



Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbantuan *Artificial Intelligence* Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SDN 137 Pekanbaru

**Rahmat Taufan¹⁾, Khairani Djahara¹⁾, Sarwandi^{1)*}, Yulia Fitri Ananda¹⁾, Inkha Ameriza¹⁾,
Khairi Nur Fazri¹⁾**

¹⁾Universitas Sains dan Teknologi Indonesia, Pekanbaru, Indonesia

Diterima: 08 Juli 2026

Direvisi: 26 Juli 2026

Disetujui: 31 Juli 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif dan interaktif. Namun, pemanfaatan AI dan aplikasi Canva dalam penyusunan e-modul masih belum optimal di kalangan guru sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI menggunakan Canva di SDN 137 Pekanbaru. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung (*hands-on learning*) yang dilaksanakan selama dua hari, disertai evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Materi pelatihan mencakup konsep dasar AI dalam pembelajaran, pemanfaatan fitur AI pada Canva, serta penyusunan e-modul interaktif yang sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan kompetensi peserta, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 79,38 pada *pre-test* menjadi 95,71 pada *post-test*. Selain itu, guru berhasil menghasilkan e-modul interaktif yang memadukan elemen multimedia dan fitur AI sehingga lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, pelatihan ini efektif meningkatkan literasi digital, keterampilan pemanfaatan AI, dan kesiapan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Canva, E-modul Interaktif, Kompetensi Digital, Pelatihan Guru

Training on Creating AI-Assisted Interactive E-Modules Using Canva to Enhance the Digital Competence of Teachers at SDN 137 Pekanbaru

Abstract

The rapid development of digital technology and the integration of Artificial Intelligence (AI) in education require teachers to possess the competence to develop innovative and interactive digital learning materials. However, the utilization of AI and Canva in developing e-modules remains limited among elementary school teachers. This community service program aimed to improve teachers' digital competencies through training on developing AI-assisted interactive e-modules using Canva at SDN 137 Pekanbaru. The training employed lectures, demonstrations, discussions, and hands-on practice conducted over two days, followed by pre-test and post-test assessments to measure participants' learning outcomes. The training materials covered fundamental concepts of AI in education, the use of AI-powered features in Canva, and the systematic development of interactive e-modules tailored to instructional needs. The results indicated that the training was successfully implemented and significantly improved participants' competencies, as reflected by the increase in the average score from 79.38 in the pre-test to 95.71 in the post-test. In addition, participants were able to develop interactive e-modules that integrated multimedia elements and AI features, making the learning materials more engaging and aligned with the demands of

* Korespondensi Penulis. E-mail: wandikocano2@gmail.com

21st-century education. Therefore, the training effectively enhanced teachers' digital literacy, AI utilization skills, and readiness to develop innovative digital learning materials.

Keywords: *Artificial Intelligence, Canva, Interactive E-module, Digital Competence, Teacher Training*

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

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada aspek pengembangan bahan ajar dan proses pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya menguasai kompetensi pedagogik, tetapi juga memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI). AI mampu membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, menghasilkan ilustrasi, mengembangkan soal evaluasi, hingga mempercepat proses penyusunan bahan ajar digital. Namun demikian, pemanfaatan AI dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar masih relatif rendah karena keterbatasan literasi digital, kurangnya pelatihan, serta minimnya pengalaman guru dalam menggunakan teknologi tersebut secara pedagogis (Holmes et al., 2022; Zawacki-Richter et al., 2021).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada guru-guru SDN 137 Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian besar guru masih menggunakan bahan ajar dalam bentuk modul cetak atau dokumen PDF yang bersifat statis sehingga kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Meskipun sebagian guru telah mengenal aplikasi Canva sebagai media desain sederhana, pemanfaatannya masih terbatas pada pembuatan presentasi dan belum diarahkan untuk mengembangkan e-modul interaktif yang terintegrasi dengan fitur AI. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan transformasi pendidikan digital dengan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Kajian mengenai kompetensi digital guru menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih, mengelola, dan memanfaatkan teknologi secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Falloon, 2020). Selain itu, *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat (*perceived usefulness*) menjadi faktor penting yang memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna (Scherer et al., 2021). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan yang bersifat praktis dan kontekstual menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Salah satu platform yang mudah diakses dan memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Perkembangan Canva yang kini dilengkapi dengan berbagai fitur berbasis AI, seperti *Magic Write*, *Magic Design*, dan *Text-to-Image*, memungkinkan guru menyusun e-modul yang lebih menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang kompleks. Penggunaan platform desain digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru, mempercepat proses pengembangan bahan ajar, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan menarik bagi peserta didik.

(Kohnke & Moorhouse, 2021). Di sisi lain, e-modul interaktif yang memadukan teks, gambar, video, tautan, dan aktivitas pembelajaran juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dibandingkan bahan ajar konvensional (Huang et al., 2020).

Beberapa kegiatan pengabdian maupun penelitian sebelumnya telah melaporkan bahwa pelatihan literasi digital dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kompetensi guru. Yusuf dan Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Widhiarta Putra (2024) juga melaporkan bahwa program peningkatan literasi digital mampu meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi pendidikan. Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum dan belum mengintegrasikan pemanfaatan AI sebagai alat bantu dalam proses pengembangan bahan ajar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan berupa integrasi pemanfaatan fitur AI pada aplikasi Canva dalam proses penyusunan e-modul interaktif sehingga guru tidak hanya mempelajari penggunaan aplikasi, tetapi juga memperoleh pengalaman memanfaatkan AI secara etis, efektif, dan produktif dalam mendukung pembelajaran.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI menggunakan Canva bagi guru SDN 137 Pekanbaru. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang mengombinasikan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, dan *hands-on learning*. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep AI dalam pendidikan, tetapi juga didampingi secara langsung dalam menyusun e-modul sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Efektivitas pelatihan dievaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* sehingga peningkatan kompetensi peserta dapat diukur secara objektif.

Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan AI untuk mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain meningkatkan kompetensi digital guru, kegiatan ini juga diharapkan mampu mendorong terbentuknya budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah, memperkuat implementasi pembelajaran abad ke-21, serta mendukung transformasi pendidikan menuju ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kompetensi digital guru SDN 137 Pekanbaru melalui pelatihan pembuatan e-modul interaktif berbantuan *Artificial Intelligence* menggunakan Canva, meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan sistematis, serta mengevaluasi efektivitas pelatihan melalui pengukuran peningkatan pemahaman peserta menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

METODE PELAKSANAAN

Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 15 – 16 Januari 2026 di SDN 137 Pekanbaru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman guru dalam menyusun e-modul interaktif berbantuan *Artificial Intelligence* (AI)

menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan rendahnya pemanfaatan teknologi dan AI dalam penyusunan bahan ajar, serta kesenjangan antara tuntutan transformasi pendidikan digital dan kompetensi guru di tingkat sekolah dasar.

Realisasi pemecahan masalah dilakukan melalui pelatihan dua hari yang mengintegrasikan pendekatan ceramah, demonstrasi, diskusi interaktif, dan praktik langsung (*hands-on learning*). Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada penguatan pemahaman konseptual mengenai *Artificial Intelligence* dalam pendidikan serta pengenalan fitur-fitur Canva yang relevan untuk pengembangan e-modul interaktif. Guru diberikan pemahaman mengenai peran AI dalam membantu perencanaan pembelajaran, penyusunan materi, pengembangan ilustrasi visual, serta penyusunan evaluasi pembelajaran yang lebih sistematis dan efisien.

Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada prinsip dasar desain pembelajaran digital, struktur e-modul yang sistematis (tujuan pembelajaran, materi, aktivitas, dan evaluasi), serta strategi integrasi elemen multimedia untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Demonstrasi langsung penggunaan fitur Canva berbantuan AI dilakukan untuk memastikan guru memahami langkah-langkah teknis secara runtut.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI. Guru secara mandiri menyusun e-modul sesuai mata pelajaran masing-masing dengan memanfaatkan template Canva, fitur *text-to-design*, pengaturan layout otomatis, serta integrasi gambar, ikon, dan elemen visual lainnya. Tim pelaksana memberikan pendampingan selama proses praktik untuk memastikan setiap peserta mampu menghasilkan produk e-modul yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Sebagai bagian dari monitoring dan evaluasi, kegiatan diawali dengan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal guru terkait AI dan pengembangan e-modul interaktif. Di akhir pelatihan, *post-test* diberikan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

Secara keseluruhan, realisasi kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva berbantuan AI, tetapi juga memperkuat kesiapan pedagogis mereka dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Berikut adalah jadwal kegiatan pelatihan yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

Hari	Jam	Topik	Instruktur	Pendamping
Pertama	08.00 – 11.00	Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam Pendidikan dan Penggunaan Dasar Canva untuk Pembuatan E-Modul Interaktif	Khairani Djahara, M.Kom.	1. Rahmat Taufan, S.S.T., M.Pd 2. Inkha Ameriza, S.Pd., M.Pd.T. 3. Sarwandi, M.Pd.T. 4. Yulia Fitri Ananda, M.Pd.T.
Kedua	08.00 – 11.00	Praktik Pembuatan E-Modul Interaktif Berbantuan AI Menggunakan Canva	Rahmat Taufan, S.S.T., M.Pd	1. Khairani Djahara, M.Kom 2. Inkha Ameriza, S.Pd., M.Pd.T. 3. Sarwandi, M.Pd.T. 4. Yulia Fitri Ananda, M.Pd.T. 5. Khairi Nur Fazri

Sasaran

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pelatihan ditujukan kepada guru-guru SDN 137 Pekanbaru sebagai mitra dalam program peningkatan literasi digital dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran. Kegiatan ini berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun e-modul interaktif berbantuan AI menggunakan aplikasi Canva, sebagai upaya menjawab kebutuhan transformasi pendidikan digital di tingkat sekolah dasar. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan jumlah peserta sebanyak 8 orang guru yang mengikuti kegiatan secara penuh. Hari pertama difokuskan pada penguatan pemahaman konseptual mengenai AI dalam pendidikan serta penggunaan dasar Canva, sedangkan hari kedua difokuskan pada praktik langsung pembuatan e-modul interaktif sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pendampingan tim pelaksana.

Pelaksanaan kegiatan ini mendapat respon yang sangat positif dari pihak sekolah maupun para guru peserta pelatihan. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi diskusi, tanya jawab, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas praktik penyusunan e-modul. Umpan balik yang diberikan menunjukkan bahwa pelatihan ini membantu meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan AI dan Canva sebagai alat pengembangan bahan ajar. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, sehingga kegiatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan kesiapan pedagogis guru.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan praktik langsung (*learning by doing*) yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru dalam menyusun e-modul interaktif berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan
 - a. Melakukan koordinasi dengan pihak SDN 137 Pekanbaru terkait teknis pelaksanaan kegiatan, jadwal, jumlah peserta, serta kesiapan sarana dan prasarana pendukung seperti ruang pelatihan dan perangkat digital.
 - b. Menyusun modul pelatihan yang mencakup materi pengenalan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan, panduan penggunaan Canva, serta langkah-langkah pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI.
 - c. Menyiapkan instrumen evaluasi berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta pelatihan.
2. Pelaksanaan Pelatihan

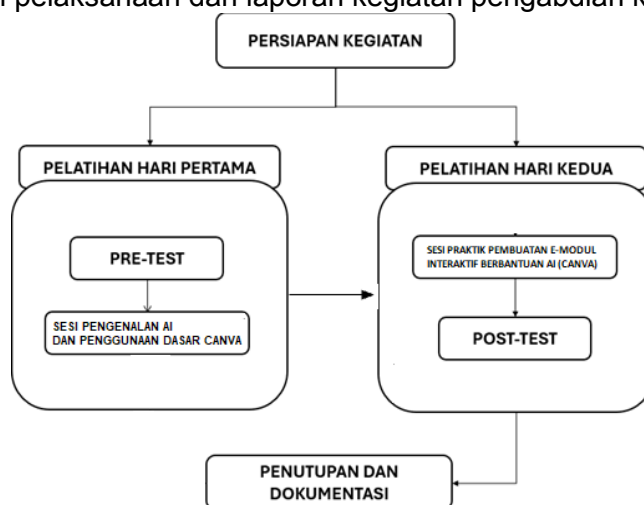
Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam dua sesi utama yang berlangsung selama dua hari:

 - a. Sesi Hari Pertama: Pengenalan AI dan Penggunaan Dasar Canva

Pengenalan konsep *Artificial Intelligence* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.

 - 1) Demonstrasi penggunaan fitur dasar Canva, termasuk pemilihan template, pengaturan layout, serta integrasi elemen visual.

- 2) Pengenalan fitur berbasis AI pada Canva seperti *text-to-design* dan pengembangan konten visual otomatis.
- 3) Diskusi interaktif mengenai struktur e-modul yang sistematis (tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi).
- b. Sesi Hari Kedua: Praktik Pembuatan E-Modul Interaktif Berbantuan AI
 - 1) Guru menyusun e-modul sesuai mata pelajaran masing-masing menggunakan Canva.
 - 2) Integrasi elemen teks, gambar, ilustrasi, serta fitur AI untuk memperkaya materi pembelajaran.
 - 3) Pendampingan langsung oleh tim pelaksana dalam proses pengembangan modul.
 - 4) Presentasi hasil e-modul dan pemberian umpan balik konstruktif.
- c. Evaluasi
 - 1) Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* yang diberikan sebelum pelatihan dan *post-test* yang diberikan setelah pelatihan selesai.
 - 2) Tim pelaksana memberikan umpan balik langsung terhadap hasil e-modul yang telah dibuat oleh peserta.
3. Penutupan dan Dokumentasi
Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan diskusi singkat mengenai tindak lanjut pemanfaatan e-modul dalam pembelajaran di kelas. Dokumentasi kegiatan berupa foto, daftar hadir, serta hasil e-modul yang dikembangkan peserta dikumpulkan sebagai bukti pelaksanaan dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PkM di SDN 137 Pekanbaru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SDN 137 Pekanbaru mengenai Pelatihan Membuat E-Modul Interaktif Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) Menggunakan Canva telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Guru-guru peserta pelatihan telah diberikan materi mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* dalam pendidikan, pemanfaatan fitur berbasis AI pada aplikasi Canva, serta teknik penyusunan e-modul interaktif yang sistematis dan menarik. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode

ceramah, demonstrasi, diskusi interaktif, dan praktik langsung (*hands-on learning*), sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam penyusunan bahan ajar.

Jumlah peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebanyak 8 orang guru SDN 137 Pekanbaru yang mengikuti pelatihan selama dua hari secara penuh. Hari pertama difokuskan pada penguatan pemahaman mengenai AI dalam pendidikan dan penggunaan dasar Canva, sedangkan hari kedua difokuskan pada praktik langsung pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Setelah pelaksanaan materi dan praktikum, dapat disimpulkan bahwa peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka terkait pengembangan bahan ajar digital. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengikuti materi, menjawab pertanyaan pada *pre-test* dan *post-test*, serta menghasilkan produk e-modul interaktif yang terstruktur dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 79,38 pada *pre-test* menjadi 95,71 pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan literasi AI dan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva untuk penyusunan e-modul interaktif. Selain peningkatan nilai evaluasi, perubahan juga terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Dengan keberhasilan ini, diharapkan guru peserta pelatihan dapat mengimplementasikan serta mengembangkan e-modul interaktif berbantuan AI dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, guru diharapkan dapat berbagi praktik baik dan pengetahuan yang diperoleh kepada rekan sejawat di lingkungan sekolah, sehingga dampak kegiatan ini dapat berkelanjutan dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 137 Pekanbaru.

Pembahasan

Adapun Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SDN 137 Pekanbaru yaitu:

1. Pemberian Materi *Artificial Intelligence* dan Penggunaan Dasar Canva pada Hari Pertama

Pada sesi hari pertama, guru-guru diperkenalkan dengan konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks pendidikan. Materi difokuskan pada pemahaman bagaimana AI dapat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran, menyusun konten, menghasilkan ilustrasi visual, serta mengembangkan evaluasi secara lebih efisien. Penjelasan diberikan secara sistematis agar peserta memahami bahwa AI bukan pengganti peran guru, melainkan alat bantu yang mendukung kreativitas dan produktivitas dalam penyusunan bahan ajar.

Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan penggunaan dasar aplikasi Canva sebagai platform desain pembelajaran digital. Guru diajarkan mengenali fitur-fitur utama seperti pemilihan template, pengaturan *layout*, penggunaan elemen visual, penyisipan gambar, serta integrasi teks dan media lainnya. Selain itu, diperkenalkan pula fitur berbasis AI pada Canva, seperti *text-to-design* dan pengaturan tata letak otomatis, yang memungkinkan guru menghasilkan desain modul secara lebih cepat dan sistematis.

Pada tahap berikutnya, dilakukan demonstrasi penyusunan struktur e-modul yang baik dan terorganisir. Guru diarahkan untuk memahami komponen penting dalam e-modul,

seperti tujuan pembelajaran, materi inti, ilustrasi pendukung, serta bagian evaluasi. Demonstrasi ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami penggunaan aplikasi secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan prinsip desain pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.



Gambar 2. Pemberian Materi Hari Pertama

2. Praktik Pembuatan E-Modul Interaktif Berbantuan AI di Hari Kedua

Pada sesi hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung pembuatan e-modul interaktif berbantuan AI menggunakan Canva. Guru diminta untuk menyusun e-modul sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, dimulai dari perumusan tujuan pembelajaran hingga penyusunan materi dan evaluasi. Dalam proses ini, peserta memanfaatkan fitur AI untuk membantu menyusun konten teks, memperbaiki redaksi materi, serta menghasilkan ilustrasi visual yang relevan dengan topik pembelajaran.

Selanjutnya, guru mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar, ikon, dan desain visual yang menarik agar modul lebih interaktif dan komunikatif. Pendampingan dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana untuk memastikan setiap peserta mampu mengimplementasikan fitur Canva dan AI secara optimal. Proses ini mencerminkan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta belajar melalui praktik nyata dan pemecahan masalah secara langsung.

Pada tahap akhir, peserta mempresentasikan hasil e-modul yang telah dibuat. Presentasi ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memperoleh umpan balik konstruktif sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi digital. Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan e-modul interaktif yang lebih terstruktur, menarik, dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelaksanaan sesi hari pertama dan kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru, yang juga didukung oleh hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan integrasi AI efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru SDN 137 Pekanbaru.



Gambar 3. Pemberian Materi Hari Kedua

Evaluasi Hasil Kegiatan

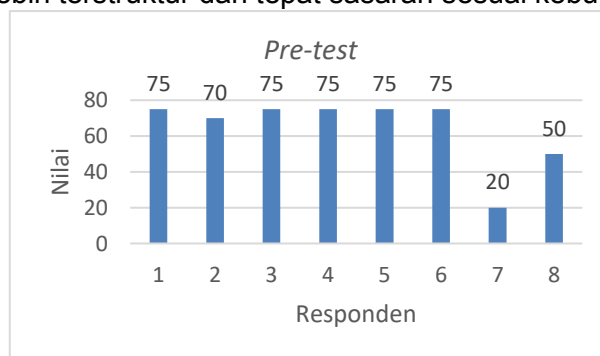
Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman guru terhadap materi yang telah disampaikan selama pelatihan. Tim pengabdian melaksanakan dua sesi evaluasi, yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test*, untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta serta peningkatan kompetensi setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi ini dirancang untuk menilai efektivitas kegiatan Pelatihan Membuat E-Modul Interaktif Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) Menggunakan Canva bagi guru SDN 137 Pekanbaru.

1. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Soal *pre-test* yang diberikan pada pelatihan hari pertama, yang berfokus pada pengenalan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan serta penggunaan dasar aplikasi Canva, dirancang untuk mengukur pemahaman guru terhadap konsep dan keterampilan yang diajarkan. Pertanyaan-pertanyaan dalam tes ini disusun untuk menguji pemahaman peserta mengenai peran AI dalam pembelajaran, pemanfaatan fitur berbasis AI pada Canva, serta kemampuan dasar dalam menyusun struktur e-modul interaktif. Dengan demikian, evaluasi ini tidak hanya mengukur aspek konseptual, tetapi juga kesiapan teknis guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berikut ini merupakan grafik hasil evaluasi yang diberikan kepada guru sebelum mengikuti pelatihan (*pre-test*). Grafik tersebut menggambarkan tingkat pemahaman awal guru terkait konsep *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran serta penggunaan aplikasi Canva untuk penyusunan e-modul interaktif. Hasil *pre-test* menunjukkan variasi tingkat pemahaman peserta, dengan sebagian guru telah memiliki pemahaman dasar yang cukup baik, sementara beberapa lainnya masih memerlukan penguatan pada aspek konseptual dan teknis. Distribusi nilai pada grafik mencerminkan kondisi awal kompetensi digital peserta sebelum pelatihan dilaksanakan. Data ini menjadi acuan penting dalam mengukur efektivitas pelatihan yang diberikan, serta membantu tim pelaksana dalam mengidentifikasi materi yang perlu lebih ditekankan selama proses pembelajaran. Dengan adanya *pre-test* ini, pelaksanaan pelatihan dapat diarahkan secara lebih terstruktur dan tepat sasaran sesuai kebutuhan peserta.

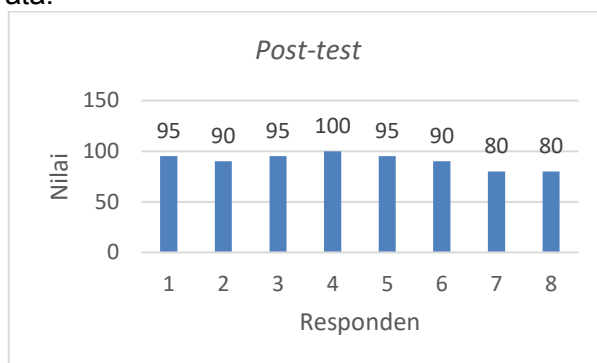


Gambar 5. Hasil *Pre-Test*

Berdasarkan grafik hasil *pre-test* yang dilaksanakan sebelum pelatihan dimulai, terlihat bahwa pemahaman guru terhadap sebagian besar materi sudah berada pada kategori cukup baik. Nilai pada responden 1, 3, 4, 5, dan 6 menunjukkan skor yang relatif tinggi, yaitu berada pada angka 75.

Responden 2 juga menunjukkan pemahaman yang cukup baik dengan skor 70. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman dasar terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran.

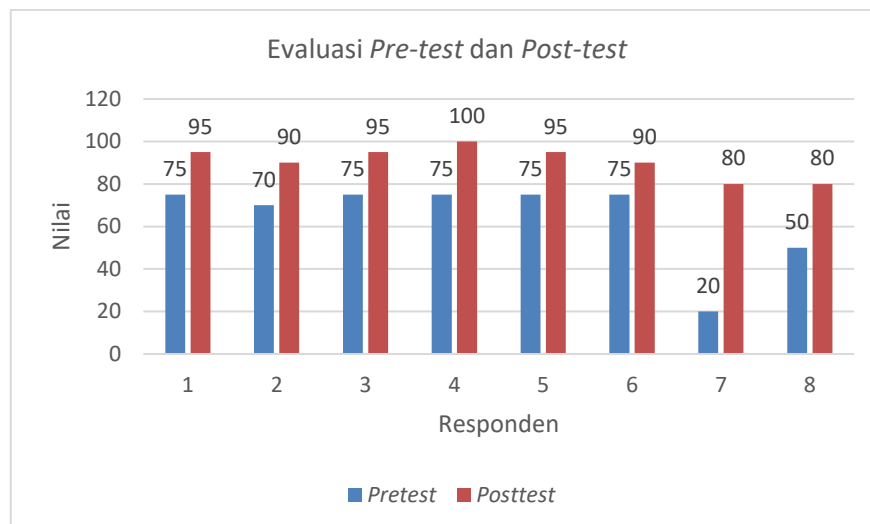
Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta yang menunjukkan pemahaman yang belum optimal, yaitu pada responden 7 dan 8 dengan nilai masing-masing 20 dan 50. Perbedaan nilai yang cukup signifikan ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman awal di antara peserta, khususnya terkait konsep *Artificial Intelligence* dan pemanfaatan fitur Canva dalam penyusunan e-modul interaktif. Kondisi ini memperkuat urgensi pelaksanaan pelatihan secara terstruktur dan berbasis praktik untuk menyamakan tingkat pemahaman serta meningkatkan kompetensi digital seluruh peserta secara merata.



Gambar 6. Hasil *Post-Test*

Setelah pelaksanaan pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan grafik *post-test*, terlihat bahwa seluruh responden mengalami peningkatan nilai dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelumnya. Nilai peserta berada pada rentang 80 hingga 100, dengan beberapa responden mencapai nilai 95 dan bahkan 100. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap konsep *Artificial Intelligence* dan penggunaan Canva dalam pembuatan e-modul interaktif mengalami peningkatan yang sangat baik.

Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, peningkatan terlihat jelas terutama pada responden yang sebelumnya memiliki nilai rendah. Peserta yang pada *pre-test* memperoleh nilai 20 dan 50 mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 80 pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung berhasil meningkatkan literasi AI serta keterampilan teknis guru dalam menyusun e-modul interaktif. Secara keseluruhan, hasil *post-test* menegaskan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan kesiapan pedagogis guru SDN 137 Pekanbaru.



Gambar 7. Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru terhadap materi yang diberikan. Pada responden pertama terjadi peningkatan sebesar 20 poin (dari 75 menjadi 95), responden kedua meningkat 20 poin (dari 70 menjadi 90), dan responden ketiga meningkat 20 poin (dari 75 menjadi 95). Pada responden keempat terjadi peningkatan sebesar 25 poin (dari 75 menjadi 100), sedangkan responden kelima dan keenam masing-masing mengalami peningkatan sebesar 20 poin (dari 75 menjadi 95 dan dari 75 menjadi 90).

Peningkatan paling signifikan terlihat pada responden ketujuh yang mengalami kenaikan sebesar 60 poin (dari 20 menjadi 80), serta responden kedelapan yang meningkat sebesar 30 poin (dari 50 menjadi 80). Secara keseluruhan, rata-rata nilai meningkat dari 79,38 pada *pre-test* menjadi 95,71 pada *post-test*. Angka-angka tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan literasi *Artificial Intelligence* dan keterampilan guru dalam menyusun e-modul interaktif menggunakan Canva. Peningkatan yang merata pada hampir seluruh peserta juga menunjukkan bahwa pendekatan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung yang diterapkan mampu menjembatani perbedaan tingkat pemahaman awal peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan e-modul interaktif berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Canva bagi guru SDN 137 Pekanbaru berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan bahan ajar. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai konsep dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 79,38 pada *pre-test* menjadi 95,71 pada *post-test*. Selain itu, peserta mampu mengembangkan e-modul interaktif yang lebih sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur AI pada Canva. Pendekatan pelatihan yang mengombinasikan ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung (*learning by doing*) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital, keterampilan teknis, serta kesiapan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kompetensi guru dan mendukung transformasi pembelajaran berbasis

teknologi di SDN 137 Pekanbaru. Untuk meningkatkan keberlanjutan dampak kegiatan, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkala dengan materi yang lebih mendalam, khususnya terkait pemanfaatan fitur-fitur AI lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, diperlukan pendampingan pascapelatihan serta monitoring implementasi e-modul di kelas agar kompetensi yang telah diperoleh dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan serta memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00221-x>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Teaching and Teacher Education*, 95, 103107. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103107>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 32(2), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00244-3>
- Huang, R., Tlili, A., Yang, J., Chang, T. W., Wang, H., & Zhuang, R. (2020). Educational technology and digital transformation in education: A review of recent developments. *Computers & Education*, 158, 103902. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103902>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2021). Facilitating synchronous online learning through digital tools. *RELC Journal*, 52(2), 296–301. <https://doi.org/10.1177/0033688220937235>
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2021). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach. *Computers in Human Behavior*, 114, 106552. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106552>
- Widhiarta Putra, B. A. (2024). Inovasi pembelajaran: Strategi mengembangkan literasi digital guru di era transformasi pendidikan. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 5(1). <https://doi.org/10.36312/jcm.v5i1.3323>
- Yusuf, M., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.30874>
- Zawacki-Richter, O., Bond, M., Marín, V. I., & Gouverneur, F. (2021). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education: Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00239-5>