

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

Gimin, Henny Indrawati, Caska, Sumarno, Gani Haryana, Mujiono, Dicha Putri Rezkia, Dinda Ardelia Ramadhani

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

Penulis korespondensi : Henny Indrawati
E-mail : henny.indrawati@lecturer.unri.ac.id

Diterima: 31 Oktober 2025 | Direvisi: 29 November 2025 | Disetujui: 30 November 2025 | Online: 30 November 2025
© Penulis 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu tren yang semakin populer dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun implementasi pembelajaran digital di sekolah menghadapi keterbatasan sumber daya dan berbagai tantangan, di antaranya masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini juga dialami oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Kampar Provinsi Riau. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah melatih dan mendampingi 25 orang guru di sekolah tersebut dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dan aplikasi Canva. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik (workshop) yang dilaksanakan dalam satu sesi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket pretest dan posttest untuk mengukur pengetahuan serta kemampuan peserta. Hasil kegiatan menemukan adanya peningkatan kompetensi guru, di antaranya: pengetahuan tentang AI meningkat dari skor rata-rata 1,52 menjadi 3,46 atau sebesar 90%, dan pengetahuan tentang Canva meningkat dari 2,13 menjadi 4,01 sebesar 88%. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan hardskill guru dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI dan Canva, sekaligus memperkuat softskill kolaborasi dan kreativitas dalam proses pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: pelatihan; pendampingan; media pembelajaran; artificial intelligence; aplikasi canva

Abstract

The rapid development of information and communication technology has had a significant impact on various aspects of life, including education. The use of interactive and enjoyable digital learning media has become an increasingly popular trend in efforts to improve the quality of learning. However, the implementation of digital learning in schools faces resource constraints and various challenges, including the fact that many teachers still lack adequate competence in utilizing technology for learning. This is also experienced by teachers at SMA Negeri 1 Kampar in Riau Province. Therefore, the purpose of this community service activity is to train and assist 25 teachers at the school in developing interactive digital learning media by utilizing Artificial Intelligence (AI) and the Canva application. The methods used include lectures, discussions, demonstrations, and workshops, which are carried out in one session. The evaluation was conducted through the distribution of pretest and posttest questionnaires to measure the participants' knowledge and abilities. The results of the activity found an increase in teacher competence, including: knowledge of AI increased from an average score of 1.52 to 3.46 or 90%, and knowledge of Canva increased from 2.13 to 4.01 or 88%. Thus, this activity has proven to be able to

improve teachers' hard skills in creating AI and Canva-based digital learning media, while also strengthening their soft skills of collaboration and creativity in the process of developing innovative learning media.

Keywords: training; mentoring; learning media; artificial intelligence; canva application.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Secara khusus, kemajuan dalam ranah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memainkan peran yang sangat krusial dalam mentransformasi pendekatan dan metode pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Melalui pemanfaatan TIK, proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, melainkan dapat dilakukan secara fleksibel, interaktif, dan terpersonalisasi. Hal ini menciptakan peluang baru bagi peserta didik untuk mengakses sumber pengetahuan secara lebih luas dan *real-time*, serta memungkinkan kolaborasi tanpa batas geografis (Panjaitan *et al.*, 2025). Keberadaan akses informasi yang semakin mudah, cepat, dan luas telah mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berorientasi pada peran dominan guru (*teacher-centered*) ke arah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar (*student-centered*). Dalam model ini, siswa tidak lagi hanya menjadi penerima pengetahuan, melainkan didorong untuk secara mandiri mencari, mengolah, dan merefleksikan informasi sebagai bagian dari pengembangan kapasitas berpikir kritis dan kemandirian belajar (Kunjumammed *et al.*, 2024).

Perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu tren yang semakin populer dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa (Rahmadani, 2024; Sundari, 2024). Namun tidak melupakan tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran, yaitu untuk membantu siswa dalam menguasai materi yang diajarkan (Anggreini *et al.*, 2023). Tidak hanya untuk menyampaikan materi saja, media pembelajaran juga berperan dalam menarik minat peserta didik untuk belajar (Mayasari *et al.*, 2019). Oleh karena itu, guru tidak hanya menguasai isi pembelajaran, tetapi juga memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Kurikulum Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) semakin menegaskan pentingnya pembelajaran digital. Kurikulum ini secara eksplisit berorientasi pada penguatan kompetensi-kompetensi kunci abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi yang efektif, semuanya merupakan aspek yang sangat berkaitan erat dengan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, Kurikulum Merdeka mendorong para pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih dinamis, adaptif, dan kontekstual, dengan memanfaatkan beragam media digital sebagai sarana fasilitasi pembelajaran aktif. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif mereka terhadap materi ajar melalui metode yang lebih partisipatif dan bermakna (Zafirah *et al.*, 2024). Oleh karena itu, peran guru mengalami perluasan tidak hanya sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang cakap dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam praktik pedagogis. Penguasaan terhadap perangkat digital dan platform pembelajaran daring menjadi keterampilan yang esensial bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa (Ismail & Adityo, 2025).

Meskipun pembelajaran digital menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penerapannya di sekolah-sekolah, khususnya yang berada di wilayah dengan keterbatasan sumber daya, masih dihadapkan pada sejumlah tantangan struktural dan teknis yang signifikan. Salah satu persoalan yang muncul adalah kesenjangan digital yang cukup mencolok antar daerah. Ketimpangan ini tercermin dari belum meratanya akses terhadap jaringan internet yang stabil,

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

keterbatasan jumlah perangkat teknologi seperti komputer dan tablet, serta minimnya infrastruktur pendukung yang layak untuk menjalankan pembelajaran berbasis digital (Rombe, 2024). Selain itu, masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran (Ramadani & Ananda, 2024). Hal ini juga dialami oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Kampar sebagai mitra kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil survei awal, masih banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran sederhana tanpa bantuan teknologi.

Kurangnya kompetensi guru dalam bidang teknologi menjadi kendala utama dalam implementasi pembelajaran digital. Banyak guru yang masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Saerang *et al.*, 2023; Nengsih *et al.*, 2023). Di era global yang menuntut kualitas pendidikan yang tinggi, keberadaan guru yang kreatif menjadi sangat penting, terutama dalam hal penyediaan pembelajaran yang menarik dan relevan. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut (Syahfitri & Herlina, 2024). Sementara itu, pembelajaran digital menuntut guru untuk memiliki keterampilan baru, seperti merancang materi pembelajaran yang interaktif dan memilih media pembelajaran yang efektif (Ashari *et al.*, 2023; Fricticarani *et al.*, 2023).

Salah satu media pembelajaran efektif adalah video pembelajaran, yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk film yang menarik atau video animasi, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap dan memahami materi pelajaran (Warmi *et al.*, 2024). Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang baru dalam pembuatan video pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan kreatif (Rahayu *et al.*, 2023). AI dapat digunakan untuk mempercepat proses penyuntingan dan pembuatan video dengan fitur otomatisasi, seperti transkripsi otomatis, pengenalan suara, dan penciptaan animasi berbasis data. Dengan bantuan AI, guru dapat menghasilkan video pembelajaran yang dipersonalisasi dan interaktif, tanpa harus menguasai keterampilan teknis yang rumit (Asbara *et al.*, 2024). Penggunaan AI dalam proses ini memungkinkan guru memfokuskan lebih banyak waktu pada perencanaan konten dan interaksi dengan siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Tarumasely *et al.*, 2024). Peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi AI tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, namun juga mendorong inovasi dalam pembelajaran (Mubarik *et al.*, 2024).

Untuk menunjang kreativitas guru dalam menyusun materi ajar, aplikasi seperti Canva juga memberikan solusi praktis dalam pembuatan konten visual (Purwasi & Refianti, 2022). Dengan berbagai fitur yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru merancang infografis, presentasi, dan video pembelajaran tanpa memerlukan latar belakang desain yang kuat. Alat ini mendukung guru dalam menciptakan materi yang profesional dan menarik, yang pada akhirnya mendorong inovasi dan interaksi yang lebih dinamis di kelas (Wibowo *et al.*, 2023). Lebih dari sekadar mempermudah proses desain, Canva juga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengacu pada standar kompetensi dasar (Syafrizal *et al.*, 2025). Dengan adanya dukungan aplikasi ini, guru diharapkan dapat lebih produktif dalam menciptakan video pembelajaran sendiri, bukan sekadar mengandalkan atau mengambil video dari YouTube yang dibuat oleh pihak lain (Oktora *et al.*, 2023).

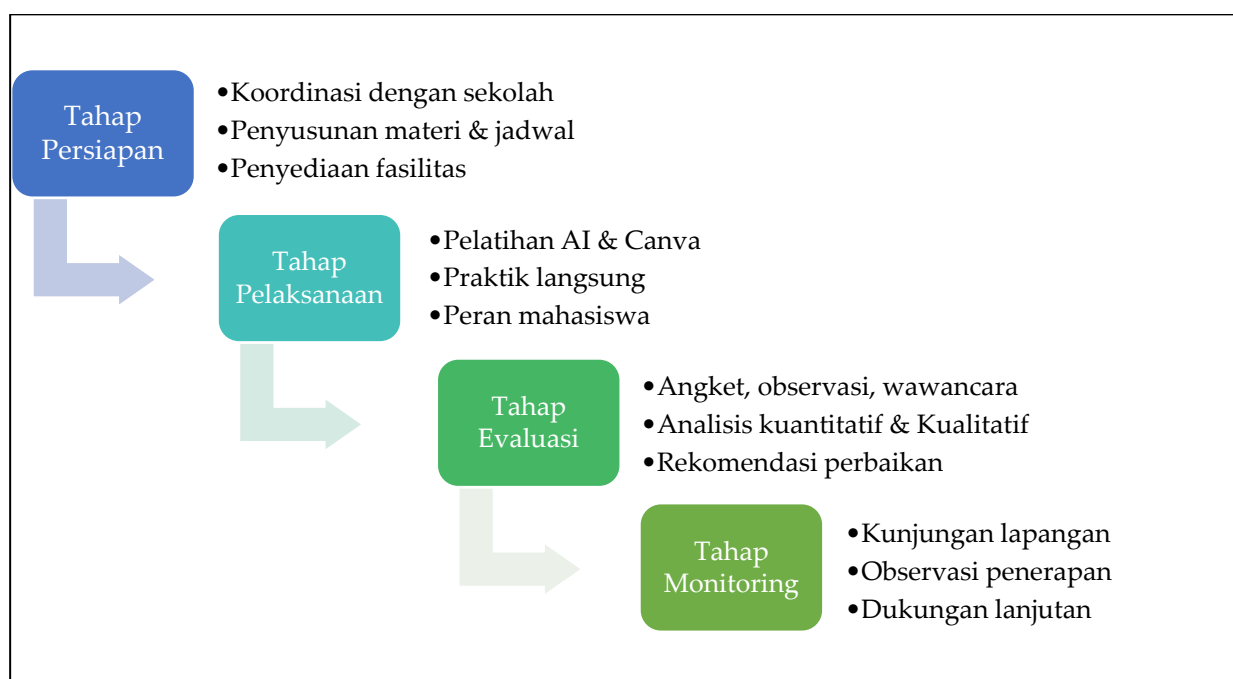
Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, guru di SMA Negeri 1 Kampar masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Sebagian besar guru belum terbiasa membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif, bahkan ada yang masih mengandalkan metode ceramah konvensional dan bahan ajar sederhana seperti slide PowerPoint statis. Hal ini menyebabkan rendahnya variasi media pembelajaran, kurang optimalnya keterlibatan siswa, serta terbatasnya motivasi belajar peserta didik. Melalui pelatihan ini diharapkan guru dapat membuat video pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah melatih dan mendampingi guru-guru di SMA Negeri 1 Kampar dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan AI dan aplikasi Canva.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

SMA Negeri 1 Kampar sendiri merupakan sekolah negeri yang didirikan pada 11 Juli 1977 dengan nomor pendirian 0236/0/1981 dan memiliki NPSN 10400343. Sekolah ini beralamat di Jalan Raya Pekanbaru–Bangkinang Desa Air Tiris, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, serta berstatus terakreditasi A. Dengan akreditasi tersebut, SMA Negeri 1 Kampar berpotensi untuk terus mengembangkan kualitasnya menuju sekolah unggulan di Kabupaten Kampar. Salah satu prioritas utama yang perlu diperkuat dalam upaya tersebut adalah penerapan teknologi pendidikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi relevan untuk membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital melalui penguasaan AI dan Canva oleh guru.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kampar, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Khalayak sasaran adalah kelompok guru di sekolah tersebut sebanyak 25 orang. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi dan praktik. Metode ceramah dilakukan saat memberikan materi pelatihan. Diskusi juga dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi serta mendorong partisipasi aktif dalam bertukar pikiran, informasi, dan pengalaman. Metode demonstrasi dilakukan saat memberikan contoh membuat video pembelajaran yang baik untuk diimplementasikan. Kemudian peserta melakukan praktik membuat video pembelajaran.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah: (1) Peningkatan signifikan pada tingkat pengetahuan peserta mengenai teknik pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dan aplikasi Canva. Peningkatan pengetahuan ini diukur melalui perbandingan skor pra-pelatihan dan pasca-pelatihan; (2) Tercapainya kemampuan peserta dalam membuat video pembelajaran dengan mengaplikasikan AI dan Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis, 08 Agustus 2024 di Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Kampar, beralamat di Jalan Raya Pekanbaru–Bangkinang, Desa

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

Air Tiris, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Kegiatan dilaksanakan dalam satu sesi pelatihan dengan melibatkan 25 orang guru sebagai peserta utama. Selain itu, kegiatan juga didukung oleh tim pengabdian dan dua orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Ekonomi yang berperan dalam pendampingan teknis serta dokumentasi (Gambar 2). Kegiatan ini didukung oleh berbagai perangkat, termasuk proyektor LCD, layar proyektor, laptop, dan akses internet yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan sambutan dari Wakil Kurikulum SMA Negeri 1 Kampar yang menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan kegiatan tersebut. Beliau berharap agar program ini dapat terus berlanjut guna meningkatkan keterampilan para guru dalam pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif dan efektif. Setelah itu, acara pembukaan dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau, yang mengungkapkan harapannya agar kegiatan ini memberikan manfaat terutama bagi para guru dan juga pihak-pihak terkait lainnya.

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Pemanfaatan *Artificial Intelligence*

Sebelum melaksanakan program pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan AI, tim pengabdian masyarakat melakukan survei awal terhadap peserta untuk mengukur tingkat pemahaman mereka mengenai penerapan AI dalam konteks pendidikan. Tingkat pengetahuan ini nantinya akan dibandingkan dengan tingkat pengetahuan peserta setelah materi ipteks ditransfer kepada peserta. Setelah pengisian angket, tim melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan materi terkait pembuatan video pembelajaran menggunakan AI (Gambar 3).

Sebelum praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan kecerdasan buatan (AI), peserta diberikan demonstrasi secara langsung oleh pemateri. Materi yang disampaikan pada sesi ini terdiri dari penggunaan AI dalam pembelajaran yang mencakup langkah-langkah awal untuk mengakses AI, pengantar singkat mengenai cara penggunaannya, serta pembuatan video melalui AI. Demonstrasi bertujuan memberikan gambaran langkah demi langkah pembuatan video pembelajaran secara sistematis. Peserta juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan agar pemahaman terhadap materi semakin jelas. Diskusi interaktif juga difasilitasi untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi serta mendorong partisipasi aktif dalam bertukar pikiran, informasi, dan pengalaman.



Gambar 3. Pemberian Materi Pembuatan Video Pembelajaran dengan Pemanfaatan AI

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

Perbandingan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan disajikan secara rinci pada Tabel 1. Analisis kuantitatif memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata skor angket peserta, yakni dari 1,82 (kategori kurang baik) sebelum pelatihan menjadi 3,46 (kategori baik) setelah pelatihan. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, tim melibatkan mahasiswa untuk membantu menyebarkan angket, persiapan fasilitas, penyebaran materi pelatihan, serta dokumentasi kegiatan.

Tabel 1. Perubahan Pengetahuan Peserta tentang Artificial Intelligence

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Pengetahuan tentang fungsi <i>Artificial Intelligence</i> .	2.08	3.92
2	Pengetahuan tentang fitur-fitur <i>Artificial Intelligence</i> seperti konversi teks ke video, pemilihan <i>template</i> , dan penambahan elemen visual.	1.72	3.32
3	Pengetahuan tentang kegunaan <i>Artificial Intelligence</i> dalam berbagai konteks seperti pembuatan konten presentasi, pembelajaran, dan lainnya.	1.68	3.04
4	Pengetahuan tentang langkah-langkah menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> untuk membuat video.	1.80	3.56
Rerata		1.52	3.46

Tabel 1 memperlihatkan sebelum mengikuti pelatihan, pengetahuan peserta tentang kegunaan *Artificial Intelligence* dalam berbagai konteks seperti pembuatan konten presentasi, pembelajaran, dan lainnya memperoleh skor yang paling rendah (1.68). Aspek ini menjadi faktor penghambat paling besar yang dihadapi oleh peserta. Peserta menyatakan bahwa pengetahuan tentang penerapan AI dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembuatan video masih minim. Namun demikian, terjadi peningkatan pengetahuan peserta tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, peserta masih memiliki pengetahuan yang terbatas tentang penggunaan AI dalam pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, pengetahuan mereka mengalami kemajuan yang signifikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga berhasil mengatasi keterbatasan pengetahuan awal peserta, sehingga membekali mereka dengan kompetensi dasar dalam pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan. Pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran pada masa mendatang. Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Mubarik *et al.*, (2024); juga menemukan setelah mengikuti kegiatan, peserta memperoleh pengetahuan tambahan tentang pemanfaatan AI dan mampu menggunakan teknologi AI dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

Pada sesi pelatihan ini, materi yang disampaikan tim pengabdian (Gambar 4) terdiri dari langkah-langkah awal untuk mengakses aplikasi, pengantar singkat mengenai cara penggunaannya, serta pembuatan video melalui Canva. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif melalui tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan, serta bertukar pikiran dengan rekan sejawat mengenai pengalaman mereka dalam memanfaatkan aplikasi Canva. Diharapkan dengan kegiatan ini dapat memperdalam pemahaman peserta tentang pentingnya membuat media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan bantuan Canva. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disajikan.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA



Gambar 4. Pemberian Materi Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

Sebagai instrumen evaluasi, angket pra-pelatihan dan pasca-pelatihan diberikan kepada peserta untuk mengukur tingkat penguasaan materi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang substansial pada rata-rata skor peserta, dari kategori kurang baik (2.13) menjadi kategori baik (4.01), seperti yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Perubahan Pengetahuan Peserta tentang Aplikasi Canva

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Pengetahuan tentang kegunaan aplikasi Canva.	2.00	4.04
2	Pengetahuan tentang fitur-fitur (audio, background, record video, dan sebagainya) yang tersedia di Canva.	2.32	4.00
3	Pengetahuan tentang tata letak dan fungsi dasar antarmuka Canva.	2.08	4.08
4	Pengetahuan tentang cara menyimpan desain Canva dalam berbagai format.	2.12	3.92
Rerata		2.13	4.01

Tabel 2 memperlihatkan sebelum mengikuti pelatihan, aspek pengetahuan tentang kegunaan aplikasi Canva berada pada skor paling rendah (skor 2.00). Aspek ini menjadi kendala dalam proses pembuatan media pembelajaran, karena mereka hanya sekedar tahu bahwa ada aplikasi yang bernama Canva. Peserta hanya memiliki pemahaman dasar tentang keberadaan aplikasi Canva, tanpa adanya upaya eksplorasi lebih lanjut untuk memanfaatkannya dalam konteks pendidikan. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan peserta pasca-pelatihan. Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan aplikasi Canva, yang sebelumnya sangat terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan telah efektif dalam meningkatkan kompetensi digital peserta dan membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Canva yang dilakukan oleh Azzahra *et al.*, (2024); juga mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran. Selain itu juga mendorong guru-guru lebih kreatif dalam membuat video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep yang sulit, sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dan Aplikasi Canva

Pendampingan implementasi AI dan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dibantu oleh mahasiswa, yang dimulai dari menetapkan materi dan tujuan pembelajaran, membuat skrip/naskah video, dan membuat video pembelajaran (Gambar 5).

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA



Gambar 5. Pendampingan Implementasi AI dan Aplikasi Canva

Setelah kegiatan pendampingan selesai, pada sesi ini juga dibagikan angket untuk mengetahui kemampuan peserta saat pelatihan dalam mengimplementasikan materi yang sudah diberikan. Hasilnya disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Peserta tentang Implementasi Artificial Intelligence

No	Indikator	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Mampu memilih jenis musik, voice atau suara yang akan digunakan pada video.	3.28	Cukup Baik
2	Mampu menambahkan emojis, GIFs dan stickers pada video.	3.04	Cukup Baik
3	Mampu mengubah teks menjadi video dengan berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> .	3.56	Baik
4	Mampu menyimpan video yang dihasilkan dengan <i>Artificial Intelligence</i> .	3.92	Baik
Rerata		3.45	Baik

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa peserta memiliki tingkat kemampuan yang baik (skor rata-rata 3.45) dalam mengoperasikan *Artificial Intelligence*. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta mampu mengaplikasikan secara efektif materi pelatihan yang telah disampaikan.

Tabel 4. Tingkat Kemampuan Peserta tentang Implementasi Aplikasi Canva

No	Indikator	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva.	4.52	Sangat Baik
2	Mampu menggunakan fitur-fitur (audio, background, record video, dsb) yang tersedia di Canva.	4.16	Baik
3	Mampu menyesuaikan <i>template</i> yang ada sesuai dengan kebutuhan.	4.56	Sangat Baik
4	Mampu menambahkan animasi teks yang menarik pada video pembelajaran.	4.16	Baik
Rerata		4.35	Sangat Baik

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

Tabel 4 menunjukkan tingkat kemampuan peserta sangat baik (skor rata-rata 4.35) dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta mampu mengaplikasikan secara efektif materi pelatihan yang telah disampaikan.

Evaluasi Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian

Untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian ini, evaluasi dilakukan melalui instrumen angket yang disebarluaskan kepada seluruh peserta. Hasil analisis kuantitatif yang disajikan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata penilaian peserta terhadap keseluruhan kegiatan berada pada kategori sangat baik (skor 4.44). Temuan ini mengindikasikan adanya respon positif yang signifikan dari para peserta terhadap pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis AI dan Canva. Selain itu, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa program ini berhasil memotivasi peserta untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam praktik pembelajaran di kelas.

Tabel 5. Evaluasi Peserta tentang Kegiatan

No	Indikator	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan kegiatan PKM.	4.36	Sangat Baik
2	Kejelasan materi yang disampaikan.	4.76	Sangat Baik
3	Tingkat kesesuaian kegiatan PKM dengan kebutuhan pengembangan kompetensi pendidik.	4.36	Sangat Baik
4	Kemampuan tim dalam memberikan pelayanan kepada peserta.	4.48	Sangat Baik
5	Kecepatan dan ketepatan tim dalam menjawab pertanyaan peserta.	4.52	Sangat Baik
6	Keakuratan informasi yang disampaikan terkait kegiatan PKM.	4.24	Sangat Baik
7	Acara berlangsung secara kondusif.	4.68	Sangat Baik
8	Kecukupan sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan.	4.44	Sangat Baik
	Rerata	4.48	Sangat Baik

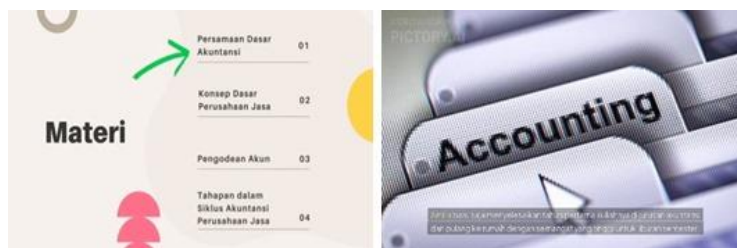
Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Dukungan penuh dari pihak sekolah dalam bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan pelatihan; (2) Antusiasme peserta yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan; (3) Minat yang besar dari peserta untuk memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan praktis dalam pemanfaatan teknologi AI dan Canva; (4) Ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai pada seluruh peserta. Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Meskipun durasi pelatihan relatif singkat, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mengimplementasikan hasil pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Tingkat Ketercapaian Sasaran Kegiatan

Tingkat ketercapaian sasaran kegiatan diukur dari:

- 1) Terdapat peningkatan pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan video pembelajaran sebesar 90%, sebagaimana tercermin dari peningkatan rata-rata skor angket dari 1.82 menjadi 3.46. Demikian pula penguasaan aplikasi Canva juga mengalami peningkatan sebesar 88%, dengan rata-rata skor meningkat dari 2.13 menjadi 4.01.
- 2) Peserta berhasil menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran yang telah diproduksi menggunakan AI dan Canva, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA



Gambar 6. Video Pembelajaran Hasil Implementasi Pemanfaatan Ai dan Aplikasi Canva

Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan kompetensinya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan siswa semakin termotivasi untuk belajar serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini telah berhasil: (1) meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta tentang pemanfaatan AI dan aplikasi Canva dalam membuat video pembelajaran; dan (2) meningkatkan kemampuan peserta dalam praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan AI dan Canva. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan pengetahuan peserta tentang AI dari skor rata-rata 1,52 menjadi 3,46 atau sebesar 90%, serta peningkatan pengetahuan tentang Canva dari skor rata-rata 2,13 menjadi 4,01 atau sebesar 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dan membekali mereka dengan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Selanjutnya, dukungan dari pihak sekolah tetap diperlukan agar penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat difasilitasi secara berkelanjutan dan hasil yang telah dicapai dapat dimaksimalkan.

Kegiatan PKM ini diharapkan dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan dengan menjangkau lebih banyak guru dari berbagai jenjang pendidikan. Perlu adanya kolaborasi lanjutan dengan pihak sekolah dan instansi terkait untuk mendukung peningkatan kompetensi guru dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digital hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada FKIP Universitas Riau atas dana hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2024 dengan nomor kontrak: 012/UN19.5.1.1.5/AL.04/2024. Selain itu, terima kasih kepada SMA Negeri 1 Kampar yang telah mendukung suksesnya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggreini, D., Sukiyanto, S., Agustito, D., & Ayuningtyas, A. D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra Pada Pembelajaran Matematika. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 27–38. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v7i1.2828>
- Asbara, N. W., Agunawan, Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan Ai Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831–841. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Azzahra, H., Ardi, A., & Chairunnisa, N. M. (2024). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru. *An-Nizam*, 3(2), 32–41. <https://doi.org/10.33558/an->

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

- nizam.v3i2.9360
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Ismail, A. D., & Adityo. (2025). Peningkatan keterampilan guru sekolah dasar dalam mengembangkan modul digital interaktif bilingual berbasis kearifan lokal. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(4), 2082–2092.
- Kunjumammed, S. K., Tabash, B. K. H., & Pandurugan, V. (2024). “Hugging the middle” on selection of educational philosophy: empirical evidence from higher education in Sultanate of Oman. *Arab Gulf Journal of Scientific Research*, 42(3), 534–550. <https://doi.org/10.1108/AGJSR-12-2022-0313>
- Mayasari, N., Junarti, Puspananda, D. R., & Amin, A. K. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Jam Sudut dalam Pembelajaran Matematika di SD. *J-ABDDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 81–88.
- Mubarik, M., Hadjar, I., Meinarni, W., & Tawil, A. M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1099–1108. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.939>
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>
- Oktora, D. D., Karunianingsih, D. A., & Kristiadi, D. (2023). Pengembangan Kompetensi Guru SD Negeri Wonosari I pada Masa Pandemic Covid-19 dengan Pelatihan Produksi Video Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(1), 80–85. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i1.6973>
- Panjaitan, R. G. P., Indrayani, Y., Utomo, K. P., Hiendro, A., & Hendri, M. I. (2025). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Bagi Guru. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(3), 1469–1475.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergency Journal (CEEJ)*, 3(3), 320–332.
- Rahayu, S., Al Hadi, K., Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Keefektifan Presentasi yang Menarik dan Komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 1268–1271. <https://doi.org/10.29303/jpmp.v6i4.6601>
- Rahmadani, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Tinjauan Literatur Kualitatif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6), 1–16.
- Ramadani, S., & Ananda, R. (2024). Pembelajaran Di Sekolah Dasar dan Permasalahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4333–4348.
- Rombe, S. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis: Desain Pembelajaran Geografi di Era Digital. *El-Jughrafiyah*, 4(2), 174–184. <https://doi.org/10.24014/jej.v4i2.31434>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25–35.
- Syafrizal, R., Ferdiansyah, A., Assyifaurrohmah, F., Pulungan, J. A. S., & Muarif, M. . (2025). Pelatihan design grafis menggunakan Canva berbasis fitur AI untuk literasi digital di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(3), 1516–1562.
- Syahfitri, J., & Herlina, M. (2024). Pelatihan dan Workshop “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif” bagi Guru-Guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(1), 59–64. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v15i1.14923>
- Tarumasely, Y., Halamury, M., Sipahelut, J., & Labobar, W. (2024). *Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Teknologi AI; Membaca Perubahan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa di Indonesia.*

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis digital bagi guru SMA

- Academia Publication. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RWcQEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=Tarumasely,+Y.,+Halamury,+M.,+Sipahelut,+J.,+%26+Labobar,+W.+\(2024\).+Perubahan+Paradigma+Pendidikan+Melalui+Teknologi+AI%3B+Membaca+Perubahan+Motivasi+dan+Kemandirian+Belajar+Siswa+di+Indonesia.+Academia+Publication&ots=93wYZTKwBM&sig=DnVuALeNe1-FpiNDRZEHc6tcPyw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RWcQEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=Tarumasely,+Y.,+Halamury,+M.,+Sipahelut,+J.,+%26+Labobar,+W.+(2024).+Perubahan+Paradigma+Pendidikan+Melalui+Teknologi+AI%3B+Membaca+Perubahan+Motivasi+dan+Kemandirian+Belajar+Siswa+di+Indonesia.+Academia+Publication&ots=93wYZTKwBM&sig=DnVuALeNe1-FpiNDRZEHc6tcPyw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., Hidayati, N., & Roesdiana, L. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 8(1), 19–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v8i1.3670>
- Wibowo, G. W. N., Cahya, F. D. A., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), 76–80. <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i2.56>
- Zafirah, A., Gistituati, N., Bentri, A., Fauzan, A., & Yerizon. (2024). Studi Perbandingan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika: Literature Review. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 276–304. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2210>