

## Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMPN 31 Padang

Rahmi<sup>1</sup>, Hamdunah<sup>1\*</sup>, Dewi Yuliana Fitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Sumatera Barat

### ABSTRACT

One way to improve the quality of education in the 5.0 era and in accordance with the demands of the current Indonesian curriculum is merdeka curriculum. Teachers are required to have professional competencies, including the ability to innovate in learning media and develop them. The development of learning media in the form of interactive learning media is very important in order to increase interest in learning, the learning process and learning outcomes and not deviate from the competencies to be achieved. The development of today's increasingly sophisticated technology has resulted in a change in the paradigm of teaching and learning methods, teachers as educators are required to be able to develop all potential. Teachers are asked to continue to innovate in developing AI-based interactive learning media to help the learning process to be effective and interesting that is in accordance with the characteristics of students at school. The results of observations at SMP Negeri 31 Padang, the use of interactive learning media is still lacking. Teachers do not have experience and special competencies in developing innovative learning media. Therefore, training was held on making Interactive Learning Media in the Merdeka Curriculum Era Using Canva AI for Teachers of SMP Negeri 31 Padang. The implementation of this community service has had a positive impact on improving teacher skills in developing learning videos and is an important step in adapting technology. The use of technology makes learning more dynamic and effective, creating a learning environment that allows for deeper exploration, interaction and understanding for students.

**Keywords:** Media, Learning Interactive, Canva AI.

Received: 29.11.2024	Revised: 10.12.2024	Accepted: 19.12.2024	Available online: 30.12.2024
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

### Suggested citation:

Rahmi., Hamdunah., & Fitri, D.Y (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMPN 31 Padang. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 55-65.

Open Access | URL: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/damhil/index>

<sup>1</sup> Corresponding Author: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Sumatera Barat; Jl. Gn. Pangilun, Padang Utara, Kota Padang 25111, Sumatera Barat; email: hamdunahnasution@gmail.com

## PENDAHULUAN

Menjawab tantangan pada dunia pendidikan dalam menghadapi *Society 5.0* diperlukan ide-ide terbaru dalam pembelajaran. Konsep dari merdeka belajar pada kurikulum merdeka merupakan bagian *Society 5.0*, yaitu memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan. Konsep *self-regulated learning* digunakan dalam merdeka belajar, dimana memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri sedangkan guru merupakan fasilitator. Kurikulum merdeka memiliki inti yaitu guru dan siswa memiliki kebebasan berpikir dan berkreativitas (Daga, 2021). Pengaplikasian kurikulum merdeka, guru memiliki fungsi yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena pada hakikatnya menjadi seorang pendidik, guru bukan hanya sekedar mengetahui materi yang perlu diajarkan kepada siswa. Implementasi kurikulum merdeka membuat guru mempunyai kebebasan untuk menentukan dan menetapkan berbagai bahan ajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran mampu menyesuaikan pada kebutuhan yang diperlukan oleh siswa.

Guru merupakan peran yang sangat penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai media digital yang sesuai perkembangan zaman (Kuntari, 2023). Delyana, dkk (2024) menyatakan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, seperti terampil dalam menggunakan teknologi dan aplikasi pembelajaran, sebagai alternatif pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan mempertahankan minat mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru diminta untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya (Setyadi, 2017). Inovasi yang dapat dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran guna membangkitkan minat dan motivasi siswa, dan memelancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa (Karo-Karo, 2018). Oleh sebab itu, guru diharapkan untuk selalu mengupgrade pengetahuan yang sudah dimiliki agar dapat mengikuti tuntutan dunia pendidikan di era 5.0 seperti saat ini. Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang telah disediakan oleh pemerintah bagi setiap Guru dalam membantu proses pembelajaran. Kenyataannya sekarang ini masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran (Febriyani, H; Hidayati, 2023)). Pemerintah melalui program pendidikannya telah memberikan akun belajar ID bagi setiap guru di Indonesia sehingga setiap Guru dapat mengakses aplikasi yang berguna dalam proses pembelajaran secara gratis.

Permasalahan umum tersebut juga dialami oleh guru SMP Negeri 31 Padang. Minat dan motivasi belajar yang kurang pada peserta didik di SMP Negeri 31 Padang dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang masih banyak di bawah KKM dan juga rendahnya minat dan motivasi siswa membuat guru harus lebih berpikir dalam membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Saat ini guru masih menggunakan video pembelajaran yang tersedia di Youtube, belum ada video yang dibuat oleh guru yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di SMP Negeri 31 Padang, sehingga belum cocok dengan karakteristik siswa di sekolah tersebut. Maka perlu adanya guru mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SMP Negeri 31 Padang, dalam hal ini media pembelajaran yang interaktif. Permasalahannya, saat ini guru di sekolah mitra belum memiliki pengalaman dan kompetensi khusus dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Irmeilyana, dkk., (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahawa mayoritas guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu Daud (2019) menyimpulkan bahwa sebagian besar guru masih memandang teknologi sebagai tantangan dalam pengajaran, terutama dalam hal implementasi yang praktis. Penelitian yang dilakukan Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, (2021) menyimpulkan bahwa meskipun kemajuan teknologi telah

menawarkan berbagai peluang baru dalam pendidikan, masih ada kesenjangan dalam pemahaman dan penggunaannya di kalangan pendidik. Lestari, D. I., & Kurnia, (2023) menjelaskan perlu pelatihan dan dukungan bagi guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif. Sejalan dengan hal ini Robi'ah, F., & Prihantini, (2024) menyatakan upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan harus diimbangi dengan peningkatan dalam pengetahuan dan keterampilan guru, serta dukungan yang memadai dari pihak sekolah dan lembaga pendidikan. Pengembangan ketrampilan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, seperti terampil dalam menggunakan teknologi dan aplikasi pembelajaran perlu dilakukan, agar dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang tepat untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan gratis adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu *creator* membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. *Tools* yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di *web brow* serta perlu menginstal aplikasi. Sekarang ini canva telah menghadirkan fitur baru yaitu fitur canva AI (*Artificial Intelligence*). Penelitian yang dilakukan oleh Fauzy Maarif Mutaqin dkk dengan judul penelitiannya Efektif *Artificial Intelligence* (AI) dalam Belajar dan Mengajar, hasil penelitiannya AI dapat membantu dunia pendidikan khususnya para guru untuk mencari data dan berbagai pengetahuan dengan cepat serta akurat lalu dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. tidak hanya mencari data AI juga mampu menganalisa data yang biasanya sulit di lakukan oleh manusia. Alat ini dapat digunakan personal maupun kelompok tergantung pada tujuan penggunaannya oleh karena itu teknologi AI dapat membantu dunia pendidikan secara efektif dan efisien (Mutaqin, dkk., 2013). Berpangkal tolak pada permasalahan di atas, maka diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan aplikasi Canva AI di SMP Negeri 31 Padang. Diharapkan dengan pelatihan ini, guru dapat lebih termotivasi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga siswa lebih tertarik dan paham terhadap materi pembelajaran. Menurut Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, (2018) keterlibatan guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran yang menarik dapat secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu pelatihan yang terfokus pada pengembangan keterampilan teknologi guru, dapat menghasilkan peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi di kelas dan meningkatkan keterampilan mereka (Haryono, Y; Rahmi; Yusri, 2022; Adisel, A., & Pranansa, 2020)

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 31 Padang, kegiatan dilaksanakan selama enam bulan. Peserta kegiatan adalah guru-guru SMP Negeri 31 Padang. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode demonstrasi dan praktek mandiri. Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Persiapan, 3) Pelatihan dan Pendampingan, 4) Evaluasi. Alur tahapan pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

- 1) Tahap Perencanaan; Pengabdian melakukan identifikasi masalah di sekolah mitra, menetapkan tujuan pengabdian, mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya merumuskan strategi dan rencana kerja. Serta berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait izin melakukan kegiatan pengabdian, sarana dan prasarana yang digunakan selama pelatihan serta menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan.
- 2) Tahap Pesiapan; pada tahap ini tim pengabdian mempersiapkan perlengkapan dan sumberdaya yang diperlukan saat pelatihan.
- 3) Tahap Pelaksanaan (Pelatihan dan pendampingan); tahap ini diawali dengan pemberian motivasi dan presentasi bagaimana mencari ide dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva AI. Selanjutnya presentasi pembuatan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva AI. Metode yang digunakan selama pelatihan adalah metode demonstrasi dan praktek mandiri. Guru peserta pelatihan diminta membuat satu rancangan bahan ajar interaktif menggunakan canva AI sesuai dengan bidang mata pelajaran masing-masing. Selama kegiatan pelatihan berlangsung guru didampingi oleh tim pengabdian, sehingga kendala yang di temui peserta langsung dapat diatasi. Peserta kegiatan dipilih secara acak untuk menampilkan produk yang dihasilkan.
- 4) Tahap Evaluasi; pada tahap evaluasi tim pengabdian mengevaluasi kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui dampak kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Instrumen evaluasi berupa angket untuk melihat kebermanfaatan pelatihan yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama dalam kegiatan pengabdian ini adalah hasil dari upaya yang dilakukan oleh tim pengabdian, yaitu terselenggaranya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan aplikasi Canva AI di SMP Negeri 31 Padang yang dilaksanakan selama tiga bulan dari bulan Mei-Juli 2024. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan guru dapat lebih termotivasi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga siswa lebih tertarik dan paham terhadap materi pembelajaran. Canva merupakan platform desain grafis daring yang *user friendly* dan dengan kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI), canva AI semakin mempermudah proses pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan platform canva AI, pendidik dapat dengan mudah membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti video pembelajaran, infografis interaktif presentasi multimedia dan lain sebagainya. Kelebihan canva AI terletak pada fitur-fitur interaktifnya yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Konteks pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva AI, pendidik perlu memahami konsep dasar desain grafis dan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran. Pelatihan ini dapat dilakukan secara intensif dalam waktu yang cukup sehingga peserta pelatihan benar-benar menguasai penggunaan canva AI untuk keperluan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi. Keberadaan canva AI dalam konteks pembelajaran interaktif memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di era kurikulum merdeka. Sarana pembelajaran yang interaktif akan membuat proses belajar lebih menarik, memicu minat belajar peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital seperti sekarang ini, menjadi suatu keharusan. Hal ini sejalan dengan temuan (Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, 2023), yang menegaskan bahwa guru yang terampil dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, penggunaan teknologi dapat meningkatkan kepercayaan diri Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, (2020) dan ketrampilan (Hastiadi, 2022) mereka dalam merancang materi pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva AI menjadi salah satu upaya untuk terus mengembangkan kualitas pendidikan. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan canva AI, diharapkan pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, atraktif dan bermakna bagi peserta didik.

Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Tahap Perencanaan; pada tahap ini tim pengabdian melakukan identifikasi masalah di sekolah mitra yaitu SMPN 31 Padang. Berdasarkan masalah yang teridentifikasi ditetapkan tujuan pengabdian yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan aplikasi Canva AI. Kemudian tim mengumpulkan data dan informasi, serta merumuskan strategi dan rencana kerja. Selanjutnya berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait izin melakukan kegiatan pengabdian, sarana dan prasarana yang digunakan selama pelatihan serta menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan.
- 2) Tahap Persiapan; hal yang dilakukan adalah menyusun rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan dengan tujuan agar waktu dan pekerjaan yang dilakukan menjadi efektif. Pada saat kegiatan akan dilakukan dibutuhkan persiapan sebagai berikut.
  - a. Berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertemakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan canva ai.
  - b. Melengkapi persyaratan perizinan kegiatan seperti proposal kegiatan dan surat perizinan pengabdian dari lembaga.
  - c. Pengumpulan data dengan studi pustaka yang tepat untuk menentukan materi pelatihan pembuatan video animasi dengan menggunakan aplikasi canva AI
  - d. Mempersiapkan perlengkapan peralatan untuk pelaksanaan kegiatan
  - e. Melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah, yaitu SMPN 31 Padang tentang jadwal pelaksanaan dan rangkaian acara kegiatan pelatihan.
- 3) Tahap Pelaksanaan; pada tahap pelaksanaan yang dilakukan yaitu tahap pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan aplikasi Canva AI. Pada kegiatan ini, para guru diajarkan tentang cara menggunakan aplikasi canva AI untuk membuat video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan, dengan rincian materi sebagai berikut.
  - a. Pengenalan mengenai aplikasi canva AI
  - b. Pengantar tentang media video animasi
  - c. Mengakses atau mendownload aplikasi canva AI melalui internet
  - d. Pembuatan akun pada aplikasi canva AI
  - e. Pembuatan video animasi dan presentasi menggunakan beberapa template dan memodifikasi tampilan produk canva AI
  - f. Cara mengunduh video animasi yang sudah dibuat

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) diawali dengan pembukaan acara yang dilakukan oleh tim dan pihak sekolah SMPN 31 Padang. Dalam sambutannya, kepala sekolah

yaitu ibu Riza Wisriani menyatakan apresiasinya kepada tim yang telah berkenan mengadakan kegiatan pelatihan ini.



**Gambar 2. Acara Pembukaan**

Melalui kegiatan ini, guru-guru semakin bertambah wawasannya dalam merancang bahan ajar berdiferensiasi menggunakan aplikasi canva AI. Hal ini senada dengan program sekolah yang menggiatkan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Dalam sambutan yang disampaikan oleh tim yang diketuai oleh ibu Dra. Rahmi, M. Si, disampaikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berupa bahan ajar berdiferensiasi dengan memanfaatkan aplikasi canva AI dapat meningkatkan inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif. Setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan penyampaian materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era kurikulum merdeka menggunakan aplikasi Canva AI.



**Gambar 3. Penyampai Materi oleh Tim Pengabdi**

Kegiatan ini diawali dengan presentasi dari instruktur dan dilanjutkan dengan praktek yang dilakukan oleh guru-guru. Pada saat kegiatan pemaparan materi, guru-guru menyimak dan memperhatikan dengan baik. Pada kegiatan pelatihan ini, seluruh bapak/ibu guru memiliki ketertarikan dalam menggunakan canva AI untuk membuat bahan ajar berdiferensiasi yang memuat materi dan video animasi. Guru mempraktekkan materi sesuai arahan instruktur. Dalam proses pelatihan ini, instruktur dibantu tim memberikan bimbingan langsung kepada guru-guru yang kesulitan dalam mempraktekkan materi.



**Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Tatap Muka**

Setelah penjelasan materi, guru-guru diminta untuk melakukan registrasi dan log in ke aplikasi canva. Selanjutnya, lewat bimbingan dan arahan tim, guru-guru sudah bisa membuat login dan membuat akun. Kegiatan guru-guru dilanjutkan dengan pembuatan bahan ajar berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar siswa seperti visual dan audio visual. Bahan ajar untuk siswa dengan gaya belajar visual, lebih banyak memuat gambar dan animasi-animasi bergerak yang mempresentasikan penemuan konsep matematika yang akan dijelaskan guru. Dalam kesempatan ini, guru membuat bahan ajar untuk materi geometri. Untuk siswa dengan gaya belajar audio visual, guru-guru dibekali dengan cara membuat video pembelajaran. Setelah guru-guru mempersiapkan bahan ajar, selanjutnya bahan ajar tersebut diinput ke template canva dengan tampilan yang menarik. Guru dapat memilih tampilan design-design yang menarik yang tersedia pada aplikasi canva AI ini.



**Gambar 5. Sampel Media Pembelajaran Hasil Kerja Peserta/Guru**

Diskusi terbimbing dilakukan melalui grup whatsapp untuk membantu guru-guru yang mengalami kendala dalam pembuatan bahan ajar berdiferensiasi dengan menggunakan aplikasi canva AI. Guru-guru yang ikut dalam pelatihan mengaku bahwa faktor pengalaman dan kecakapan menggunakan software pembelajaran perlu ditingkatkan. Disini tim banyak berbagi pengalaman tentang bagaimana cara mengembangkan materi matematika berdiferensiasi dalam bentuk bahan ajar yang memanfaatkan fitur-fitur presentasi dan video

- pembelajaran yang ada pada menu aplikasi canva AI. Diharapkan kedepannya kegiatan pelatihan ini dapat dilaksanakan kembali pada sekolah yang berbeda.
- 4) Tahap Evaluasi; tahap evaluasi dibagi menjadi dua bagian. Evaluasi pertama dilakukan untuk melihat kemampuan para guru dalam menggunakan aplikasi canva AI untuk membuat bahan ajar berdiferensiasi. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengecek produk pembelajaran yang telah dibuat guru. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa guru-guru sudah mampu menggunakan canva AI untuk membuat bahan ajar berdiferensiasi dan menghasilkan media berupa video animasi pembelajaran dengan baik. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap kepuasan pelaksanaan kegiatan PPM sebagai hasil pendapat dan penilaian guru terhadap apa yang telah diterimanya dari program yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada guru-guru peserta kegiatan. Kepuasan guru terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat diinterpretasikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Interpretasi Kepuasan Guru terhadap Kegiatan Pengabdian**

Rerata Skor	Kriteria
1,00 – 1,80	Sangat tidak memuaskan
1,81 – 2,60	Tidak memuaskan
2,61 – 3,40	Kurang memuaskan
3,41 – 4,20	Memuaskan
4,21 – 5,00	Sangat memuaskan

Terdapat 17 indikator dari tingkat kepuasan pengabdian masyarakat yang termasuk dalam hasil pendapat dan penilaian guru sebagai berikut.

**Tabel 2. Kepuasan Guru terhadap Kegiatan Pengabdian**

No	Indikator	Pernyataan	Rerata Skor	Kategori
1	Kesesuaian waktu pelatihan	Waktu pelatihan yang diberikan sesuai dengan materi yang diberikan.	3,71	Memuaskan
2	Kesesuaian jadwal yang diberikan	Pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati dengan pihak sekolah.	4,04	Memuaskan
3	Sikap tim pelaksana PPM	Panitia yang ditugaskan bersikap sopan, santun, ramah dan disiplin.	4	Memuaskan
4	Kesiapan tim pelaksana PPM	Panitia mempersiapkan video tutorial yang digunakan sebagai pedoman pelatihan.	4,21	Memuaskan
5	Respon tim pelaksana PPM dalam berkomunikasi	Sarana komunikasi dengan menggunakan whatsapp group selama pelatihan berjalan dengan baik.	4,17	Memuaskan
6	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan tujuan pelatihan	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan tujuan pelatihan.	4,04	Memuaskan

No	Indikator	Pernyataan	Rerata Skor	Kategori
7	Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan guru	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan kebutuhan guru.	4,47	Sangat Memuaskan
8	Peningkatan pengetahuan guru dalam pengembangan video pembelajaran	Peningkatan pengetahuan guru dalam pengembangan video pembelajaran.	4,42	Sangat Memuaskan
9	Pengembangan keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar berdiferensiasi	Pengembangan keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar berdiferensiasi.	4,37	Sangat Memuaskan
10	Kejelasan penyajian materi yang diberikan oleh tim pelaksana PPM	Kejelasan penyajian materi yang diberikan oleh tim pelaksana PPM.	4,25	Sangat Memuaskan
11	Respon tim pelaksanaan PPM terhadap pertanyaan guru	Respon tim pelaksanaan PPM terhadap pertanyaan guru.	4,17	Memuaskan
12	Penguasaan materi pelatihan oleh tim pelaksana PPM	Penguasaan materi pelatihan oleh tim pelaksana PPM.	4,33	Sangat Memuaskan
13	Kelancaran komunikasi selama kegiatan PPM	Kelancaran komunikasi selama kegiatan PPM.	4,33	Sangat Memuaskan
14	Kesesuaian kegiatan PPM dengan ekspektasi guru	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan ekspektasi guru.	3,92	Memuaskan
15	Kesesuaian kegiatan PPM dengan kebutuhan guru	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan kebutuhan guru	4,25	Sangat Memuaskan
16	Program pelatihan mampu mengembangkan potensi Guru	Kesesuaian susunan materi yang disajikan dengan pengembangan potensi yang saya miliki.	4,38	Sangat Memuaskan
17	Kesesuaian kegiatan PPM dengan kebutuhan guru	Kesesuaian kegiatan PPM dengan kebutuhan guru.	4,46	Sangat Memuaskan

Bedasarkan hasil analisis angket diketahui peserta/guru menyatakan sangat puas dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan. Terlihat dari 17 indikator yang ditanyakan kepada peserta 10 indikator (58,8 %) berada pada kategori Sangat memuaskan dan 7 indikator (41,2%) dengan kriteria Memuaskan. Kendala dalam penggunaan canva AI terjadi pada guru yang termasuk kategori senior, mereka kesulitan dalam menggunakan menu-menu pada canva. Hasil wawancara dengan guru terungkap bahwa guru mendapatkan pengetahuan baru serta keterampilan dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan canva AI. Selanjutnya guru

juga tertarik untuk dapat memperoleh pelatihan lanjutan dari kegiatan yang dilakukan saat ini.

## SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian ini telah membawa dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru pada pengembangan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva AI, serta menjadi langkah penting dalam adaptasi teknologi. Pelatihan dapat meningkatkan kemampuan para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini terjadi karena para guru telah berhasil memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Canva. Peningkatan pemahaman guru dapat diamati melalui hasil analisis data angket yang dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru sangat puas dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan.

## Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 31 Padang yang telah bersedia menjadi mitra dan memberi izin pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta terima kasih kepada Bapak dan Ibu guru SMP Negeri 31 Padang yang telah terlibat aktif dalam mengikuti pelatihan.sampai akhir. Terima kasih juga kepada Universitas PGRI Sumatera Barat yang telah memberikan dukungan untuk pelaksanaan program pengabdian ini, dan kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini

## REFERENSI

- Adisel, A., & Pranayasa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Educatio*, 7(3), 10075–11090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Daud, A. A. A. F. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 449–455. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Delyana. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Liveworksheet untuk Meningkatkan Keterampilan Gurudalam Mengembangkan Bahan Ajar. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 103–114. <https://doi.org/10.30812/adma.v5i1.3996>
- Febriyani, H; Hidayati, D. (2023). Urgensi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3910–3916.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPPI>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31314/mohuyula.2.2.1-14.2023>

- Haryono, Y; Rahmi; Yusri, R. (2022). Kreatifitas Guru Matematika dalam Mengembangkan Program Pembelajaran secara Daring. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 237–244. <https://doi.org/10.30812/adma.v2i2.1652>
- Hastiadi, H. (n.d.). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestisia*, 2022(12), 1. <https://doi.org/https://sinestisia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Irmeilyana;dkk. (2022). Pemanfaatan Gawai pada Adaptasi Teknologi untuk Media Pembelajaran bagi Guru SDN 9 Tanjung Batu di Desa Limbang Jaya Kabupaten Ogan Ilir. *Vokasi*, 6(1), 12–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.30811/vokasi.v6i1.2448>
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14252>
- Mutaqin; dkk. (2013). Efektif Artificial Intelligence (AI) Dalam Belajar Dan Mengajar. *Seroja*, 2(1), 53–60.
- Robi'ah, F., & Prihantini, P. (2024). Urgensi Kualitas Pendidik yang Sesuai dengan Kebijakan Pendidikan dalam Mencapai Standar Nasional Pendidikan. *Urnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 404–419. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.23300>
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano*, 8(1), 1–7.

#### Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2024 Rahmi, Hamdunah, Dewi Yuliana Fitri