbasis AI dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan literasi digital guru sehingga mereka lebih siap menghadapi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah.

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran inovatif secara mandiri serta menerapkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari guna meningkatkan kualitas pendidikan di RA Nurul Hikmah.

Berdasarkan hasil kegiatan, kemampuan penggunaan Canva berbasis AI dan desain grafis digital direkomendasikan untuk dijadikan sebagai salah satu keahlian pendukung yang perlu dipertahankan dan dikembangkan secara berkelanjutan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan pelatihan Canva dan desain grafis secara rutin agar kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, profil media sosial sekolah, maupun poster kegiatan pendidikan dapat terus meningkat mengikuti perkembangan teknologi digital. Selain itu, diharapkan dinas terkait, khususnya penggerak pendidikan PAUD dan taman kanak-kanak, dapat memberikan fasilitasi berupa program pelatihan khusus di bidang desain grafis dan pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan. Dukungan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- [1] Astuti, I. P., & Nurfitri, K. (2023). Pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 56-61.
- [2] Hidayat, R., & Maulana, F. (2023). Transformasi digital dalam pendidikan melalui pemanfaatan teknologi artificial intelligence. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(1), 88-96.
- [3] Idhayani, N., Salma, S., Susilowati, E., Marni, S., & Laali, S. A. (2023). *Media pembelajaran interaktif*. Penerbit Pendidikan Nusantara.
- [4] Jannah, M., Yumami, E., & Putri, V. D. (2025). Pemanfaatan Canva dan artificial intelligence (AI) sebagai inovasi media ajar interaktif di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 333-340.
- [5] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia & Katadata Insight Center. (2022). *Status literasi digital Indonesia 2022*. Kominfo.
- [6] Pratiwi, L., & Nugroho, Y. (2025). Literasi digital guru dalam menghadapi era artificial intelligence pada pembelajaran modern. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 22-31.
- [7] Rahmawati, D., & Setiawan, A. (2024). Pelatihan pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. *Jurnal Abdimas Teknologi Informasi*, 4(1), 45-52.
- [8] Rahmawati, N., Putri, A., & Hidayat, R. (2023). Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru pada media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115-123.
- [9] Sari, D., & Setiawan, A. (2023). Analisis literasi digital guru PAUD dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4210-4220.
- [10] Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran teknologi AI PAUDPEDIA sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK ABA 3 Samarinda. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 169-179.