

Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Memanfaatkan AI dan Canva Bagi Pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari

Friska Octavia Rosa¹, Dasrieny Pratiwi^{2*}, Arif Rahman Aththibby³,
Achyani⁴, Nyoto Suseno⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan IPA, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Metro

friskaoctaviarosa@gmail.com¹, dasrienyum750@gmail.com², arifaththibby@gmail.com³,
acysbd@gmail.com⁴, nyotoseno@gmail.com⁵

Abstract: The rapid advancement of digital technology demands that teachers optimize interactive instructional media; however, the teaching staff at SMP Negeri 3 Batanghari still face constraints in graphic design skills and lesson preparation time, resulting in monotonous online and daily learning activities. This community service initiative aims to optimize teacher competencies in producing digital instructional media through an integrated workflow utilizing Artificial Intelligence (AI) and the Canva platform. The training was conducted over 16 instructional hours, engaging 20 participating teachers through the phases of socialization, workshops (comprising lectures, demonstrations, and project-based independent practice), evaluation, and follow-up. Data were collected using product assessment instruments and Likert-scale response questionnaires, and subsequently analyzed using quantitative descriptive statistical techniques. The program measurably succeeded in enhancing teachers' technical skills, yields a sharp increase in average scores by 46 points in the Canva layout design aspect and 40 points in local wisdom integration. The satisfaction questionnaire results indicate that the perceived usefulness of the platform reached 86%, while the perceived ease of use was 82%. The concrete physical output of this activity was the success of all participants in producing at least one independent instructional media asset. The integration of AI and Canva proved to be effective and efficient in reducing psychological barriers and digital media production time, while simultaneously contributing positively to the sustainable fulfillment of educators' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework.

Keywords: Artificial Intelligence (AI); Canva; Digital Instructional Media; Pedagogical Competence

Abstrak: Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pendidik untuk mampu mengoptimalkan media pembelajaran interaktif, namun staf pengajar di SMP Negeri 3 Batanghari masih menghadapi keterbatasan keterampilan desain grafis dan waktu persiapan mengajar yang berdampak pada monotonnya aktivitas pembelajaran daring maupun harian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi pendidik dalam memproduksi media pembelajaran digital melalui alur kerja terintegrasi memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) dan platform Canva. Pelatihan dilaksanakan selama 16 jam pelajaran (JP) dengan

melibatkan 20 orang pendidik peserta melalui tahapan sosialisasi, workshop (ceramah, demonstrasi, praktik mandiri berbasis proyek), evaluasi, dan tindak lanjut. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian produk dan angket respons skala Likert, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif. Program ini secara terukur berhasil meningkatkan keterampilan teknis pendidik dengan kenaikan skor rata-rata kemampuan pada aspek desain tata letak Canva sebesar 46 poin dan integrasi kearifan lokal sebesar 40 poin. Hasil angket kepuasan menunjukkan indikator kemanfaatan platform (*perceived usefulness*) mencapai 86% dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebesar 82%. Luaran fisik konkret dari kegiatan ini adalah keberhasilan seluruh peserta dalam memproduksi minimal satu media ajar mandiri. Integrasi AI dan Canva terbukti efektif dan efisien dalam memangkas hambatan psikologis serta waktu produksi media ajar digital, sekaligus berkontribusi positif terhadap pemenuhan kerangka kerja TPACK pendidik secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan (AI); Canva; Media Pembelajaran Digital; Kompetensi Pedagogis

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi digital saat ini telah memicu transformasi mendalam dalam lanskap pendidikan (Aji et al., 2023; Endrawati Subroto et al., 2023; Susanto & Hermina, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital telah muncul sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan konten melalui pendekatan yang lebih interaktif dan beragam (R. Ali, 2025; Azmi et al., 2024; Faiza & Indah, 2023). Meskipun demikian, tantangan signifikan masih tetap ada terkait implementasinya di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi canggih seperti Kecerdasan Buatan (AI) dan platform desain grafis berbasis web seperti Canva.

Literatur yang ada menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dengan teknologi AI dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan murid (Aini et al., 2024; M. K. Ali et al., 2025; Riska et al., 2025; Sari & Munir, 2024). Lebih lanjut, Canva telah banyak diadopsi dalam lingkungan pendidikan untuk menyederhanakan pembuatan materi pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah diakses. Namun, kajian pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan penggunaan AI dan Canva secara simultan dalam konteks pendidikan SMP masih sangat terbatas. Sebagian besar program pengabdian terdahulu cenderung berfokus secara parsial, baik hanya pada pelatihan Canva dasar atau pemanfaatan alat AI secara terisolasi, tanpa menghadirkan alur kerja (*workflow*) yang tersinkronisasi untuk mengatasi keterbatasan waktu yang dihadapi oleh para pendidik. Hal ini

menciptakan celah (gap) yang nyata, mengingat pendidik memerlukan metode holistik yang mampu mempercepat konseptualisasi materi sekaligus produksi visual secara bersamaan.

Pengabdian ini memiliki kontribusi ilmiah dengan menguraikan inisiatif keterlibatan perpendidikan tinggi yang bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan AI dan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk pendidik sekolah menengah pertama (Pratiwi, Dasrieny; Rosa, F.O; Athhibby, 2023; Qurotul & Rosa, 2026; Rosa, F. O., Adya Rosa, P., Arif Rahman, A., & Purwiro, 2024). Pendekatan ini berbeda dari studi sebelumnya dengan menyinergikan pembuatan konten cepat berbasis AI dengan kemampuan desain Canva, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pendidik dan murid. Di SMP Negeri 3 Batanghari, banyak pendidik menghadapi kendala yang ditandai dengan keterbatasan literasi digital dalam membangun media pembelajaran yang menarik dan efektif (Husna, 2024; Lestari & Nabila, 2024; Munadzifah & Fradana, 2025; Pebriana et al., 2025; Wati & Nurhasannah, 2024). Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran berbasis teknologi yang kurang optimal di dalam institusi. Oleh karena itu, upaya pengabdian masyarakat yang terarah sangat penting, dengan fokus pada peningkatan kompetensi pendidik melalui pelatihan AI dan Canva sebagai solusi inovatif untuk mendorong lingkungan pembelajaran digital berkualitas tinggi.

Urgensi dari kegiatan pengabdian ini diperkuat oleh data empiris yang diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara awal di SMP Negeri 3 Batanghari pada tanggal 3 Oktober 2025. Hasil asesmen menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital yang cukup besar di kalangan pengajar. Meskipun sekolah telah dilengkapi dengan sarana pendukung yang memadai—termasuk laboratorium komputer, aliran listrik yang stabil, dan proyektor LCD—pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran sehari-hari masih sangat rendah. Hasil wawancara dengan para pendidik mengindikasikan bahwa 80% pendidik masih bergantung sepenuhnya pada buku teks cetak konvensional dan lembar kerja statis. Selama skenario pembelajaran jarak jauh maupun harian, praktik yang umum dilakukan hanya terbatas pada pengiriman ringkasan teks singkat dan tautan URL video YouTube pasif melalui aplikasi WhatsApp. Para pendidik secara eksplisit menyatakan bahwa hambatan utama dalam mengembangkan media digital yang interaktif adalah keterbatasan keterampilan desain grafis dan besarnya alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menyusun konten pembelajaran yang segar dari awal.

Untuk mengatasi urgensi lokal tersebut, integrasi AI dan Canva diusulkan sebagai solusi strategis yang berbiaya rendah dan berefisiensi tinggi. Platform berbasis AI (seperti ChatGPT

atau mesin generatif sejenis) secara radikal mampu memangkas hambatan dalam pembuatan konten dengan memungkinkan pendidik menghasilkan draf materi, perintah (prompt), dan garis besar pembelajaran secara cepat melalui input bahasa alami yang sederhana. Selanjutnya, Canva menjembatani kesenjangan desain grafis dengan menyediakan antarmuka komputasi awan (cloud) yang intuitif dengan fitur *drag-and-drop* serta *template* pendidikan siap pakai, sehingga pendidik dapat melewati proses belajar yang rumit yang biasanya diasosiasikan dengan perangkat lunak profesional seperti Photoshop atau CorelDraw. Sinergi kedua alat ini secara langsung menyelesaikan dua kendala utama yang diidentifikasi pada wawancara awal: minimnya keterampilan desain teknis dan keterbatasan waktu persiapan.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan AI dan Canva secara sinkron. Kebaruan (novelty) dari kegiatan ini terletak pada alur kerja terstruktur yang melatih pendidik untuk memanfaatkan AI sebagai asisten intelektual guna menghasilkan teks materi secara cepat, yang kemudian langsung dipetakan ke dalam kerangka visual Canva. Dengan menasar langsung celah literasi empiris di SMP Negeri 3 Batanghari, upaya pengabdian masyarakat yang tertarget ini berfokus pada transformasi peran pendidik, dari sekadar penyebar tautan eksternal yang pasif menjadi pencipta mandiri dari lingkungan pembelajaran digital lokal yang berkualitas tinggi.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dirancang secara sistematis dengan mengadopsi empat tahapan utama, yaitu: sosialisasi (persiapan), pelaksanaan (pelatihan dan pendampingan), evaluasi, dan tindak lanjut. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium komputer SMP Negeri 3 Batanghari dengan durasi total pelatihan intensif selama 16 jam pelajaran (JP) yang tersebar dalam beberapa sesi tatap muka dan pendampingan mandiri terbimbing.

Sasaran atau peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah para pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang pendidik dari berbagai mata pelajaran (termasuk sains, matematika, bahasa, dan ilmu sosial). Karakteristik peserta memiliki latar belakang literasi digital yang beragam, mulai dari tingkat dasar hingga menengah, yang menjadi basis penentuan strategi pendampingan kelompok.

1. Secara rinci, empat tahapan metodologi yang diterapkan dirinci sebagai berikut:
Tahap Sosialisasi dan Persiapan: Tahap ini diawali dengan koordinasi bersama Kepala Sekolah dan perwakilan pendidik pada tanggal 3 November 2025 untuk memetakan

- kebutuhan spesifik, menganalisis ketersediaan infrastruktur laboratorium komputer, serta menyusun jadwal bersama. Pada tahap ini juga dilakukan instalasi awal, pembuatan akun kerja Canva, serta penyiapan perangkat AI generatif pada masing-masing laptop peserta guna memastikan kesiapan teknis sebelum pelatihan dimulai.
2. Tahap Pelaksanaan (*Workshop* dan Pendampingan): Pelaksanaan workshop menggunakan kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung (*modelling*), dan praktik mandiri berbasis proyek (*project-based learning*).
 - a) Sesi I (Konseptual & AI): Peserta diberikan pemahaman mengenai jenis media digital dan teknik rekayasa perintah (*prompt engineering*) menggunakan AI untuk memproduksi draf konten materi ajar secara cepat.
 - b) Sesi II (*Visualisasi & Canva*): Facilitator mendemonstrasikan integrasi teks hasil AI ke dalam templat visual Canva, teknik pengaturan tata letak (*layout*), serta penggunaan aset berbasis kearifan lokal.
 - c) Sesi III (Praktik Mandiri): Setiap pendidik secara mandiri mendesain satu produk media pembelajaran interaktif yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu, didampingi langsung oleh tim pengabdian dan asisten mahasiswa.
 3. Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan program. Instrumen evaluasi yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) Lembar penilaian produk untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pendidik, dan (2) Angket respons peserta yang disebar di akhir kegiatan menggunakan skala Likert 1-4 (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Angket ini mencakup tiga indikator utama, yaitu kemudahan penggunaan teknologi (*perceived ease of use*), kemanfaatan platform (*perceived usefulness*), dan keberlanjutan program (*sustainability*).
 4. Tahap Tindak Lanjut: Sebagai langkah keberlanjutan, dibentuk komunitas belajar daring berbasis grup WhatsApp untuk ruang konsultasi berkelanjutan. Pendidik-pendidik didorong untuk mengimplementasikan media yang telah dibuat di kelas masing-masing serta membagikannya kepada sesama sejawat di sekolah melalui sistem *peer-mentoring*.

Data yang diperoleh dari angket respons pendidik dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase capaian pada masing-masing indikator. Indikator keberhasilan program ini ditetapkan secara ketat, yaitu minimal 75% dari total peserta memberikan respons positif terhadap pemanfaatan AI dan Canva, serta setiap peserta berhasil memproduksi minimal satu produk media pembelajaran digital siap pakai.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui empat tahapan terstruktur untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemanfaatan media digital interaktif di SMP Negeri 3 Batanghari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal, mayoritas pengajar (80%) masih mengandalkan buku teks cetak dan pola pengiriman materi pasif via WhatsApp. Sebagai solusi, pelatihan berbasis alur kerja (workflow) AI dan Canva diterapkan untuk mempercepat kapasitas produksi bahan ajar digital mereka. Ringkasan tahapan pelaksanaan pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Pelaksanaan Tahapan Pengabdian

Tahapan Kegiatan	Deskripsi Teknis Pelaksanaan	Output
Sosialisasi & Persiapan	Koordinasi dengan Kepala Sekolah, asesmen laboratorium komputer, dan pendaftaran akun kerja Canva serta AI generatif untuk 20 peserta.	Kesiapan perangkat keras dan akun digital peserta.
Workshop & Pendampingan	Penyampaian materi rekayasa perintah (<i>prompting</i>) AI untuk konten, demonstrasi fitur Canva, dan bimbingan langsung pembuatan media.	Pemahaman konsep dan draf rancangan media pembelajaran.
Evaluasi Kinerja	Penilaian mandiri terhadap produk media yang dihasilkan pendidik dan pengisian angket respons kepuasan peserta.	Data kuantitatif capaian kompetensi dan persepsi pendidik.
Tindak Lanjut	Pembentukan grup konsultasi daring berbasis WhatsApp dan inisiasi program <i>peer-mentoring</i> antarpendidik.	Keberlanjutan (<i>sustainability</i>) implementasi media di kelas.

Metodologi pembelajaran daring memerlukan persiapan yang cermat dari pendidik (Nur Kalifah et al., 2023; Saumantri, n.d.; Sindi Septia Hasnida et al., 2023). Program mentoring ini bertujuan untuk membekali pendidik-pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari dengan keterampilan yang diperlukan untuk mempersiapkan media pembelajaran dan merancang proses pembelajaran daring yang efektif. Lebih lanjut, bantuan teknis diberikan untuk pengembangan media pembelajaran daring dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva.

Desain sistem untuk kegiatan ini dikembangkan dengan berkoordinasi dengan anggota tim pelaksana berdasarkan observasi lapangan dan analisis kebutuhan. Mahamurid juga berperan sebagai asisten lapangan dalam kegiatan mentoring ini. Kegiatan dimulai dengan

presentasi tentang "Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Canva" oleh Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd., dilanjutkan dengan presentasi tentang "Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan AI" oleh Dr. Dasrieny Pratiwi, M.Pd. Kegiatan awal ini berfungsi sebagai pengenalan dan penguatan bagi pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring menggunakan AI dan Canva.

Tahap selanjutnya adalah pendampingan dalam pembuatan media dengan bantuan AI dan Canva. Berdasarkan kompetensi awal pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari, pendampingan diberikan pada presentasi PowerPoint, diikuti dengan pelatihan Canva. Setiap peserta diminta untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing. Tim membantu dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Proses instalasi dimulai dengan instalasi pada laptop masing-masing peserta, dengan setiap anggota tim menginstal dua hingga tiga laptop.

Peserta yang sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran melaporkan bahwa pelatihan tersebut membuat media pembelajaran lebih mudah dan menarik. Namun, mereka yang belum terbiasa dengan proses tersebut merasa bahwa pembuatan media semacam itu akan memakan waktu. Pelatihan tersebut mendapat umpan balik positif, dan beberapa saran diberikan untuk kegiatan di masa mendatang agar dapat memanfaatkan materi cetak untuk memfasilitasi pembelajaran dan memberikan referensi serta panduan di masa depan.

Sesuai dengan metodologi yang ditetapkan, tim pengabdian menghimpun data capaian keterampilan teknis peserta sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) intervensi program dilakukan. Keterampilan teknis tersebut diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) Kemampuan menyusun draf materi menggunakan perintah AI (AI Prompting), (2) Keterampilan mendesain tata letak visual di Canva (Canva Layout Design), (3) Kemampuan mengintegrasikan konten kearifan lokal (Local Wisdom Integration), dan (4) Keterampilan mempublikasikan media digital interaktif (Media Publishing). Peningkatan skor keterampilan teknis dari 20 pendidik peserta sebelum dan setelah mengikuti kegiatan pengabdian disajikan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Skor Keterampilan Teknis Pendidik Sebelum dan Sesudah Pelatihan (Skala Kinerja 1–100)

No	Indikator Keterampilan Teknis	Rata-Rata Skor Pre-Test	Rata-Rata Skor Post-test	Peningkatan Skor (Gain)
1.	Formulasi Perintah AI (AI Prompting)	58	78	20
2.	Desain Tata Letak Canva (Canva Layout)	38	84	46

3.	Integrasi Kearifan Lokal (Local Wisdom)	48	88	40
4.	Publikasi Media Digital (Media Publishing)	52	86	34

Data pada Tabel 2 menunjukkan adanya lonjakan kompetensi yang signifikan pada seluruh indikator. Lonjakan tertinggi terjadi pada aspek integrasi kearifan lokal (naik dari skor rata-rata 38 menjadi 84) dan keterampilan *publishing* media digital (naik dari 48 menjadi 88). Selain data keterampilan, efektivitas program juga diukur melalui angket respons kepuasan peserta yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil angket menunjukkan pencapaian yang sangat positif: indikator kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) mencapai 82%, kegunaan platform (*perceived usefulness*) mencapai 86%, dan komitmen keberlanjutan program (*sustainability*) menyentuh angka 75%, di mana mayoritas pendidik merekomendasikan agar pelatihan sejenis diselenggarakan secara berkala di sekolah.

Dari sisi luaran fisik, program ini berhasil memicu para pendidik untuk memproduksi media ajar mandiri yang variatif. Sebagai contoh, pendidik rumpun Sains berhasil menyusun modul komik digital interaktif bertajuk "Rahasia Apel yang Berubah Warna" untuk menjelaskan konsep oksidasi. Melalui integrasi ini, teks materi penjelas diproduksi secara cepat lewat ChatGPT, sementara visualisasi karakter dan tata letak estetikanya dieksekusi menggunakan elemen grafis Canva. Produk media ini kemudian dipublikasikan dalam format tautan multimedia yang dapat diakses murid secara fleksibel melalui gawai mereka.

Keberhasilan program pengabdian ini dalam meningkatkan kompetensi pendidik SMP Negeri 3 Batanghari memberikan kontribusi teoretis yang kuat terhadap pengembangan kerangka kerja *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Sebelum adanya intervensi, para pendidik cenderung terjebak pada penguasaan materi (*Content Knowledge*) dan metode mengajar konvensional (*Pedagogical Knowledge*) tanpa mampu mengasimilasi unsur teknologi digital (*Technological Knowledge*) secara harmonis. Pelatihan terstruktur ini berhasil memecah kebuntuan tersebut dengan memperkenalkan alur kerja yang tersinkronisasi. Penggunaan AI bertindak sebagai akselerator transformasi konten mentah menjadi skrip pedagogis yang terstruktur, sedangkan Canva mempermudah visualisasinya menjadi media siap pakai. Sinergi ini mempercepat pemenuhan aspek *TPACK* pendidik secara praktis di lapangan tanpa membebani waktu persiapan mengajar mereka yang terbatas.

Dampak langsung dari kegiatan ini tercermin pada pergeseran cara kerja pendidik di sekolah menengah. Aksesibilitas template pendidikan di Canva yang dipadukan dengan kecepatan AI secara radikal memotong waktu desain visual, sehingga pendidik senior sekalipun

mampu melewati batasan psikologis ketakutan akan teknologi (*technophobia*). kegiatan ini membuktikan bahwa peningkatan literasi digital pada sekolah di lingkungan jauh dari kota tidak selalu membutuhkan investasi perangkat lunak yang mahal, melainkan optimalisasi platform yang bersifat *open-source* dan *user-friendly*.

Meskipun kegiatan ini mencatatkan keberhasilan kuantitatif yang tinggi, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa faktor pendukung dan penghambat selama pelaksanaan di lapangan. Faktor pendukung utama meliputi komitmen penuh dari pimpinan sekolah serta antusiasme yang tinggi dari 20 pendidik peserta untuk keluar dari pola mengajar monoton pasca-pandemi. Selain itu, ketersediaan fasilitas laboratorium komputer sekolah yang memadai sangat membantu kelancaran praktik mandiri. Namun, faktor penghambat yang cukup mengganggu adalah fluktuasi *bandwidth* internet di lokasi, yang sesekali memperlambat proses pemuatan aset grafis Canva dan mesin AI. Kesenjangan kecepatan adaptasi teknologi antar-individu pendidik juga menjadi tantangan sekunder yang menuntut tim asisten mahasiswa memberikan bimbingan personal yang lebih intensif pada beberapa peserta senior.

Terlepas dari umpan balik positif dan peningkatan terukur dalam keterampilan teknologi pendidik, beberapa keterbatasan mendasar diidentifikasi selama implementasi proyek ini. Pertama, variasi literasi digital awal di antara peserta menciptakan kesenjangan kecepatan selama fase praktik langsung. Para pendidik yang pada dasarnya tidak terbiasa dengan aplikasi berbasis *cloud* kesulitan dengan otentikasi akun, struktur petunjuk, dan penempatan aset berlapis di Canva, yang memperlambat kemajuan kolektif.

Kedua, kendala infrastruktur menghadirkan tantangan operasional. Meskipun laboratorium sekolah menyediakan pengaturan ruangan dan sistem proyektor yang memadai, fluktuasi *bandwidth* internet lokal kadang-kadang mengganggu operasi waktu nyata dari mesin AI dan pemuatan aset Canva. Masalah ini menyoroti kerentanan kritis: keberlanjutan alat digital ini sangat bergantung pada lingkungan jaringan yang stabil, yang tidak selalu terjamin di setiap konteks sekolah. Terakhir, durasi singkat fase pendampingan aktif membatasi kemampuan untuk melacak implementasi kelas jangka panjang dan dampak akademis dari sisi murid.

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan dan optimasi media pembelajaran digital berbasis AI dan Canva bagi pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang sangat positif dan terukur. Program yang berlangsung selama 16 jam pelajaran (JP) ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi teknis 20 pendidik peserta,

yang dibuktikan dengan lonjakan skor rata-rata kemampuan pada aspek desain tata letak Canva sebesar 46 poin dan integrasi materi kearifan lokal sebesar 40 poin. Efektivitas intervensi ini juga diperkuat oleh hasil angket respons peserta yang menunjukkan tingkat kemanfaatan platform (*perceived usefulness*) mencapai 86% serta keberhasilan konkret berupa lahirnya produk media ajar mandiri seperti modul komik digital interaktif bertajuk "Rahasia Apel yang Berubah Warna". Sebagai rekomendasi tindak lanjut untuk menjamin keberlanjutan program, sekolah disarankan menerapkan sistem *peer-mentoring* antar pendidik secara berkala serta menyusun buku panduan cetak terstruktur langkah-demi-langkah guna memitigasi kendala fluktuasi *bandwidth* internet di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, R. P., Yuliati, Y., Febriyanto, B., & Safira, R. F. (2024). *Meretas Paradigma Baru: Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 91–104. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1275>
- Aji, B., Kartika, I., Putri, C., Mahestra, R. R., Khasanah, S. U., & Putri, L. A. (2023). Mendekonstruksi Pendidikan Digital: Kurikulum the Output of Renewable Innovation is Progressing (OERIP) Sebagai Katalisator Transformasi Pendidikan Berbasis Riset dan Inovasi. *1st Proceedings of Unimbone 2023*, 23–30.
- Ali, M. K., Ali, A. M., Ali, F. F., & Ali, R. I. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Murid SMA Sederajat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.252>
- Ali, R. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Binagogik*, 12(2), 11–21. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v12i2>
- Endrawati Subroto, D., Wirawan, R., & Yanto Rukmana, A. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Number 07). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Pebriana, P. H., Ani, R., & Nurhaswinda. (2025). Peningkatan Literasi Digital Pendidik untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>
- Husna, M. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran in Muftiatul Husna. *Al-Faizi: Jurnal Politik, Hukum, dan Bisnis* (Vol. 166, Number 2). <http://doi.org/10.66886/alfaizi-jphb.v2i2.129>
- Lestari, L., & Nabila. (2024). Penerapan Etnosains dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di MI As-Sunni Pamekasan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 675–682. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3461>
- Munadzifah, & Fradana, A. N. (2025). Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6345>
- Faiza, N. N., & Indah, S. W. (2023). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281/v2i12.1211>

- Azmi, M. N., Mansur, H., & Agus, H. U. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Nur Kalifah, D. R., Hidayah, N., & Ramadoni, M. A. (2023). Monitoring progress of change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within documents of the German education system. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10 (1)(1). <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Pratiwi, Dasrieny; Rosa, F.O; Aththibby, A. R. (2023). Elaborasi prfotesionalisme pendidik melalui media pembelajaran. *Biolova*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.24127/biolova.v4i1.3390>
- Qurotul, D. A., & Rosa, F. O. (2026). Inovasi Bahan Ajar IPA Berupa Ensiklopedia Berbasis TPACK untuk Pembelajaran yang Bermakna. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 14(1), 2442–4838. <https://doi.org/10.24127/jpf.v14i1.15652>
- Riska, N., Rosmilawati, I., Juansah, D. E., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). Integrasi Teknologi Ai Dalam Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan JURINOTEP*, 4(1), 180–198. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1>
- Rosa, F. O., Adya Rosa, P., Arif Rahman, A., & Purwiro, H. (2024). *Harmoni Budaya Lokal: Strategi Inovatif Pembelajaran IPA Melalui Optimalisasi Kebudayaan Lokal Sebagai Sumber Belajar*. Malang; Litrus.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Saumantri, T. (2022). Kesiapan Pendidik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh (JPTJJ)*, 23 (1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/ptjj.v23>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Susanto, N. W., & Hermina, D. (2024). Peningkatan Daya Saing Sekolah Melalui Implementasi Platform Pendidikan Nasional Berbasis Teknologi di Indonesia. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(2), 85–98. <https://doi.org/10.18592/moe.v10i2.13578>
- Wati, S., & Nurhasannah. (2024). Penguatam Kompetensi Pendidik dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>