

PELATIHAN CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG

M. Rudi Sanjaya^{1*}, Annisa Khoiriah², Dwi Rosa Indah³, Mgs. Afriyan Firdaus⁴

^{1,3,4}Jurusan Sistem Informasi, Fasilkom, Universitas Sriwijaya

²Prodi Kebidanan, STIK Siti Khadijah Palembang

Email : m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id^{1*}, annisakhrsjy@gmail.com², indah812@unsri.ac.id³,

afriyan_firdaus@unsri.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan Artificial Intelligence telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi AI secara optimal dalam proses pembelajaran. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kompetensi guru di SMA Negeri 10 Palembang melalui pelatihan pemanfaatan Canva AI sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi. Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan memberikan materi pengenalan Canva AI, praktik pembuatan desain pembelajaran berbasis AI, serta pendampingan dalam penerapan hasil desain ke dalam kegiatan belajar mengajar. Evaluasi dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan analisis hasil karya guru sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva AI, yang ditandai dengan meningkatnya kualitas media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Dengan demikian, pelatihan Canva AI diharapkan mampu mendukung peningkatan profesionalisme guru serta berkontribusi pada terciptanya proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Canva AI

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) technology has brought significant changes to the field of education, particularly in the development of digital learning media. However, many teachers have not yet optimally utilized AI technology in the learning process. This Student Creativity Program (PKM) aims to improve the quality and competence of teachers at SMA Negeri 10 Palembang through training on the use of Canva AI as a tool for creating innovative, interactive, and effective learning media. The implementation method consists of preparation, training, mentoring, and evaluation stages. The training is conducted face-to-face by providing an introduction to Canva AI, hands-on practice in designing AI-based learning media, and mentoring in applying the designed materials to teaching and learning activities. Evaluation is carried out through observation, questionnaires, and analysis of teachers' work before and after the training. The results indicate an improvement in teachers' understanding and skills in utilizing Canva AI, as reflected in the enhanced quality of more creative and engaging learning media. Therefore, Canva AI training is expected to support the improvement of teacher professionalism and contribute to the creation of learning processes that are more adaptive to the development of digital technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Learning Media, Canva AI

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Perubahan tersebut berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan(Wal Ilham, 2022). Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran strategis dalam mengimplementasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran(Arridho et al., 2022). Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar(Martini et al., 2021). Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga pada cara penyampaian materi tersebut kepada peserta didik(Jafnihirda et al., 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran(Zebua, 2023).

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sebaliknya(Ani Danyati et al., 2023), media pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saat ini, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan telah berkembang hingga pada penggunaan Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan(Tri Aristi Saputri et al., 2025). Teknologi AI memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan secara lebih cepat, efisien, dan kreatif. Dalam konteks pendidikan(Syamsudin et al., 2024), AI dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI oleh guru masih belum optimal. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media yang terbatas. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan waktu, serta minimnya pengetahuan mengenai teknologi berbasis AI. Selain itu, sebagian guru juga masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi digital yang dianggap rumit.

SMA Negeri 10 Palembang merupakan salah satu institusi pendidikan menengah yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan pengamatan awal, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis AI di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Sebagian guru masih mengandalkan media presentasi sederhana dan bahan ajar cetak. Padahal, karakteristik peserta didik saat ini sangat akrab dengan teknologi digital. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dan karakteristik peserta didik dapat berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Canva AI merupakan salah satu platform desain digital yang dilengkapi dengan fitur kecerdasan buatan(Nurfaika et al., 2024). Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran dengan mudah. Canva AI dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah dipelajari oleh pengguna dari berbagai latar belakang(Safitri et al., 2025). Keunggulan Canva AI terletak pada kemampuannya dalam memberikan rekomendasi desain secara otomatis. Hal ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan Canva AI, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam. Pemanfaatan Canva AI diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun materi ajar.

Pelatihan penggunaan Canva AI menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas guru(Sanjaya et al., 2021). Pelatihan tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan aplikasi, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Melalui pelatihan, guru dapat memahami cara memanfaatkan fitur AI secara optimal. Selain itu, pelatihan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Pendampingan yang berkelanjutan sangat diperlukan agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan secara konsisten. Evaluasi juga menjadi bagian penting untuk mengetahui efektivitas pelatihan yang dilaksanakan. Beberapa Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran digital memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru(Tri Aristi Saputri et al., 2025). PKM yang berfokus pada pelatihan pembuatan media berbasis presentasi digital melaporkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar visual. PKM lain yang mengangkat pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis bagi guru sekolah menengah menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, terdapat PKM yang mengkaji pelatihan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa guru menjadi lebih inovatif dalam mengelola kelas. Beberapa PKM juga melaporkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah guru menggunakan media pembelajaran digital. Meskipun demikian, sebagian besar PKM terdahulu masih berfokus pada aplikasi digital konvensional. Pemanfaatan teknologi AI secara spesifik belum banyak dijadikan fokus utama dalam kegiatan PKM. Padahal, teknologi AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, PKM yang mengintegrasikan Canva AI sebagai media pembelajaran berbasis AI memiliki nilai kebaruan. Program ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini. Pelatihan Canva AI diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Maka di perlukan untuk peningkatan kualitas guru melalui pelatihan teknologi berbasis AI merupakan kebutuhan yang mendasar Program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru dan juga dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMA Negeri 10

Palembang. Dengan meningkatnya kualitas guru, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

METODE

Metode pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan Pelatihan Canva AI untuk Meningkatkan Kualitas Guru di SMA Negeri 10 Palembang dirancang secara partisipatif dan aplikatif guna memastikan keberlanjutan dampak kegiatan. Pendekatan yang digunakan menekankan pada peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan langsung, pendampingan, serta evaluasi berkelanjutan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan mitra untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis teknologi. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak SMA Negeri 10 Palembang guna menentukan waktu, peserta, serta fasilitas pendukung kegiatan. Selain itu, dilakukan penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan karakteristik pembelajaran di sekolah. Modul pelatihan dirancang secara sistematis dengan memuat materi pengenalan Artificial Intelligence, konsep dasar Canva AI, serta contoh penerapan Canva AI dalam pembelajaran. Pada tahap ini, tim juga menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung. Materi awal difokuskan pada pengenalan konsep kecerdasan buatan dan perannya dalam dunia pendidikan. Selanjutnya, peserta diberikan pemahaman mengenai fitur-fitur Canva AI yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. Peserta dilatih secara langsung untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi, infografis, dan materi visual lainnya dengan memanfaatkan fitur AI yang tersedia. Metode praktik langsung dipilih agar peserta dapat memahami penggunaan Canva AI secara nyata dan kontekstual. Selama pelatihan berlangsung, tim pengabdian memberikan bimbingan dan solusi terhadap kendala yang dihadapi peserta.

3. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan Canva AI setelah pelatihan selesai. Pendampingan dilaksanakan dengan memberikan arahan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarnya. Guru didorong untuk mengintegrasikan hasil desain Canva AI ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta dalam menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pendampingan juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi AI secara mandiri.

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilaksanakan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Selain itu, dilakukan observasi terhadap hasil karya media pembelajaran yang dibuat oleh peserta. Kuesioner kepuasan peserta juga digunakan untuk memperoleh umpan balik terkait pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya.

5. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan. Analisis hasil karya peserta digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil analisis menjadi dasar dalam menyimpulkan keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Canva AI telah dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang dengan melibatkan guru dari berbagai mata pelajaran. Pelatihan ini diikuti oleh guru dengan latar belakang kompetensi teknologi yang beragam, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada gambar kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat untuk guru SMA Negeri 10 Palembang, kegiatan berupa teori dan praktik langsung dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Canva AI untuk meningkatkan kualitas kemampuan guru dalam memahami media canva berbasis AI.



Gambar 2. Contoh Menggunakan Canva AI

Adapun gambar 3 adalah hasil pembuatan cover buku media pembelajaran dari hasil canva ai adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Hasil Pembuatan cover buku ajar

Pada gambar diatas merupakan hasil pemanfaatn Canva AI dalam pembuatan cover buku ajar untuk pembelajaran mata Pelajaran teknologi informasi di SMA Negeri 10 Palembang.

Hasil dan pembahasan

Adapun kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pre test dan post test, untuk mengukur Tingkat pemahaman peserta dalam pelaksanaan kegiatan kepada Masyarakat, untuk menghitung Tingkat pemahaman dapat dilihat pada gambar 4 adalah sebagai berikut :

$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$										
Pembagian Skor Gain										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 50%;">Nilai N-Gain</td> <td style="text-align: center; width: 50%;">Kategori</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$g > 0,7$</td> <td style="text-align: center;">Tinggi</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$0,3 \leq g \leq 0,7$</td> <td style="text-align: center;">Sedang</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$g < 0,3$</td> <td style="text-align: center;">Rendah</td> </tr> </table>	Nilai N-Gain	Kategori	$g > 0,7$	Tinggi	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	$g < 0,3$	Rendah		
Nilai N-Gain	Kategori									
$g > 0,7$	Tinggi									
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang									
$g < 0,3$	Rendah									
Sumber: Melzer dalam Syahfifri, 2008:33										
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 50%;">Presentase (%)</td> <td style="text-align: center; width: 50%;">Tafsiran</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">< 40</td> <td style="text-align: center;">Tidak Efektif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$40 - 55$</td> <td style="text-align: center;">Kurang Efektif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$56 - 75$</td> <td style="text-align: center;">Cukup Efektif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">> 76</td> <td style="text-align: center;">Efektif</td> </tr> </table>	Presentase (%)	Tafsiran	< 40	Tidak Efektif	$40 - 55$	Kurang Efektif	$56 - 75$	Cukup Efektif	> 76	Efektif
Presentase (%)	Tafsiran									
< 40	Tidak Efektif									
$40 - 55$	Kurang Efektif									
$56 - 75$	Cukup Efektif									
> 76	Efektif									

Gambar 4. Menghitung Tingkat Pemahaman Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada tahap kegiatan, dilakukan pengukuran kemampuan peserta melalui pre-test dan observasi awal terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital. Adapun hasil pre test pada kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada gambar 4 adalah sebagai berikut :

PESERTA	JUMLAH										NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
4	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	17,70
5	1	0	0	1	3	2	0	1	0	0	0
6	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
7	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0
9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
13	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
18	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
21	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
22	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
23	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
24	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NILAI PRE-TEST											37,78

Gambar 5. Hasil Pre Test Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada gambar 5 hasil pre test kegiatan pengabdian dengan Skor 37,78, dari hasil tersebut masih dan kurang dalam pemahaman dalam penggunaan canva ai dalam media pembelajaran. Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan fitur kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Pemahaman guru terhadap Canva AI masih terbatas pada fungsi desain dasar tanpa memanfaatkan fitur AI secara optimal. Adapun untuk hasil post test dapat dilihat pada gambar 5 :

PESERTA	JUMLAH										NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
2	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	100
3	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
4	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	100
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	100
8	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	90
9	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
10	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	90
11	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	100
12	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	100
16	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
17	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
18	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
19	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
20	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
21	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
22	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
23	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
24	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
25	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
26	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
27	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90
NILAI POST-TEST											90,37

Gambar 6. Hasil Post Test Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan praktik langsung, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva AI. Guru mampu mengoperasikan berbagai fitur AI, seperti pembuatan desain otomatis, rekomendasi tata letak, serta penyusunan materi visual yang lebih menarik. Hasil karya peserta menunjukkan peningkatan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, baik dari segi tampilan visual, struktur materi, maupun kreativitas desain. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru meliputi presentasi interaktif, infografis materi pelajaran, serta konten visual pendukung pembelajaran di kelas. Hasil post-test menunjukkan signifikan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep penggunaan Canva AI dalam pembelajaran. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan mampu menyesuaikan desain dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil observasi selama pendampingan menunjukkan bahwa guru mulai mengintegrasikan media pembelajaran hasil desain Canva AI ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada perubahan praktik pembelajaran di kelas.

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Pre	Post	Pre-Post	Skor Ideal	N-Gain Score	N-Gain Score
1	10	80	70	90	0.78	77.78
2	40	100	60	60	1.00	100.00
3	40	80	40	60	0.67	66.67
4	70	100	30	30	1.00	100.00
5	60	90	30	40	0.75	75.00
6	60	90	30	40	0.75	75.00
7	50	100	50	50	1.00	100.00
8	50	90	40	50	0.80	80.00
9	30	90	60	70	0.86	85.71
10	50	90	40	50	0.80	80.00
11	20	100	80	80	1.00	100.00
12	70	90	20	30	0.67	66.67
13	50	90	40	50	0.80	80.00
14	20	90	70	80	0.88	87.50
15	30	100	70	70	1.00	100.00
16	20	90	70	80	0.88	87.50
17	50	90	40	50	0.80	80.00
18	30	90	60	70	0.86	85.71
19	40	100	60	60	1.00	100.00
20	40	90	50	60	0.83	83.33
21	40	90	50	60	0.83	83.33
22	20	100	80	80	1.00	100.00
23	20	90	70	80	0.88	87.50
24	10	60	50	90	0.56	55.56
25	40	100	60	60	1.00	100.00
26	20	80	60	80	0.75	75.00
27	40	80	40	60	0.67	66.67
28	37.78	90.37	52.59	62.22	0.84	84.40
29					Kategori	Tinggi
30						Efektif

Gambar 7. Hasil Perhitungan N Gain Score

Hasil pada gambar 7 menunjukkan hasil perhitungan N Gain Score tinggi dan efektif selama pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat. Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva AI menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung merupakan pendekatan yang efektif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil kegiatan ini sejalan dengan tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan kualitas guru melalui penguasaan teknologi pembelajaran berbasis AI.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pelatihan Canva AI untuk Meningkatkan Kualitas Guru di SMA Negeri 10 Palembang, bahwa program pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran. Guru-guru peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan fitur Canva AI untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini juga mendorong perubahan pola pikir guru dalam mengembangkan bahan ajar, dari metode konvensional menuju pendekatan digital yang lebih kreatif dan efisien. Selain itu, kegiatan ini memperkuat kesiapan guru SMA Negeri 10 Palembang dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan mendukung implementasi pembelajaran inovatif.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan Pelatihan Canva AI untuk Meningkatkan Kualitas Guru di SMA Negeri 10 Palembang, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam dan terstruktur, khususnya pada pemanfaatan fitur-fitur lanjut Canva AI untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Pelatihan lanjutan diharapkan tidak

hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada penerapan pedagogis yang selaras dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arridho, M., Sari, N., Ilham, W. R., & Waslia, A. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan Technology Development in Education. *Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan*, 2(5).
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1).
- Martini, Y., Hurri, I., & Ahsshidiqi, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Whatsapp terhadap Efektifitas Pembelajaran Online PAUD Kecamatan Waluran. *Jurnal Jendela Bunda PG PAUD UMC*, 9(1).
- Nurfaika, N., Eraku, S., Sutiah, E., & Rubama, F. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Safitri, Y., Sufia, R., Nasution, L. A., Pasongli, H., Vrita Tri Aryuni, Marthinu, E., Amelia, R. N., & Adjam, S. (2025). Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate. *Room of Civil Society Development*, 4(2). <https://doi.org/10.59110/rcsd.613>
- Sanjaya, M. R., Khoiriah, A., & Kurniawan, D. (2021). Perancangan Kualitas Dokumen Berbasis Website Di STIK Siti Khadijah Dengan Pengujian Metode System Usability Scale (SUS). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2). <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i2.2712>
- Syamsudin, M., Nurdiana, N., & ... (2024). PKM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN DI MTS NEGERI 4 BULUKUMBA. *JURDIMAS: Jurnal*
- Tri Aristi Saputri, Budi Sutomo, & Aninda Amelia. (2025). MENINGKATKAN EFEKTIVITAS TEACHING FACTORY DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DAN KECERDASAN BUATAN DI SMK MUHAMMADIYAH 3 METRO. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(2). <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i2.2076>
- Wal Ilham, R. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(5). <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1)