

# Pelatihan Penggunaan Canva Dan AI Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada RA Nurul Hikmah

Frisma Handayanna<sup>1\*</sup>, Andi Saryoko<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Informatika, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[frisma.fha@nusamandiri.ac.id](mailto:frisma.fha@nusamandiri.ac.id), <sup>2\*</sup>[andi.asy@nusamandiri.ac.id](mailto:andi.asy@nusamandiri.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** – Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif. Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis visual serta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) menjadi sangat penting, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Namun, masih terdapat keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi seperti Canva dan teknologi AI sebagai media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik menggunakan Canva serta memanfaatkan AI untuk membantu penyusunan materi, ide pembelajaran, dan evaluasi secara lebih efisien. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong inovasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini meliputi: (1) peningkatan keterampilan guru dalam penggunaan Canva dan AI, (2) terciptanya produk media pembelajaran kreatif berbasis digital, (3) tersusunnya modul atau panduan sederhana penggunaan Canva dan AI dalam pembelajaran, serta (4) meningkatnya kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di RA Nurul Hikmah.

**Kata Kunci:** *Training; Canva; AI; Innovation; Learning*

**Abstract** – This community service activity is motivated by the need to improve teacher competency in utilizing digital technology to support a more creative, interactive, and effective learning process. In today's digital era, the use of visual-based learning media and the use of artificial intelligence (AI) is very important, especially in early childhood education. However, there are still limitations in teacher knowledge and skills in using applications such as Canva and AI technology as learning media. The purpose of this activity is to improve teachers' abilities in designing attractive learning media using Canva and utilizing AI to help compile materials, learning ideas, and evaluations more efficiently. In addition, this activity aims to encourage learning innovation so that it can increase student engagement and understanding. The outputs generated from this activity include: (1) improving teacher skills in using Canva and AI, (2) creating creative digital-based learning media products, (3) compiling a simple module or guide to using Canva and AI in learning, and (4) improving the quality of the learning process to be more interactive and effective at RA Nurul Hikmah.

**Keywords:** *Training; Canva; AI; Innovation; Learning*

## 1. PENDAHULUAN

RA Nurul Hikmah merupakan lembaga pendidikan anak yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, bahasa, dan karakter anak. Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan beberapa kondisi: (1) Media pembelajaran masih sederhana (buku, papan tulis, lembar kerja). Dengan perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional [1]. (2) Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas dimana pendidik juga masih kurang dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dalam penerapan, yaitu tidak mempunyai pemahaman dan keahlian dalam memanfaatkan alat-alat teknologi informasi dan mereka tidak antusias tentang perubahan dan integrasi dengan pembelajaran yang menggunakan alat-alat teknologi informasi dalam kelas mereka [2]. (3) Saat ini guru belum terbiasa menggunakan platform seperti Canva dan ChatGPT. Tugas guru saat ini yaitu memanfaatkan media pembelajaran agar menjadikan pembelajaran interaktif dan efektif terhadap peserta didik. Guru harus mampu dan mempunyai kreatifitas yang baik dalam merancang media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Maka diri itu guru harus kreatif dalam merancang media pembelajaran yang interaktif agar dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien [3].

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Strategi pengajaran harus mempertimbangkan kemampuan mereka dalam memproses informasi, berpikir, dan memecahkan masalah yang masih dalam tahap pengembangan. Dengan memahami karakteristik perkembangan kognitif anak-anak usia sekolah dasar, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang relevan dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak-anak tersebut [4].

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik [1].

Penggunaan teknologi digital mampu mempengaruhi perilaku manusia, termasuk siswa dan pendidik, serta mendukung berbagai proses seperti identifikasi, pengumpulan, pencatatan, pengolahan, dan pendistribusian ulang materi pembelajaran. Integrasi materi ajar dengan teknologi digital dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi, karena memungkinkan penyampaian konten secara kreatif melalui gabungan elemen visual, audio, video, dan animasi [5].

Beberapa peran yang dimiliki TIK dalam proses belajar didasari oleh karakteristik dari media yang kompleks. Karakteristik media pembelajaran TIK antara lain: (1) menggunakan perangkat komputer sebagai sarana belajarnya; (2) menggunakan perangkat multimedia sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan; (3) menggunakan teknologi elektronik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel; dan (4) menggunakan sistem pertukaran data yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya [2].

Pemanfaatan platform seperti Canva memudahkan pembuatan media pembelajaran yang menarik, sementara teknologi Artificial Intelligence mampu membantu otomatisasi pekerjaan administratif, penyusunan materi ajar, hingga analisis pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak, guru, dan tenaga kependidikan yang belum mengoptimalkan kedua teknologi tersebut. Keterbatasan literasi digital, kurangnya pelatihan, serta minimnya pendampingan menjadi kendala utama dalam meningkatkan produktivitas kerja.

Canva merupakan aplikasi yang menawarkan banyak kelebihan, seperti pilihan desain yang beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk mendorong kreativitas pengguna, terutama bagi guru atau pengajar yang ingin menyusun media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi siswa [6].

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan hal yang tidak bisa dihindari dan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu contoh teknologi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah ChatGPT, yang merupakan teknologi AI yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal [7].

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1 Tahap Pelaksanaan**

Dalam pengabdian masyarakat ini, menggunakan beberapa metode, yaitu 1) pendekatan terhadap masyarakat, 2) menetapkan program, 3) melaksanakan kegiatan 4) evaluasi [6].

#### **1) Pendekatan**

##### **a. Pembentukan tim kegiatan pengabdian masyarakat**

Pembentukan tim, dilakukan untuk mendukung kegiatan pengabdian masyarakat yang akan diselenggarakan pada semester yang akan datang.

##### **b. Perumusan Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Saat tim sudah terbentuk, selanjutnya tim berdiskusi merumuskan tujuan dari pengabdian yang akan dilaksanakan.

c. Identifikasi dan Analisis Lingkungan Mitra

Tim pelaksana melakukan kunjungan ke mitra terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi pelatihan. Lokasi

2) Penetapan Program

a. Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan Mitra Setelah tahapan persiapan pada kunjungan ke mitra, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan mitra. Mitra memiliki kebutuhan yang diungkapkan oleh tim. Selanjutnya tim akan mendata dan menganalisis kebutuhan mitra

b. Penentuan Prioritas Solusi Kebutuhan Mitra Setelah analisis kebutuhan didapatkan hasilnya, selanjutnya tim menentukan prioritas mana yang memang sangat dibutuhkan oleh mitra untuk mendapatkan solusi kebutuhan mitra. Kebutuhan mitra yaitu bagaimana dapat melakukan pengoperasian sistem digitalisasi dengan memanfaatkan canva dalam pembuatan poster.

c. Penentuan Kebutuhan Anggaran Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Kegiatan pengabdian masyarakat pasti membutuhkan biaya untuk pelaksanaannya. Tim dalam hal ini membuat anggaran pengeluaran untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat.

d. Persiapan Kebutuhan Solusi Kebutuhan Mitra Tahapan ini tim membuat bahan pengajaran berupa modul ajar dengan muatan materi dan menggunakan ChatGPT untuk membuat isi materi.

3) Pelaksanaan

a. Implementasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini RA Nurul Hikmah dengan target Kepala Sekolah, Guru dan Pendidik

b. Pendampingan Mitra Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, anggota tim yang didukung oleh mahasiswa melakukan pendampingan mitra, supaya lebih efektif dalam pemahaman penggunaan aplikasi canva dan ChatGPT.

4) Evaluasi

a. Monitor dan Evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Ketika pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat anggota tim harus melaksanakan monitor kegiatan tersebut, untuk bisa melihat sejauh mana terdapat kesulitan atau kendala yang pada peserta kegiatan pengabdian masyarakat. Tim juga harus melakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat untuk melihat sejauh mana keefektifan yang diterima oleh para peserta.

b. Pelaporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Setiap kegiatan berakhir, tim membuat laporan, yang berisikan aktifitas kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah terlaksana. Isi laporan tersebut meliputi, hasil kegiatan pengabdian masyarakat, hasil evaluasi kegiatan, dan laporan penggunaan dana kegiatan pengabdian masyarakat.

## 2.2. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini sebagai berikut:

1) Diskusi dengan pihak sekolah mengenai efektifitas pembelajaran di sekolah.

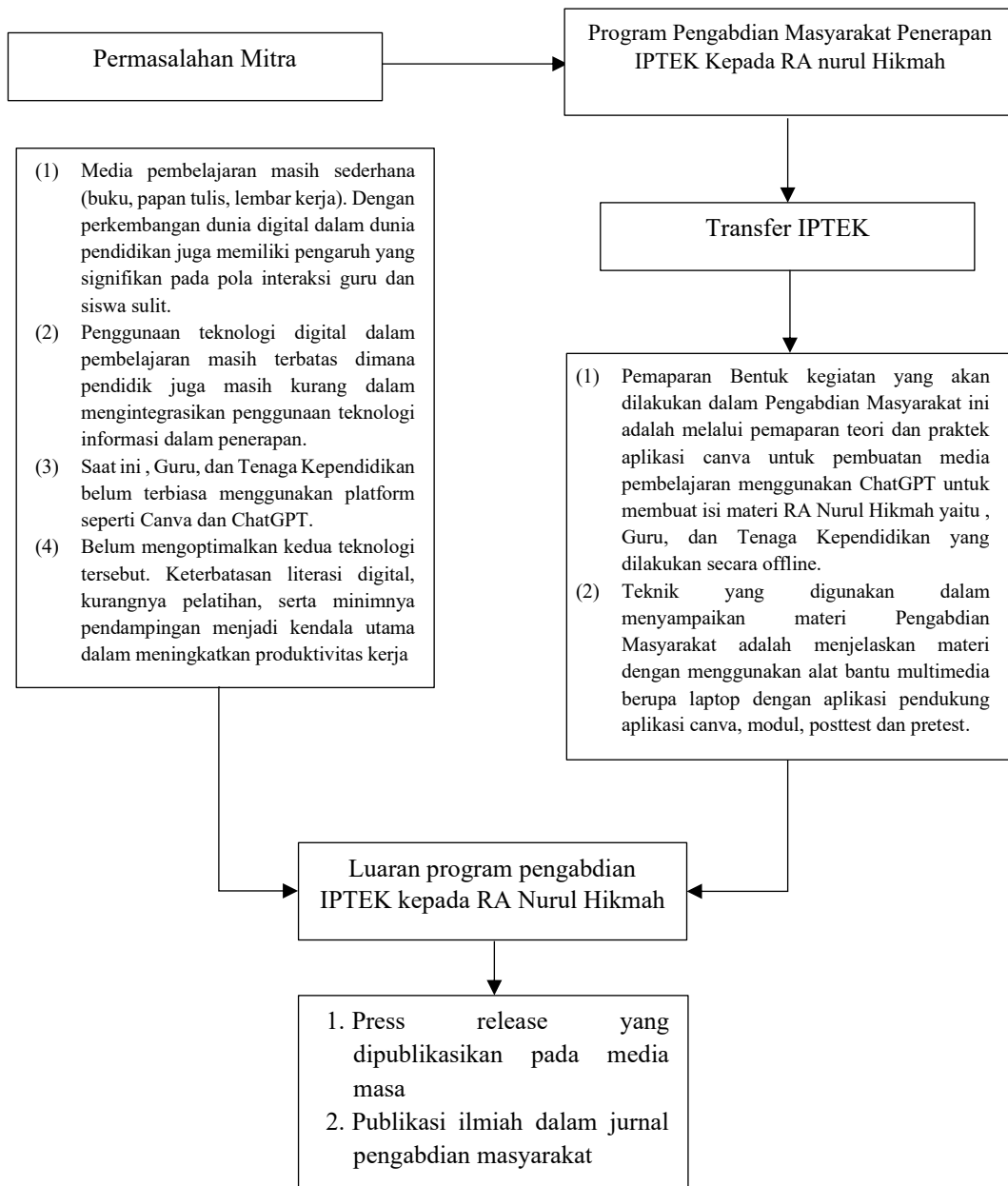
Diskusi dilakukan melalui *Focus Group Discussion* antara tim peneliti dan pihak sekolah yang terdiri dari kepala sekolah, Guru dan Tenaga Pendidik untuk mendapatkan informasi awal dari sekolah berkaitan dengan efektifitas pembelajaran sekolah. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan beberapa guru dan tenaga pendidik serta observasi langsung di sekolah. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan tim peneliti untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut.

- 2) Penyusunan dan pembuatan materi pelatihan penguatan budaya literasi digital  
Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap efektifitas pembelajaran di sekolah, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang akan disampaikan dengan proporsi yang sesuai.
- 3) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan praktik baik pembuatan konten literasi digital  
Pelatihan dilaksanakan secara luring di sekolah tempat pengabdian dengan 4 pematari dari dosen dan mahasiswa yang masing-masing menyampaikan materi praktik penggunaan aplikasi canva dan ChatGPT.
- 4) Evaluasi dan pembinaan karya  
Karya yang telah dibuat oleh peserta dikumpulkan dan dievaluasi konten dan desainnya sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Hasil evaluasi tersebut disampaikan kepada peserta dan poster-poster terbaik akan dicetak dan dipublikasi di sekolah untuk menambah kebermanfaatannya.
- 5) Publikasi karya poster budaya literasi  
Publikasi kegiatan dan karya poster dilakukan melalui luring. Publikasi kegiatan secara daring dilakukan melalui website sekolah dan publikasi karya secara luring dilakukan dengan pemasangan poster hasil karya peserta di linkungan sekolah.
- 6) Evaluasi pelaksanaan pengabdian  
Evaluasi dilakukan setelah seluruh tahapan dari pengabdian selesai. Evaluasi dilakukan melalui pembagian kuesioner kepada peserta. Hasil Evaluasi akan menjadi acuan perbaikan dan keberlanjutan dari program yang dilakukan.  
Berdasarkan tahapan yang telah disampaikan sebelumnya, metode pelaksanaan pengabdian ini adalah observasi, wawancara dan diskusi melalui focus grup discussion.
  - 1) Observasi  
Observasi dilakukan secara langsung di sekolah dengan mengamati kegiatan pembelajaran di sekolah.
  - 2) Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan guru dan tenaga pendidik, tujuan dari adanya wawancara untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang sistematis, terarah dan lebih mendalam yang akan menjadi focus utama materi dan kegiatan pengabdian.
  - 3) *Focus Group Discussion* (FGD)  
Data yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya akan dibahas dalam *Focus Group Discussion* (FGD). FGD dilakukan untuk membahas hasil akhir karya pengabdian dan evaluasi capaian dari setiap tahapan

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Manfaat Yang Dicapai**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Teknologi informasi bersama dengan mahasiswa dengan mitra RA Nurul Hikmah dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri memberikan manfaat bagi peserta antara lain:

1) Mengembangkan Kreativitas

Guru dan Tenaga Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif dengan memaksimalkan penggunaan teknologi digital.

2) Belajar Desain Dasar

Peserta mengenal konsep desain grafis sederhana: komposisi, tipografi, dan estetika.

3) Meningkatkan Literasi Digital

Canva dan chatGPT dapat mendukung dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

4) Mendukung pembelajaran tematik

Poster bisa dibuat untuk topik tertentu, misalnya:

- a. Poster kebersihan lingkungan
- b. Kampanye hemat energi
- c. Pentingnya membaca
- d. Perayaan Hari Kemerdekaan

5) Melatih komunikasi visual

Mereka belajar bagaimana menyampaikan pesan dengan gambar dan teks secara singkat dan jelas.

6) Proyek sekolah atau presentasi

Poster bisa digunakan sebagai tugas akhir proyek atau untuk menghiasi kelas.

### 3.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat respon yang baik dari peserta, selain itu mereka juga merasa puas. Hal ini terbukti dari hasil kuisioner kegiatan dengan jumlah responden sebanyak 14 peserta yang dapat dilihat pada tabel .1

**Tabel 1.** Hasil Kuisioner Kegiatan

Pertanyaan	Skor rata-rata	Grade	Keterangan
Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	3,93	A	Sangat Puas
Materi/modul pelatihan/kegiatan	3,93	A	Sangat Puas
Sarana dan prasaranan yang digunakan saat kegiatan berlangsung	3,86	A	Sangat Puas
Menurut Anda, bagaimana tema kegiatan ini?	4,00	A	Sangat puas
Menurut Anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi?	4,07	A	Sangat Puas
Susunan acara berjalan dengan baik	4,29	A	Sangat Puas
Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	4,21	A	Sangat puas
Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4,07	A	Sangat puas
Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4,07	A	Sangat puas
Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4,14	A	Sangat Puas
Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi	4,21	A	Sangat setuju
Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4,21	A	Sangat puas

Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)	4,14	A	Sangat puas
ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).			
Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat Anda untuk berpartisipasi?	4,39	A	Sangat berminat
Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?	4,00	A	Sangat Puas



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan oleh narasumber mengenai pelatihan penggunaan Canva dan AI dalam hal ini ChatGPT kepada Kepala Sekolah, Guru dan Tenaga Pendidik RA Nurul Hikmah dilakukan secara offline yaitu dengan menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop menggunakan aplikasi canva, modul, posttest dan pretest.



**Gambar 3.** Peserta Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Peserta pelatihan yang terdiri dari Kepala Sekolah, guru dan tenaga Pendidik sangat antusias dan puas setelah mengikuti pelatihan menggunakan canva dan ChatGPT. Selanjutnya acara ditutup dengan foto bersama antara peserta dengan narasumber seperti terlihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Foto Bersama Peserta

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi bersama dengan RA nurul Hikmah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan dihadiri oleh 14 Guru dan Tenaga Kependidikan bersama dengan dosen dan mahasiswa dari fakultas Teknologi Informasi.
2. Setelah mengikuti pengabdian masyarakat, peserta yang merupakan Guru dan Tenaga Kependidikan dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan Canva dan AI, terciptanya produk media pembelajaran kreatif berbasis digital, tersusunnya modul atau panduan sederhana penggunaan Canva dan AI dalam pembelajaran, serta meningkatnya kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di RA Nurul Hikmah.

#### REFERENCES

- [1] Sapriyah, "p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. vol 2, no. no 1, pp. 470–477, 2019.
- [2] E. Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, p. 213, 2021, doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [3] S. O. Averta, R. A. Putri, F. F. Malika, M. A. Fajar, and E. Rienovita, "Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreatifitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Bibliometrik Dengan Metode Prisma," *Edutech*, vol. 23, no. 2, pp. 189–201, 2024, doi: 10.17509/e.v23i2.69007.
- [4] H. Purwulan, "995-Article Text-3780-1-10-20241202," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 4, pp. 375–382, Nov. 2024.
- [5] Anita Candra Dewi, "Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital," *J. Ris. Guru Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 165–170, 2024, doi: 10.62388/jrgi.v3i3.473.
- [6] R. nur Rahmah, T. Rejeki, and V. P. Sari, "Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 441–450, 2025.
- [7] R. Peliza, "Analisis Penggunaan ChatGPT sebagai Alat Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Mahasiswa," *Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 8, no. 4, pp. 1220–1229, 2024, [Online]. Available: [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=3IBD3eoAAAAJ&pagesize=100&citation\\_for\\_view=3IBD3eoAAAAJ:YsMSGLbci4C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=3IBD3eoAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=3IBD3eoAAAAJ:YsMSGLbci4C)