

PEMANFAATAN AI DAN CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK DOSEN DAN GURU

**Sangkot Idris Ritonga¹, Mesra Wati Ritonga², Ahmad Habin Sagala³,
Endi Zunaedy Pasaribu⁴, Jailani Syahputra Siregar⁵, Syafaruddin
Munthe⁶**

1,2,3,4,5,6Universitas Al Washliyah, Labuhanbatu, Indonesia

email: sangkotidrisritonga1@gmail.com¹, mesawr@gmail.com², ahmadhabinsagala16@gmail.com³,
endipasaribu2@gmail.com⁴, jailanisiregar88@gmail.com⁵, sfmmunthe@gmail.com⁶

Abstrak: Pelatihan pemanfaatan AI dan canva dalam pembuatan media pembelajaran kreatif untuk dosen dan guru merupakan suatu keterampilan yang sangat penting oleh setiap dosen dan guru. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin penting seiring dengan berkembangnya era digital. Penelitian atau kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dosen dan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dan aplikasi desain grafis Canva. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik, peserta dibekali pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan berbagai fitur AI dalam penyusunan materi, serta menggunakan Canva untuk mendesain tampilan media pembelajaran yang interaktif dan visual. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas dan efisiensi peserta dalam membuat bahan ajar, serta meningkatnya pemahaman terhadap penggunaan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong inovasi dan kualitas pengajaran yang lebih baik di lingkungan pendidikan tinggi dan sekolah.

Kata Kunci: AI , Canva, media pembelajaran, dosen, guru, kreativitas

Abstract: *Training on the use of AI and Canva in creating creative learning media for lecturers and teachers is a crucial skill for every lecturer and teacher. The use of technology in education is increasingly important with the development of the digital era. This research and activity aims to improve the ability of lecturers and teachers to design creative and engaging learning media through the use of artificial intelligence (AI) and the graphic design application Canva. Through a practice-based training approach, participants are equipped with the knowledge and skills to utilize various AI features in compiling materials and using Canva to design interactive and visual learning media displays. The results of the activity show an increase in participants' creativity and efficiency in creating teaching materials, as well as an increased understanding of the use of digital technology to support the learning process. This activity is expected to encourage innovation and improve the quality of teaching in higher education and school environments.*

Keywords: AI, Canva, learning media, lecturers, teachers, creativity

1. Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong dosen dan guru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Sadriani, 2023). Salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran saat ini adalah bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dan aplikasi desain grafis Canva menjadi solusi yang relevan dan efektif (Munawir, 2024). AI memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun materi ajar, menghasilkan konten teks, soal evaluasi, hingga simulasi pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik secara cepat dan efisien (Holmes, 2019). Beberapa platform AI seperti ChatGPT, DALL·E, dan tools berbasis Natural Language Processing (NLP) dapat membantu dalam merancang narasi, ilustrasi, hingga penilaian otomatis. Di sisi lain, Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna serta ribuan template visual yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik secara visual (Putri, 2021). dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berfokus pada pengembangan potensi individu (Muttiara, 2022).

Meskipun teknologi ini telah tersedia luas, banyak dosen dan guru yang belum optimal dalam memanfaatkannya, baik karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan teknis, maupun kurangnya pelatihan. Akibatnya, materi ajar cenderung monoton dan tidak kontekstual, yang berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik (Sagala, 2020). Untuk itu, dibutuhkan sebuah program pelatihan atau pendampingan yang dapat meningkatkan literasi digital pendidik termasuk dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ruwaidah, 2024), khususnya dalam penggunaan AI dan Canva sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran kreatif dan inovatif.

Inovasi adalah suatu ide atau gagasan yang dapat digunakan sebagai pembaharuan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu tujuan pendidikan (Virmayanti, 2023). Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan landasan utama dalam pelaksanaan tugas akademik di lingkungan perguruan tinggi Indonesia, yang mencakup: Pendidikan dan Pengajaran; Penelitian dan Pengembangan Pengabdian kepada Masyarakat (Rinakit, 2020). Dengan pelaksanaan Tri dharma khususnya Pengabdian maka perlu solusi inovatif untuk penggunaan teknologi sebagai pendukung dari kegiatan tersebut (Ikhwan, 2022). Kemajuan teknologi saat ini menjadi tantangan dan juga solusi bagi semua kalangan baik dari segi ekonomi, pendapatan, pariwisata dan terkhusus dari segi Pendidikan (Nento et al., 2023).

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis pendidik, tetapi juga mendorong perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, dari yang bersifat satu arah menjadi lebih kolaboratif, visual, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan AI dan Canva menjadi strategi yang strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa kita selaku akademisi dan penyalur ilmu pengetahuan harus menyampaikan dengan berbagai tampilan yang menarik, agar siswa dan mahasiswa merasa sangat mudah memahami dalam penyampaian materi.

2. Metode

Metode pelatihan partisipatif berbasis edukatif dan aplikatif yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam setiap sesi adalah kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri dengan bimbingan. Sehingga setiap peserta pelatihan diharapkan dapat menggunakan teknologi AI dan canva dalam pembuatan mediapembelajaran kreatif. Tahapan yang dilaksanakan yaitu kegiatan

dimulai dengan observasi awal dan diskusi bersama mitra (dosen dan guru) untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan teknologi seperti AI dan Canva.

Tujuan pelaksanaan ini adalah menggunakan canva dalam pembuatan bahan ajar sehingga terlihat menarik dan indah tampilannya sesuai yang diharapkan, sehingga meningkatkan kemampuan dalam membuat konsep media pelajaran yang akan disampaikan. Pelaksanaan dilaksanakan di Ruang serbaguna Universitas Al Washliyah Labuhanbatu.

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah media pembelajaran yang dihasilkan Dosen dan Guru dengan menggunakan AI dan Canva.

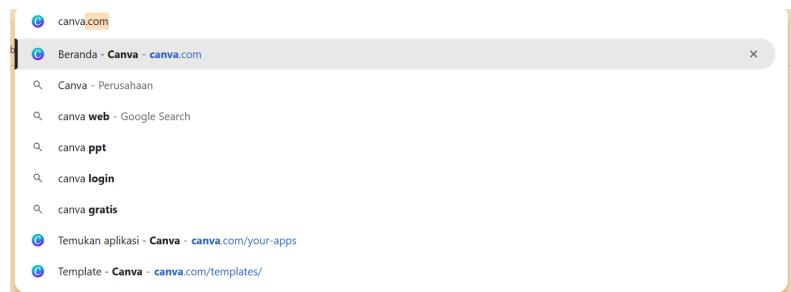


Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan PKM

- a) Tahap Pengenalan canva
 - ✓ Pembuatan akun Canva (free/pro), eksplorasi antarmuka, fitur-fitur utama yang ada pada aplikasi canva.
- b) Mendesain Media Pembelajaran Visual
 - ✓ Desain infografis, poster, slide interaktif, handout, dan media visual lainnya sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang diinginkan.
- c) Tips Desain Edukatif
 - ✓ Pemilihan warna, tipografi, layout yang sesuai untuk pembelajaran.
- d) Praktik Mandiri dan Kolaboratif
 - ✓ Peserta membuat media sendiri sesuai bidangnya masing-masing.

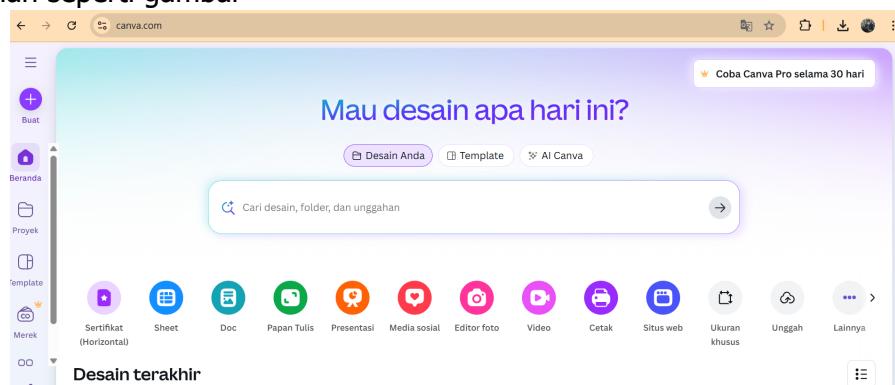
3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam pemanfaatan teknologi di era digital saat ini dengan menggunakan AI dalam pembuatan artikel ilmiah melalui pendekatan ChatGPT dan grammarly sangat memudahkan dan membuat tulisan lebih efektif dan efisiensi untuk prafarase kata dalam pembuatan artikel ilmiah. Langkah yang harus dilakukan yakni sebagai berikut:



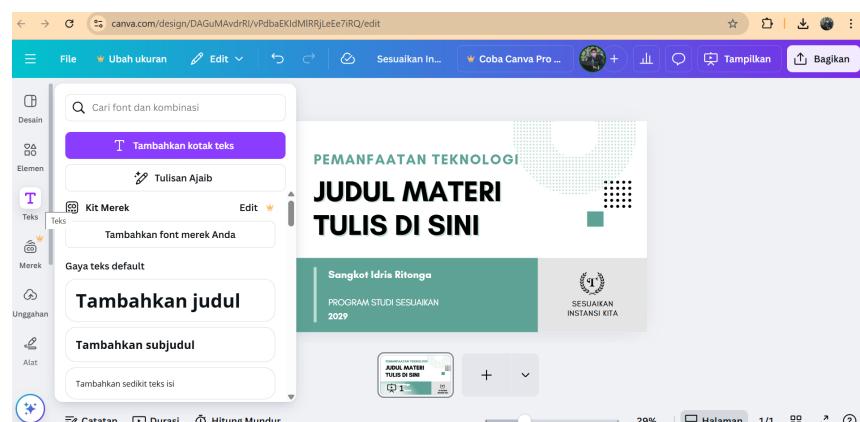
Gambar 2. Tampilan awal pencarian aplikasi canva

Berdasarkan hasil pencaharian yang dilakukan di google dengan mengetikkan canva.com maka akan tampil dengan akun canva ([C](#)), setelah itu kita enter maka akan muncul tampilan seperti gambar



Gambar 3. Tampilan Pada aplikasi canva

Terlihat pada gambar 3 tampilan pada aplikasi canva dengan berbagai desain yang kita inginkan, baik dalam bentuk poster, ppt, flipbook, papan tulis, foto serta banyak lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan desain media pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 4. Tampilan Pada aplikasi canva

Pada gambar 4 yang kita gunakan salah satunya yakni menu presentasi dimana beberapa template tersedia baik secara gratis maupun berbayar, sehingga memudahkan kita dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan teknologi yakni penggunaan aplikasi canva. Dapat juga dengan menggunakan AI canva dalam pembuatan poster sebagai pembelajaran yang menarik.



Gambar 5. Tampilan Pada aplikasi canva dengan Pilihan menu AI canva

Tampilan pada gambar 5 dengan menggunakan menu pada AI canva kita hanya mengetikkan pada pencaharian sesuai dengan keinginan yang diharapkan sebagai bahan dalam pembelajaran yang akan disampaikan dengan tampilan yang menarik dan juga dapat digunakan video serta foto dalam penyampaian materi, sehingga membantu Dosen dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan.

Tabel 1. Kegiatan dalam PKM yang dilaksanakan

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan	Luaran yang Diharapkan
1	Persiapan kegiatan	Minggu 1	Susunan jadwal materi kegiatan	Daftar peserta, serta kebutuhan yang digunakan
2	Pengenalan Canva	Minggu 2	Pengenalan Canva (akun, fitur dasar, template), demonstrasi penggunaan antarmuka	Peserta memiliki akun dan memahami penggunaan dasar

3	Tips Desain Edukatif	Minggu 3	Praktik langsung menggunakan aplikasi yang telah disampaikan dalam merancang, media pembelajaran	Mengetahui serta dapat menggunakan aplikasi AI canva dalam mendesain tampilan.
4	Praktik Mandiri dan Kolaboratif	Minggu 4	Pembuatan media dengan menggunakan canva	Adanya media yang ditampilkan

Tabel 2. Tanggapan Kegiatan Dalam PKM Yang Dilakukan

No	Sebelum	Sesudah	Manfaat
1.	Masih adanya Dosen dan guru yang tidak mengetahui banyaknya fitur dalam canva yang banyak manfaatnya dalam pembuatan media pembelajaran	Mengetahui fitur serta manfaatnya untuk media pembelajaran	Lebih Mempermudah dan meningkatkan skill dalam penggunaan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran.
2.	Dosen dan Guru masih ada yang tidak mengetahui penggunaan aplikasi canva dan AI canva	Mengetahui AI canva	Mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik
3.	Masih adanya dosen dan guru Pembuatan dengan berbagai fitur tools yang ada pada canva	Mengetahui banyaknya fitur yang banyak untuk dimanfaatkan dalam pembuatan media	Membuat media pembelajaran lebih mudah, efektif serta menarik sesuai keinginan
4	Pembuatan media masih hanya menggunakan ppt saja	Memanfaatkan teknologi untuk peningkatan efektifitas dalam pembuatan media pembelajaran	Adanya hasil dari media menggunakan canva sebagai bahan efektif dalam pembuatan media pembelajaran

Pendekatan ini bersifat partisipatif, kreatif, dan aplikatif, dengan harapan dosen dan guru dapat meningkatkan kompetensi digital pedagogik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga meningkatkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kegiatan yang dilakukan mempermudah bagi Dosen dan Guru dalam menyampaikan materi yang diinginkan.

**Gambar 6.** Foto Kegiatan Pelatihan**Gambar 7.** Foto Kegiatan Pelatihan

Terlihat pada gambar foto kegiatan yang dilakukan para peserta terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan serta praktik membuat media pembelajaran menggunakan canva di perangkat masing-masing, dengan pendampingan dari tim pelaksana. Ada menggunakan canva untuk pembuatan presentation, poster, gambar serta banyak lainnya yang ada pada fitur aplikasi canva tersebut. Setelah selesai kegiatan yang dilakukan, untuk mengetahui hasil dari tingkat kepuasan peserta pada kegiatan maka diadakan survei sebanyak 25 orang. dengan indikator jawaban atas pernyataan yakni: Sangat Puas, Puas, Cukup Puas, Kurang Puas dan Tidak Puas.

**Gambar 8.** Hasil Survei dari Peserta Kegiatan PKM

Pada gambar 8 terlihat bahwa berdasarkan hasil survei yang dilakukan setelah selesai pelaksanaan kegiatan PKM semua peserta sebanyak 25 menyatakan sangat puas terhadap kegiatan PKM tersebut.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran kreatif untuk dosen dan guru telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons sangat positif dari para peserta dibuktikan dengan hasil survei. Melalui pelatihan ini, para dosen dan guru memperoleh pengetahuan serta keterampilan praktis dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan komunikatif menggunakan fitur-fitur platform yang ada pada canva. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, khususnya dalam menghasilkan media yang mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka selama sesi pelatihan hingga tahap praktik dan presentasi hasil karya. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dosen dan guru dapat mengimplementasikan media yang telah dibuat dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, serta terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital secara mandiri maupun kolaboratif.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Seluruh pihak telah berkolaborasi serta berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sehingga kegiatan ini terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang nyata, berkelanjutan, dan menjadi langkah awal dalam penguatan kolaborasi antara dunia akademik dalam pemanfaatan teknologi sebagai pembelajaran yang efektif.

Daftar Pustaka

- Asri Choirinisa, A., & Ikhwan, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai. *Jurnal Transekonomika*, 2(5), 483–493. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. Boston: Center for Curriculum Redesign. <https://oro.open.ac.uk/60255/>
- Munawir, Ainur Rofiqoh dan Ismi Khairani. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63-71. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SKI/article/view/2828>
- Nento, F., Manto, R., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2023). E-Tech Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal E-Tech*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/309>
- Putri, D. A., & Nugroho, Y. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2), 45–52.
- Pranistya Dwi Ayu Mutiara Ningtyas, Ni Kadek Juliantari. (2022). Dampak Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Pengembangan Potensi Pesera Didik. *Jurnal Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5 (4).

<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/3104>

Ruwaiddah, dkk. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence /Ai Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran. J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service, 4(2), 205-214.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/jcoscis/issue/view/724>

Rinakit, S. (2020). "Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Tinggi." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 188–195

Sadriani,A dan M. Ridwan,S. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-62 UNM.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/article/view/431>

Sagala, S. (2020). Pembelajaran Inovatif: Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 1–10.

Virmayanti, dkk. (2024). Inovasi Dan Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (4)
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

Wahyu,A R, dkk. (2022). The Implementation Of Information Technology In The Development Of Left And Right Brain At An Early Age In The World Of Education. *Jurnal: IJHESS*, 1(4) <http://ijhess.com/index.php/ijhess/article/view/99>