

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMANFAATAN CANVA AI CODE DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

DI SMA DARUL HIJRAH PUTRI

Rusma Yulidawati¹, Sri Hartini Juni Astuti²

¹STIT Darul Hijrah Martapura,

²STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong
yulidawatirusma09@gmail.com

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) technology has brought significant impacts and new opportunities for teachers in designing more creative and interactive learning. (Aryanti & Anwar, 2025) Canva AI Code is Canva's newest feature that allows users to create simple programming-based designs with the help of AI. This training activity aims to improve teachers' digital literacy competencies through training and mentoring in the use of AI-based Canva Code. The activity's implementation method included preparation, training, mentoring, and evaluation. Participants were 43 teachers from Darul Hijrah Puteri Martapura High School. The activity used a participatory approach through demonstrations, hands-on discussions, and reflection. Observations showed a shift in teachers' attitudes from pessimism about coding to enthusiasm after understanding that the programming process is assisted by AI and ChatGPT features. Most participants successfully created interactive learning using AI-based Canva Code with attractive and applicable designs. This activity demonstrates that integrating AI in digital training can improve technological literacy and teachers' confidence in developing interactive learning.

Keywords: Teacher Competency, Training, Canva AI Code, Interactive Learning Media

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membawa dampak signifikan dan peluang baru bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. (Aryanti & Anwar, 2025) Canva AI Code merupakan fitur terbaru Canva yang memungkinkan pengguna membuat desain berbasis pemrograman sederhana dengan bantuan AI. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva Code berbasis AI. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi. Peserta kegiatan adalah 43 guru dari SMA Darul Hijrah Puteri Martapura. Kegiatan dilakukan dengan pendekatan partisipatif melalui demonstrasi, praktik langsung diskusi, dan refleksi. Hasil observasi menunjukkan perubahan sikap guru dari semula pesimis terhadap coding menjadi antusias setelah memahami bahwa proses pemrograman dibantu fitur AI dan ChatGPT.

Sebagian besar peserta berhasil membuat pembelajaran interaktif menggunakan Canva Code berbasis AI dengan desain yang menarik dan aplikatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi AI dalam pelatihan digital mampu meningkatkan literasi teknologi dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Pelatihan, Canva AI Code, Media Pembelajaran Interaktif

Submitted: 2026-06-22

Revised: 2026-08-15

Accepted: 2026-08-30

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, Ekonomi, politik dan termasuk dunia pendidikan. Kehadiran Artificial Intelligence (AI) bukan lagi sekadar tren, melainkan kebutuhan yang mendesak bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan era digital. Guru, sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran, dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran yang diberikan tetap relevan, menarik, dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Selain itu juga teknologi AI tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara mandiri. (Fajriati et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan tersebut, kompetensi teknologi menjadi salah satu bagian penting dari kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru luas dan mendalam untuk menguasai materi pembelajaran yang meliputi struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang berkaitan dengan mata pelajaran, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar, menguasai pengembangan bahan ajar secara kreatif, menguasai pengembangan keprofesionalan secara berkelanjutan, dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Penguasaan teknologi pembelajaran memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa memahami materi secara lebih mudah.

Pembelajaran berbasis AI merupakan inovasi penting dalam dunia Pendidikan karena mampu mendorong siswa untuk berpikir logis, sistematis dan terampil dalam memecahkan masalah. Melalui pengenalan coding sejak dini, siswa dilatih memahami komputasional yang tidak hanya berguna dalam bidang teknologi, tetapi juga relevan untuk disiplin ilmu lainnya. Sementara itu, penerapan AI dalam pembelajaran memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar interaktif, personal dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan bantuan AI, proses belajar dapat menjadi lebih efisien dan adaptif, memberikan umpan balik secara cepat, serta membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan berkesadaran. (Kusmaryono & Wijayanti, 2025).

Maraknya penggunaan AI di kalangan guru menunjukkan adanya kesadaran bahwa teknologi ini mampu mendukung efektivitas pembelajaran. AI dapat membantu guru dalam berbagai aspek, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memberikan evaluasi pembelajaran yang lebih cepat, menciptakan media pembelajaran interaktif, hingga memberikan umpan balik yang lebih personal kepada siswa. Dengan demikian, AI bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai mitra kolaboratif dalam proses belajar-mengajar. Namun perlu di catat AI dalam pembelajaran tidak dapat menggantikan peran guru. Guru tetap menjadi aspek penting dalam mengarahkan, memfasilitasi, dan mendorong perkembangan siswa. (IAIN Madura et al., 2023).

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) telah menghadirkan berbagai platform yang memudahkan guru dalam membuat bahan ajar

secara lebih kreatif dan efisien. Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva banyak digemari oleh penggunanya karena menyediakan template dengan beragam tema yang sangat menarik.(2024) yang telah dilengkapi dengan berbagai fitur berbasis AI. Melalui Canva AI, guru dapat dengan mudah membuat presentasi, infografis, poster pembelajaran, maupun video pembelajaran yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Canva menyediakan berbagai macam program online seperti peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, video, presentasi, dan lain sebagainya yang tersedia dalam aplikasi canva, apalagi saat ini, canva terdapat fitur yang sangat mempermudah untuk para guru mengeksplor kebutuhan belajar mengajar terkait perangkat belajar dikelas seperti e-book, video animasi, ppt, poster dan lain sebagainya. (Satria et al., 2025) Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sebagainya. Terdapat jutaan foto, vektor dan ilustrasi yang disediakan dalam aplikasi ini sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan. selain itu, terdapat pula ikon, bentuk grafis dan ratusan font untuk melengkapi setiap desain yang dibuat oleh pengguna.(Pelangi & Jakarta, 2020).

Selain pemanfaatan media pembelajaran berbasis desain digital, pengenalan konsep coding dalam pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi. Penguasaan coding tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga melatih pola pikir komputasional (computational thinking) yang sangat dibutuhkan dalam era digital. Guru yang memahami coding dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, aplikasi sederhana, hingga mengajarkan logika pemrograman kepada siswa sebagai bekal literasi digital mereka di masa depan, begitupun bagi siswa Pengenalan coding kepada siswa khususnya tingkat sekolah dasar sekarang merupakan hal yang sangat dibutuhkan di era yang serba teknologi ini. Dengan mengenalkan coding kepada siswa mengajarkan anak berpikir logis, sistematis, kreatif, berani mencoba dan lain-lain.(Adrezo & Indriana, 2023)

Namun demikian, masih banyak guru yang belum memahami urgensi penggunaan Canva AI code dalam pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh keterbatasan literasi digital, kurangnya pelatihan, serta belum adanya integrasi maksimal dalam kurikulum sekolah. Jika hal ini dibiarkan, maka kesenjangan antara kebutuhan pendidikan abad 21 dengan kompetensi guru akan semakin lebar, sehingga berpotensi menghambat kualitas pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), hasil survei pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 45% guru di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, sekitar 37% guru mengaku kurang memiliki akses terhadap pelatihan-pelatihan yang relevan dengan peningkatan profesionalisme mereka (Yasmini dkk., 2025)

Alasan peneliti memilih objek penelitian tersebut karena sekolah SMA Darul Hijrah Putri Martapura termasuk sekolah yang mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, yang mana seluruh guru telah mengenal dan menggunakan aplikasi Chat GPT ataupun Gemini sebagai salah satu bentuk pemanfaatan AI dalam

pembelajaran (Fauzan & Pamungkas, n.d.). Di tengah perkembangan teknologi pendidikan para guru SMA Darul Hijrah Putri telah memiliki kemampuan yang cukup mahir untuk menggeluti teknologi, namun mereka juga membutuhkan penguatan kompetensi dalam memanfaatkan AI dan coding untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik.

Dengan fasilitas memadai dan kesiapan perangkat pada setiap guru, implementasi program berbasis AI dan coding berpeluang besar untuk dilanjutkan secara mandiri oleh sekolah setelah penelitian selesai. Hal ini menjadikan sekolah tersebut ideal untuk menghasilkan dampak berkelanjutan.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan penelitian secara mendalam mengenai alasan mendasar mengapa guru harus menggunakan AI dan coding dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang pentingnya pemanfaatan teknologi modern, sekaligus menjadi dasar pengembangan strategi peningkatan kompetensi guru di era digital.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran adalah melalui kegiatan pelatihan. Pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Melalui pelatihan tersebut, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang penggunaan teknologi digital, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding dalam pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan guna meningkatkan kompetensi digital guru, dengan pelatihan ini, seluruh pendidik SMA Darul Hijrah Putri dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk mengintegrasikan AI ke dalam strategi pengajaran mereka dan menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan didukung oleh teknologi. dengan meningkatkan metode pengajaran, merampingkan tugas-tugas administratif, dan mempersonalisasi pembelajaran siswa, AI memiliki potensi untuk mengubah pendidikan menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian mengenai pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding dalam pembelajaran bagi guru SMA Darul Hijrah Putri perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pelatihan tersebut serta kontribusinya dalam meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan diskriptif partisipatif yang melibatkan peserta turut aktif selama kegiatan berlangsung, yang dimulai dari penyampaian materi hingga kegiatan pendampingan pemanfaatan teknologi AI. (Handayani & Septia, 2024) Teknik yang digunakan yakni ceramah dengan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini dilaksanakan berada di SMA Darul Hijrah Putri Martapura.

Peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru SMA Darul Hijrah Putri pengampu mata pelajaran umum. dan Objek dalam penelitian ini adalah Pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding dalam pembelajaran bagi guru SMA Darul Hijrah Putri. Data yang digali dalam penelitian ini adalah tentang Pelatihan pemanfaatan Canva AI dan

coding dalam pembelajaran bagi guru SMA Darul Hijrah Putri, dan Informan dalam penelitian ini adalah Guru-Guru SMA Darul Hijrah Putri mata pelajaran umum.

Metode kegiatan pelatihan ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi. (Sanjaya et al., 2026) dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan partisipatif yang melibatkan peserta turut aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung, yang dimulai dari penyampaian materi hingga kegiatan pendampingan pemanfaatan teknologi Canva AI code. Teknik yang digunakan yakni ceramah dengan diskusi dan tanya jawab serta demonstrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan persiapan juga dilakukan diskusi bersama kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum terkait tema dan materi yang cocok dan dibutuhkan guru saat ini. Tema dan materi yang ditentukan yakni terkait pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih banyak guru-guru yang belum familiar dengan teknologi AI dan coding. Harapannya dengan adanya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran, guru-guru dapat lebih mudah dalam menyusun berbagai perangkat pembelajaran ataupun menyelesaikan tugas yang lain dengan bantuan AI.

Pada sesi ini pemateri mempersiapkan perlengkapannya seperti slide presentasi terkait tema yang ditentukan. kegiatan pelatihan ini melibatkan guru SMA Darul Hijrah Putri khusus pengampu mata pelajaran umum. Sebagian besar dari mereka belum mengintegrasikan canva AI code dan coding dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan intensif, mendampingi, dan mendukung guru-guru dalam mengadopsi teknologi canva AI code dan coding dalam pembelajaran.

Harapannya setelah selesai pelatihan ini, maka guru-guru SMA Darul Hijrah Putri dapat dapat lebih mudah dalam menyusun berbagai perangkat pembelajaran ataupun menyelesaikan tugas yang lain dengan bantuan AI. Setelah penentuan tema dan materi, maka pemateri mempersiapkan perlengkapannya seperti slide yang ditentukan yakni terkait pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan pelatihan

Implementasi AI dan Coding di SMA Darul Hijrah Putri menunjukkan bahwa guru sangat antusias dan siap beradaptasi dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis AI dan coding. Canva AI terbukti memudahkan guru dalam membuat presentasi pembelajaran yang menarik tanpa membutuhkan keterampilan desain tingkat lanjut. ChatGPT dan Gemini membantu guru dalam mempercepat penyusunan materi, sedangkan Educaplay membuka peluang terciptanya pembelajaran berbasis game.

Metode pelaksanaan kegiatan pada sesi ini meliputi penyampaian materi, tanya jawab, diskusi dan praktik menggunakan canva ai, (Syurmita et al., 2024) serta Pengenalan coding memberikan bekal awal literasi digital yang penting untuk era teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan ini meningkatkan motivasi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga

memberikan pemahaman bahwa AI bukan ancaman, melainkan alat bantu kreatif dalam pendidikan. Peserta merasa pelatihan ini membuka wawasan baru dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk mencoba membuat berbagai media interaktif dengan Canva Code. Pelatihan ini juga menyoroti pentingnya pengembangan profesional yang berkelanjutan untuk memastikan guru dapat mengintegrasikan teknologi baru secara efektif ke dalam strategi pengajaran mereka (Nagae et al., 2025).

Sebagian guru menyampaikan rencana untuk menggunakan Canva Code dalam membuat media presentasi siswa, lembar kerja interaktif, dan infografis tematik. Hal ini menunjukkan adanya transfer of learning dari kegiatan pelatihan ke konteks praktik pembelajaran. Selain itu, kemampuan personalisasi pembelajaran menggunakan AI yang telah dilatihkan memungkinkan guru untuk mengidentifikasi pola belajar siswa dan mengembangkan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Kraf & Simbolon, 2025).

Sebagian guru juga telah menggunakan chat GPT sebagai alat bantu mempercepat selesainya laporan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Mulok Al-quran. Lebih lanjut, persepsi positif peserta terhadap penggunaan alat berbasis AI, seperti yang diamati dalam pelatihan Canva Code, menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas penulisan dan penciptaan konten dalam konteks pendidikan (Utami & Karnedi, 2024).

Berikut ada beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan pembelajaran Canva IA dan Coding bagi guru SMA Darul Hijrah Puteri.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan pelatihan pembelajaran AI dan Coding

Pelatihan Pembelajaran Inovatif Berbasis Artificial Intelligence (AI) dilaksanakan pada 6-7 Juli 2025, dengan tujuan meningkatkan keterampilan para guru dalam

memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Pelatihan ini dihadiri oleh guru SMA Darul Hijrah Puteri.

Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis sekaligus keterampilan praktis dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran. Pada 6 Juli 2024, hari pertama pelatihan, diadakan sesi pelatihan intensif bersama pakar pendidikan yang ahli dalam pengembangan media berbasis teknologi, yaitu Ibu Wiwid. Pada sesi ini, pemateri memberikan wawasan mendalam tentang berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi berbasis AI dan coding dalam pembelajaran.

Setiap materi dipaparkan bagaimana aplikasi AI dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif untuk siswa. Ibu Wiwid memaparkan materi terkait penggunaan Canva AI code ini dapat membantu guru dalam mencari ide pembelajaran yang relevan dalam suatu pembelajaran.

Selain itu, Canva AI code tersebut juga digunakan dalam menambah bahan ajar ataupun membuat penilaian untuk siswa. Setelah materi pertama disampaikan, dilanjutkan sesi diskusi bersama. Selain materi pemanfaatan AI secara praktis, para peserta juga mendapatkan pemahaman tentang strategi yang tepat dalam menyusun media pembelajaran inovatif berbasis AI. Peserta diajak untuk memikirkan pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui media yang interaktif dan responsif. Penggunaan AI tidak hanya dilihat sebagai alat bantu teknologi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya proses pembelajaran secara keseluruhan, terutama dalam mendorong pemahaman yang lebih mendalam dari siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sesi pelatihan ini juga tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan demonstrasi praktis. Pemateri memandu peserta melalui langkah-langkah konkret dalam membuat materi pembelajaran berbasis AI sesuai dengan bidang mata pelajarannya masing-masing. Dari pembuatan materi visual, pembuatan kuis adaptif dengan AI, hingga analisis data hasil belajar siswa secara otomatis, peserta mendapatkan pelatihan yang langsung dapat diterapkan dalam kegiatan mengajar mereka. Pada sesi ini, peserta diharapkan mampu merancang media pembelajaran berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Observasi yang dilakukan selama pelatihan menunjukkan bahwa para guru mengikuti kegiatan dengan antusias. Beberapa guru sempat mengalami kesulitan di awal, terutama yang belum terbiasa dengan perangkat lunak desain, namun setelah sesi praktik dan bimbingan, mereka menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan.

Di akhir sesi pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk membuat materi pembelajaran inovatif berbasis AI masing-masing secara mandiri. Tugas ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa peserta dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama sesi pelatihan.

Tahap Pendampingan

Pemateri yang terlibat dalam sesi pendampingan ini memberikan arahan, umpan balik, serta solusi atas berbagai kendala teknis yang dihadapi peserta selama proses pembuatan materi pembelajaran. Contoh Hasil kegiatan unjuk kerja peserta pelatihan ada pada link berikut mata pelajaran pendidikan mulok AI-quran kelas 2 SMA tentang materi

shalat sunah tahajut. <https://egmybussines.my.canva.site/salinan-dari-materi-lengkap-tentang-shalat-sunah-tahajud>.

Contoh berikutnya mata pelajaran PJOK, yaitu assesmen pembelajaran dengan judul HIV dan pencegahannya. <https://egmybussines.my.canva.site/kuis-menarik-dan-lucu-tentang-hiv-dan-pencegahannya-untuk-kelas-xi>.

Dari hasil pelatihan dan pendampingan selama dua hari, diketahui bahwa hampir semua peserta telah berhasil memanfaatkan AI dalam mengembangkan media pembelajaran yang mereka rancang. Para guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi AI untuk menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Meskipun ada beberapa tantangan teknis yang dihadapi, sebagian besar peserta mampu mengatasi kendala tersebut dengan bantuan dari para pemateri, ataupun teman sejawat yang mampu menangani kendala tersebut.

Guru yang menguasai teknologi cenderung lebih mudah memahami dan beradaptasi dengan AI. Hasil dari pendampingan ini menjadi bukti bahwa pelatihan berhasil memberdayakan para guru untuk mengadopsi teknologi canva AI dan coding dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat terus berkembang dan diterapkan di sekolah masing-masing.

Meningkatnya kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi seperti Canva AI dan coding dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut, guru dapat merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran cenderung masih sederhana dan belum memanfaatkan fitur teknologi secara optimal. Namun, setelah mengikuti pelatihan, guru mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran digital serta memahami dasar-dasar coding yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi digital guru.

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pelatihan teknologi bagi guru dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Penelitian oleh Dwi Ratnawati menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. (Ratnawati et al., 2023).

Penelitian lain oleh Hamid (2024) menjelaskan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan literasi digital guru serta membantu guru mengembangkan materi pembelajaran visual yang lebih interaktif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. (Hamid et al., n.d.).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan teknologi pembelajaran, khususnya penggunaan Canva dan media digital lainnya, memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital guru, kreativitas dalam merancang bahan ajar, serta kualitas proses pembelajaran di kelas.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan berakhir. Hasil evaluasi menunjukkan adanya respon yang positif dari guru-guru di SMA Darul Hijrah Putri dengan adanya pelatihan tersebut karena mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memahami serta mempraktikkan pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa para guru pada dasarnya memiliki kesiapan dan kemauan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan, khususnya apabila didukung dengan program pelatihan dan pendampingan yang memadai.

Melalui hasil kegiatan pelatihan ini, bahwa pelatihan pemanfaatan teknologi *canva* AI dan coding telah terlaksana dengan baik dan dapat memberikan dampak positif yang nyata pada pemahaman dan keterampilan guru SMA Darul Hijrah Putri dalam mengintegrasikan AI dan coding dalam pembelajaran, agar dapat membawa perubahan positif proses pembelajaran. Guru-guru tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga inovator dalam memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini bukan hanya tentang pemanfaatan AI, tetapi juga tentang memberdayakan guru untuk menjadi agen perubahan dalam dunia pendidikan. Ini bukanlah akhir, melainkan awal perjalanan yang penuh dengan potensi dan kemajuan bagi dunia pendidikan di masa depan.

Selama pelaksanaan pelatihan ada beberapa kendala yang dihadapi seperti perbedaan spesifikasi perangkat dan kualitas jaringan internet, (Santri et al., 2026) keterbatasan perangkat teknologi, (*Pendampingan+guru+canva+code*, n.d.), Kesenjangan kecepatan adaptasi teknologi antar-individu pendidik juga menjadi tantangan sekunder yang menuntut tim asisten memberikan bimbingan personal yang lebih intensif pada beberapa peserta senior, (Rosa et al., 2026) serta rendahnya literasi digital pada sebagian guru.



Gambar 2. Dokumentasi pelatihan praktek baik pembuatan soal HOT

Sejauh ini menindak lanjuti dari pelatihan tersebut agar berdampak lebih optimal dan berkelanjutan, sekolah SMA Darul Hijrah Puteri juga membuat kelompok belajar untuk menyelenggarakan program pelatihan serupa secara berkala bernama *Ramah Guru Banat Change Community*. Pelatihan tersebut dilaksanakan dalam bentuk blended learning serta didukung oleh komunitas guru digital sebagai wadah berbagi pengalaman dan praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan oleh *Ramah Guru Banat Change Community* dalam dokumentasi berikut.



Gambar 3. Dokumentasi praktek baik pelatihan Flaw

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding dalam pembelajaran bagi guru SMA Darul Hijrah Putri, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini memberikan wawasan baru kepada guru mengenai pemanfaatan berbagai aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI), seperti Canva AI, dan coding untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan inovatif.

Kegiatan pembelajaran Canva AI dan coding di SMA Darul Hijrah Putri terlaksana dengan baik dan lancar. Guru-guru menunjukkan antusiasme tinggi serta respon positif terhadap kegiatan tersebut karena berhasil menguasai dasar-dasar pemanfaatan AI dalam pembelajaran. (Aminuddin et al., 2024). Canva AI, ChatGPT, Gemini, dan Educaplay menjadi media yang efektif untuk membantu guru menciptakan pembelajaran kreatif dan interaktif. Pengenalan coding memberikan wawasan baru dalam literasi digital guru.

Canva AI sering digunakan oleh guru karena membuat pekerjaan lebih mudah, cepat, efisien, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva AI bukan pengganti guru, tapi alat bantu yang sangat berguna dalam pendidikan masa kini.

Secara umum, pelatihan pemanfaatan Canva AI dan coding memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru serta kualitas pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti jaringan internet yang turun naik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrezo, M., & Indriana, I. H. (2023). PENGENALAN CODING DALAM RANGKA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA M.I. JAMI'ATUL KHAIR CILEDUG TANGERANG. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda S., K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Aryanti, U., & Anwar, M. T. (2025). Socialization in the Use of AI at SMPN 3 Ibum, Karyalaksana Village, Ibum District, Bandung: Sosialisasi Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) bagi Guru di SMPN 3 Ibum, Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 5(1), 120–132. <https://doi.org/10.57152/consen.v5i1.2010>
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 71–85. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.7890>
- Fauzan, A., & Pamungkas, O. Y. (n.d.). *Enhancing Teachers' Competencies through Training on Generative Artificial*.
- Hamid, R. J., Bakri, M., & Ramadhan, N. R. (n.d.). *Pelatihan Canva untuk Pengembangan Kompetensi Guru di Era Digital di SMP Negeri 2 Bajeng Barat*.
- Handayani, U. F., & Septia, T. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan ArtificialIntelligencedalam Pembelajaran untuk Guru SD/MI di Kalipare*. 5(2).
- IAIN Madura, Maufidhoh, I., Maghfirah, I., & IAIN Madura. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA PUZZLE MAKER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Abuya: Jurnal Pendidikan dasar*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.52185/abuyaVol1iss1Y2023284>
- Iddrus, Helmi, F., & Arifin, M. (2024). PENDAMPINGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM CANVA DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN SKILL GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA AJAR INSPIRATIF DAN INTERAKTIF DI SMP DAN SMA DARUT TAUHID SUMENEP. *Rampa' Naong Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.24929/rn.v3i1.3832>
- Kusmaryono, I., & Wijayanti, D. (2025). Evaluating One-to-One Scaffolding and Peer–Scaffolding in Mathematics Learning: Which is Effective? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6199>

- Pelangi, G., & Jakarta, U. S. H. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA*. 8(2).
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2), 516–526. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7412>
- Rosa, F. O., Pratiwi, D., Aththibby, A. R., & Suseno, N. (2026). *Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Memanfaatkan AI dan Canva Bagi Pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari*. 6.
- Sanjaya, M. R., Khoiriah, A., Indah, D. R., & Firdaus, M. A. (2026). *PELATIHAN CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG*. (1).
- Santri, D. J., Madang, K., Susanti, R., Destiansari, E., Rizqiani, S., Nurbani, F. A., & Patriot, E. A. (2026). Penguatan Kapasitas Inovatif Guru IPA melalui Pemanfaatan Koding dan Kecerdasan Artifisial Terintegrasi dengan Pembelajaran Mendalam dalam Ekosistem Pendidikan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 351–357. <https://doi.org/10.29303/jppm.v9i2.10936>
- Satria, F. M., Yusnitraps, A. N., & Dermawan, F. (2025). *Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Berbasis Canva sebagai Inovasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 Kepada Guru Sejarah di MAS AL- IKHLAS Kota Jambi*.
- Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Digital dengan Aplikasi Canva pada Siswa SD Al Fityan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2481>