

Pelatihan Pembelajaran Menarik dan Efektif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Canva Interaktif Berbasis Artificial Intelligence

Putri Indriani^{1*}, Fitra Sari², Jumadil³, Nur Auliyah Khairunnisa⁴, Syarifah Lulu Mufidah⁵, Resky Aprieni⁶, Wirda Tunnisa⁷, Muh. Inayah A.M⁸, Evy Segarawati Ampy⁹, Uhwah Hasanah¹⁰

¹Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: putriindriani02308@gmail.com

²Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: fs2104373@gmail.com

³Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: jumadiljasman@gmail.com

⁴Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: runi.salmah09@gmail.com

⁵Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: syarifahlulu78@gmail.com

⁶Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: reskiaprieni382@gmail.com

⁷Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: wirdatunnisa8@gmail.com

⁸Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: muhinayah@unsulbar.ac.id

⁹Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: evysegarawatiampy@unsulbar.ac.id

¹⁰Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia, email: uhwah.hasanah@unsulbar.ac.id

*putriindriani02308@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 2025-09-20

Diterima: 2025-09-28

Diterbitkan: 2025-11-20

Keywords:

Learning Training; Students;
Elementary School;
Interactive Canva; Artificial
Intelligence

Kata Kunci:

Pelatihan Pembelajaran;
Siswa; Sekolah Dasar;
Canva Interaktif; Artificial
Intelligence

Abstract

At SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan, there were issues such as lack of student motivation, interaction, and understanding of the learning process. To address this, the training "Engaging and Effective Learning through AI-Based Interactive Canva Media" was conducted. The aim of this activity was to improve students' ability to utilize creative and interactive AI-based digital learning media, Canva. The training lasted for three days and involved students from grades IV and V. Assessment methods were used along with the completion of pre- and post-training questionnaires to measure changes in students' abilities, interest, and attitudes toward technology-based learning. Analysis results showed a significant improvement in students' ability to use technology. Students experienced an average score increase from 72.48% before the training to 81.03% after the training, a difference of 8.55%, indicating that the program was effective. This improvement demonstrates that instruction can enhance.

Abstrak



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2022 Putri Indriani, Fitra Sari, Jumadil, Nur Auliyah, Khairunnisa, Syarifah Lulu Mufidah, Resky Apreini, Wirda Tunnisah, Muh. Inayah A.M, Evy Segarawati Ampy, Uthwah Hasanah

Di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan, ada masalah seperti kurangnya motivasi siswa, interaksi, dan pemahaman proses pembelajaran. Untuk menyelesaikannya, pelatihan "Pembelajaran Menarik dan Efektif melalui Media Canva Interaktif Berbasis AI" dilaksanakan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif berbasis AI, Canva. Pelatihan berlangsung selama tiga hari dan melibatkan siswa dari kelas IV dan V. Metode penilaian digunakan serta pengisian angket pra dan pasca pelatihan untuk mengukur perubahan kemampuan, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi. Siswa mengalami peningkatan rata-rata capaian dari 72,48% sebelum pelatihan menjadi 81,03% setelah pelatihan, dengan selisih 8,55%, menunjukkan bahwa program itu efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa instruksi dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan kepercayaan diri, dan menumbuhkan persepsi yang lebih positif tentang penggunaan media digital. Secara keseluruhan, pelatihan ini terbukti relevan, berhasil, dan membantu siswa sekolah dasar memperoleh keterampilan literasi digital di era pembelajaran kontemporer.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pendekatan pembelajaran konvensional, seperti ceramah atau buku teks, dianggap tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa abad ke-21. Studi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kemampuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Andrian et al., 2024). Namun, fakta di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak menarik dan tidak ada interaksi. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi, yang mengakibatkan kurangnya dorongan dan partisipasi siswa.

Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital dan inovatif yang mampu menarik perhatian siswa serta mendukung pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Literatur mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital terutama yang dirancang dengan alat seperti Canva dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan performa akademik siswa. Misalnya, penggunaan Canva dalam pembelajaran sains di sekolah dasar terbukti berkontribusi positif terhadap motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran interaktif berbasis AI telah menunjukkan peningkatan literasi numerasi dan keterampilan berpikir kritis siswa (Agustin et al., 2025).

Dalam era pembelajaran digital, penyampaian konten harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Namun, kondisi di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan menunjukkan bahwa proses belajar masih didominasi oleh media konvensional, yang membuat siswa tidak terlibat, bosan, dan tidak termotivasi untuk belajar. Temuan empiris menunjukkan bahwa karena kurangnya media visual dan interaktif, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep yang abstrak. Di sisi lain, gaya belajar yang beragam dan

kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi belum difasilitasi dengan baik. Sebaliknya, siswa lebih cenderung berinteraksi dengan media digital yang menarik dan interaktif. Namun, potensi ini masih belum digunakan sepenuhnya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memasukkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dengan bantuan AI untuk membuat materi lebih visual, menarik, dan mampu meningkatkan kualitas. Oleh karena itu, untuk membuat materi di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan lebih visual, menarik, dan mudah dipahami, serta untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, sangat penting untuk memasukkan media pembelajaran digital canva interaktif berbasis Artificial Intelligence.

Pelatihan *“Pembelajaran Menarik dan Efektif Melalui Media Canva Interaktif Berbasis Artificial Intelligence”* untuk siswa di sekolah ini diusulkan sebagai solusi yang potensial. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengenal dan menggunakan Canva interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan gaya belajar mereka; hal ini sekaligus dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kreativitas, dan hasil belajar siswa, serta membekali mereka dengan keterampilan literasi digital yang relevan di era modern.

Berbagai penelitian nasional sebelumnya memang telah mengkaji pelatihan penggunaan Canva bagi guru, namun sebagian besar masih fokus pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat media terbuka secara umum. Penelitian tersebut belum menyoroti secara khusus bagaimana penggunaan Canva interaktif yang dipadukan dengan fitur AI berdampak langsung pada proses belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran yang melibatkan siswa SD umumnya hanya menekankan pemanfaatan Canva untuk membuat poster, LKPD digital, atau presentasi sederhana, bukan pada penggunaan Canva Interaktif + AI untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan imersif (Hardiyanti et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh (Ayu et al., 2024) telah menerapkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk pembuatan media pendidikan namun, fokusnya lebih pada guru di Sekolah Menengah Kejuruan dilakukan oleh SMK) daripada guru atau siswa di tingkat Dasar (SD). Beberapa beberapa penelitian lainnya penelitian menyoroti penggunaan Canva berbasis AI untuk guru PAUD (Lismayani et al., 2024) dan penggunaan Canva AI untuk mengembangkan pemikiran komputasional di SD Negeri Karangbong. Meskipun demikian, penelitian maupun kegiatan pengabdian yang secara khusus memberikan efektivitas pelatihan pembuatan serta penggunaan media Canva interaktif berbasis AI bagi guru dan siswa SD masih sangat terbatas, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk menjembatani mengadakan penelitian tersebut dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Sebagai solusi, diadakan pelatihan *“Pembelajaran Menarik dan Efektif Melalui Media Canva Interaktif Berbasis Artificial Intelligence”* bagi siswa SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan mampu mengenal dan menggunakan *Canva Interaktif* berbasis AI sebagai sarana

belajar yang menyenangkan, kreatif, dan mudah dipahami. Kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan semangat belajar mandiri serta meningkatkan keterampilan digital siswa agar lebih siap menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Herwandi et al., 2025), proyek ini yang disebutkan sebelumnya tiga tujuan utama yaitu (1) membantu kepala sekolah dalam menggunakan Canva Interaktif dengan fitur Kecerdasan Buatan (AI) sehingga mereka dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif, (2) membantu siswa SD dalam menggunakan media yang berhasil untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep mengenai materi Pendidikan, dan (3) meningkatkan kapasitas sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran. Namun juga mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna kegiatan ini, serta sesuai dan kebutuhan siswa SD.

Secara teoritis, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan literatur pendidikan dasar, khususnya dalam kajian tentang penerapan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada medium pembelajaran visual dan interaktif di tingkat sekolah dasar. Program penelitian ini tentang pengembangan media pendidikan digital yang media pendidikan digital yang mematuhi prinsip dan persyaratan kurikulum Merdeka. Dari sudut pandang praktis, kegiatan ini membantu guru dan siswa karena memberi mereka kemampuan untuk membuat dan menggunakan media Canva berbasis AI yang lebih kreatif, efisien, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengabdian ini turut berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif, termotivasi, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital masa kini (Pendidikan et al., 2025).

METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis-Sabtu tanggal 20-22 November 2025 di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. Dengan sasaran pelatihan peserta didik dimana kelas IV berjumlah 7 orang dan V berjumlah 10 orang. Pelaksanaan pelatihan yang menggunakan metode observasi diawali dengan tahap persiapan yang dilakukan secara sistematis agar proses kegiatan berjalan efektif. Pada tahap ini, pelatih terlebih dahulu menentukan tujuan observasi, yaitu untuk mengidentifikasi sejauh mana peserta memahami materi, berpartisipasi aktif, serta mampu mengaplikasikan penggunaan Canva berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Setelah tujuan ditetapkan, dilakukan pemilihan aspek-aspek yang akan diamati selama proses pelatihan, seperti kesiapan peserta, keaktifan dalam diskusi, kemampuan menggunakan fitur AI di Canva, serta hasil karya media pembelajaran yang dihasilkan. Semua faktor ini berfungsi sebagai dasar untuk menggunakan instrumen observasi guna memastikan bahwa pengamatan berjalan dengan lancar.

Tahap persiapan juga melibatkan penggunaan perangkat sarana/prasarana, seperti Chromebook, dan pemanfaatan jaringan internet untuk memastikan keberhasilan kegiatan belajar. Pengisian angket diberikan kepada siswa baik sebelum maupun setelah latihan. Setiap indikator pada angket diberikan skala penilaian, seperti 1-4, untuk menggambarkan tingkat kemampuan atau keterlibatan. Selain itu, pelatih juga menyoroti beberapa pengamat yang sulit mengidentifikasi perilaku dan aktivitas masing-masing individu selama kegiatan berlangsung. Pengamat dapat terdiri atas fasilitator utama atau asisten pelatihan yang memahami teknis pembelajaran digital. Jumlah pengamat yang dibutuhkan agar hasil pengamatan lebih objektif dan mampu menggambarkan setiap aspek proses penelitian. Setelah penyelesaian persiapan, kegiatan pelatihan dilaksanakan. Pengamat hadir secara langsung selama seluruh rentang pelatihan pada fase ini, dari pembukaan hingga penutupan. Pengamatan diawali dengan menilai kesiapan peserta pada awal kegiatan, seperti ketepatan waktu kehadiran (apersepsi peserta), kesiapan perangkat, serta antusiasme mereka dalam menerima materi. Ketika peneliti mulai menyampaikan teori dan menunjukkan cara menggunakan Canva AI, peneliti mengamati bagaimana peserta merespons materi yang diberikan, termasuk bagaimana mereka berpartisipasi dalam diskusi dan mampu menyelesaikan tugas dengan sukses. Pengamat juga menyoroti kemampuan peserta dalam menggunakan fitur sederhana yang tersedia di Canva AI untuk meningkatkan proses pembuatan poster sederhana yang inovatif (Aisyah et al., 2025).

Selama sesi praktik, fokusnya adalah pada aktivitas individu dalam membuat poster sederhana. Pengamat memperhatikan kemampuan mereka dalam menggabungkan elemen desain, mengaplikasikan ide kreatif, serta memanfaatkan fitur kecerdasan buatan Canva untuk memperkaya tampilan visual dan interaktivitas media yang dibuat (Karna et al., 2025). Observasi juga dilakukan terhadap cara peserta berkreasi menciptakan visual yang menarik selama praktik berlangsung. Setelah seluruh proses pelatihan selesai, tahap berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap hasil observasi. Data yang telah dikumpulkan dari lembar observasi dianalisis untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitas pelatihan. Analisis dilakukan dengan cara menilai rata-rata capaian peserta berdasarkan indikator yang diamati, kemudian membandingkannya dengan tujuan yang telah ditetapkan pada awal kegiatan. Melalui analisis ini, pelatih dapat mengetahui sejauh mana pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan AI berbasis Canva.

Secara keseluruhan, penggunaan metode observasi dalam pelaksanaan dan evaluasi penelitian ini menawarkan manfaat yang signifikan karena dapat menggambarkan proses pembelajaran secara akurat. Dengan observasi yang cermat, penelitian ini tidak hanya fokus pada produk akhir, yaitu media poster sederhana, tetapi juga pada proses observasi, interaksi, dan keterlibatan peserta selama penelitian berlangsung (Aisyah et al., 2025).

Akibatnya, hasil evaluasi menjadi lebih komprehensif dan dapat digunakan sebagai dasar untuk langkah-langkah yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1: Angket Evaluasi Pra-Pelatihan

No	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Muh. Firman	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3
2	Rijal	4	2	4	1	4	4	4	3	2	2
3	Farhan	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
4	Baiyezid	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
5	Akmal	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4
6	Nur Atifah	1	1	1	3	4	4	4	3	4	4
7	Nur Fadliani	1	1	3	4	4	4	4	3	3	4
8	Aisyah Aqila	1	1	3	4	4	4	3	3	2	4
9	Nafsia Mutmainna	1	1	1	4	4	4	4	3	4	4
10	Mirza Ukhail A.	3	2	2	4	4	3	4	2	4	4
11	Risma	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3
12	Najwa	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2
13	Alifah Hibatillah	3	2	2	4	3	3	3	2	4	3
14	Nur Adilah	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4
15	Nurul Jannah	3	2	2	4	4	3	4	2	1	3
16	Aisyah	2	2	2	4	4	3	4	4	3	3
17	Suci Fitriani	2	2	2	4	4	3	4	4	3	3
	Total Skor	39	30	35	58	61	54	61	47	52	56
	Rata-rata	2,29	1,76	2,06	3,41	3,59	3,18	3,59	2,76	3,06	3,29

Hasil analisis angket respon siswa pada tahap pra-pelatihan menunjukkan bahwa secara umum peserta memberikan penilaian yang cukup positif terhadap sepuluh pernyataan yang diajukan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Berdasarkan total skor dan nilai rata-rata setiap butir angket, sebagian besar pernyataan memperoleh nilai diatas tiga, yang mengindikasikan bahwa siswa cenderung setuju hingga sangat setuju terhadap manfaat, kejelasan, dan potensi penggunaan media Canva berbasis AI. Hal ini tampak pada pernyataan keempat, kelima, keenam, ketujuh, kesembilan, dan kesepuluh yang menunjukkan nilai rata-rata tinggi, menandakan adanya persepsi positif terhadap efektivitas pelatihan serta ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan.

Namun demikian, terdapat beberapa pernyataan dengan nilai rata-rata lebih rendah, khususnya pada pernyataan pertama, ketiga, dan kedelapan yang berada pada kategori sedang. Temuan ini mengisyaratkan bahwa sebelum pelatihan diberikan, pemahaman atau kesiapan siswa terhadap beberapa aspek materi belum sepenuhnya kuat. Bahkan, pernyataan kedua memperoleh nilai rata-rata paling rendah, menunjukkan bahwa sebagian siswa mungkin merasa kurang siap atau kurang memahami konteks kegiatan sebelum mengikuti pelatihan. Meski demikian, secara keseluruhan hasil angket pra-pelatihan ini memberikan gambaran bahwa pelatihan Canva berbasis AI dipandang cukup menarik dan berpotensi besar meningkatkan kualitas.

pembelajaran, tetapi tetap diperlukan pendampingan dan penjelasan tambahan pada aspek-aspek yang masih dinilai rendah oleh siswa.

Hasil analisis angket siswa pada tahap setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam persepsi dan penilaian siswa terhadap pelatihan pembelajaran menarik dan efektif melalui media Canva interaktif berbasis AI. Hampir seluruh pernyataan memperoleh skor rata-rata di atas tiga, yang berarti siswa memberikan respon setuju hingga sangat setuju terhadap manfaat dan kualitas pelatihan yang telah mereka ikuti. Total skor per pernyataan yang berkisar antara 48 hingga 61 juga menunjukkan konsistensi penilaian yang cenderung tinggi dibandingkan dengan kondisi pra-pelatihan.

Nilai rata-rata yang tercantum pada tabel memperlihatkan bahwa sebagian besar pernyataan mendapatkan nilai antara 3,24 hingga 3,59. Data ini menandakan bahwa siswa merasa pelatihan tersebut jelas, bermanfaat, mudah dipahami, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media Canva berbasis AI untuk kegiatan pembelajaran. Tidak ada pernyataan yang berada pada kategori rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan berhasil menjawab kebutuhan dan memberi pengalaman yang lebih baik dibandingkan sebelum pelatihan berlangsung.



Gambar 1: Kegiatan pelaksanaan Pelatihan

No	Nama Responden	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Muh. Firman	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
2	Rijal	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3
3	Farhan	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4
4	Baiyezid	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3
5	Akmal	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
6	Nur Atifah	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3
7	Nur Fadliani	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
8	Aisyah Aqila	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3
9	Nafsia Mutmainna	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4
10	Mirza Ukhail A.	3	4	3	2	3	2	3	4	4	3
11	Risma	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3
12	Najwa	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
13	Alifah Hibatillah	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4
14	Nur Adilah	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
15	Nurul Jannah	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4
16	Aisyah	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4
17	Suci Fitriani	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4
Total Skor		57	60	56	55	55	48	55	50	61	59
Rata-Rata		3,35	3,53	3,29	3,24	3,24	2,82	3,24	2,94	3,59	3,47

Tabel 2: Angket Evaluasi Pelatihan

Secara keseluruhan, hasil angket setelah pelatihan menggambarkan bahwa program pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan kesiapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan skor rata-rata dibandingkan dengan data pra-pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dan berdampak positif bagi peserta, baik dari segi pemahaman mereka terhadap materi maupun dari sudut pandang penerapan media Canva interaktif dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis terhadap angket pra-pelatihan dan pasca-pelatihan, tampak adanya perubahan yang jelas dalam persepsi siswa mengenai pembelajaran menggunakan media Canva interaktif berbasis AI. Selama fase pra-pelatihan, sebagian besar siswa memberikan umpan balik yang sangat positif meskipun demikian, masih ada beberapa pernyataan yang kurang memuaskan, terutama di area terkait kesiapan, pemahaman awal, atau ketertarikan siswa sebelum pelatihan. Nilai rata-rata pada beberapa pernyataan masih berada di bawah tiga, menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa belum sepenuhnya memahami manfaat media pembelajaran tersebut atau belum memiliki pengalaman yang cukup untuk menilainya secara optimal. Meskipun demikian, beberapa pernyataan telah mendapatkan skor tinggi, yang memberi gambaran bahwa siswa tetap memiliki ekspektasi positif terhadap pelatihan yang akan diikuti.

Hasil pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan bahwa peserta telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa itu Canva, termasuk manfaatnya dan fungsinya sebagai platform design. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan mereka tentang sepuluh aspek yang berkaitan dengan pengetahuan, minat, motivasi,

dan keterampilan mereka dalam menggunakannya. Ini berbeda dengan hasil pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan.

Kemampuan untuk menggunakan Canva juga telah berubah secara substansial. Pada awalnya, beberapa peserta hanya memiliki dasar desain atau bahkan tidak pernah membuat desain sama sekali. Namun, skor rata-rata meningkat setelah pelatihan, menunjukkan bahwa peserta lebih mampu membuat desain sederhana secara mandiri. Ini adalah bukti bahwa pelatihan yang efektif memberikan bekal keterampilan praktis yang relevan dan dapat diterapkan. Setelah pelatihan, motivasi peserta dan minat mereka untuk belajar juga meningkat. Sebagian besar peserta menunjukkan keinginan yang kuat untuk mempelajari lebih banyak tentang Canva dan mulai membuat poster, foto, dan media kreatif lainnya. Selain itu, tingkat kepercayaan peserta meningkat, yang ditunjukkan oleh skor yang lebih tinggi dalam kemampuan mengikuti pelatihan dan keyakinan bahwa pelatihan dapat membantu mereka belajar lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memiliki kemampuan untuk mendorong perkembangan diri dan menyokong pengalaman belajar (Wulandari et al., 2022).

Selain itu, peserta terus menemukan Canva sebagai platform yang mudah digunakan. Skor yang lebih tinggi pada bagian ini menunjukkan bahwa peserta secara efektif memahami alur kerja Canva melalui proses pendampingan, demonstrasi fitur, dan latihan langsung selama pelatihan. Selain itu, peserta merasa lebih termotivasi untuk menjadi lebih inovatif dalam menyelesaikan tugas sekolah dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Peningkatan skor menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga menanamkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan (Belajar et al., 2024).

Setelah pelatihan, Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata sebelum pelatihan berada pada angka 72,48%, kemudian meningkat menjadi 81,03% setelah pelatihan berlangsung. Kenaikan sebesar 8,55% ini menggambarkan perubahan positif yang cukup berarti. Temuan tersebut menegaskan bahwa proses pelatihan, baik dari sisi materi maupun pendekatan pembelajaran, berhasil memberikan penguatan pemahaman bagi peserta secara nyata dan dapat dibuktikan secara kuantitatif. Dengan demikian, pelatihan terbukti berkontribusi efektif terhadap peningkatan kompetensi peserta.



SIMPULAN

Pasca pelatihan, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta yang cukup jelas berdasarkan hasil analisis data. Rata-rata nilai sebelum pelatihan sebesar 72,48%, kemudian naik menjadi 81,03% setelah kegiatan pelatihan selesai. Kenaikan 8,55% tersebut mencerminkan adanya progres yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa rangkaian pelatihan meliputi penyajian materi maupun strategi pembelajaran yang digunakan berhasil memperluas pemahaman peserta secara nyata dan terukur. Secara keseluruhan, pelatihan memberikan kontribusi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta.

Signifikan pada semua butir angket. Ketiga nilai rata-rata yang disebutkan menunjukkan bahwa siswa merasa jenis pekerjaan ini berguna, menarik, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva berbasis AI. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa pelatihan yang berhasil mengurangi kesulitan yang muncul selama fase pelatihan. Aspek-aspek yang sebelumnya dinilai rendah mengalami peningkatan setelah siswa memperoleh pemahaman, praktik langsung, serta contoh penggunaan media Canva dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan kesadaran mereka terhadap kebingungan awal dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan baru.

Secara keseluruhan, perbandingan hasil kedua angket menunjukkan bahwa pelatihan interaktif berbasis AI dari Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga meningkatkan antusiasme, empati, dan sikap positif siswa saat menggunakan media digital untuk belajar. Peningkatan skor yang konsisten pada setiap pernyataan menunjukkan bahwa program pendidikan ini efektif, relevan, dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki dampak positif terhadap persepsi siswa dan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH (Jika diperlukan)

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan. Ucapan terima kasih Bapak dosen pembimbing lapangan, bapak kepala sekolah dan guru pamong SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan. yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam proses penyelesaian artikel pengabdian ini. Terima kasih kepada segenap tim mahasiswa Asistensi Mengajar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat atas dedikasi dan kerjasamanya dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada peserta didik SDN No. 49 Inpres Pasanggrahan atas partisipasinya sebagai peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan pembelajaran menarik dan efektif melalui media canva interaktif berbasis artificial intelligence dan terima kasih kepada seluruh pihak yang mendukung.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M., Wibawa, I. M. C., & Paramartha, W. E. (2025). *Interactive Learning Multimedia to Increase Student Motivation in Science Learning on the Photosynthesis Topic for Grade IV Elementary School*. 5(2), 351–362.
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3, 388–401.
- Andrian, J., Saputra, R., Listiani, I., & Walpaijin, G. I. (2024). *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT*. 5(4), 480–486.
- Ayu, P., Devi, P., & Khusnah, W. D. (2024). *Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini*. 4(6), 1332–1339.
- Belajar, M., Kelas, S., & Sd, V. I. (2024). 3 1,2,3. 09.
- Hardiyanti, N., Apriono, D., & Santoso, M. (2025). *Efektivitas Multimedia Interaktif Canva terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. 9(4), 1059–1065.
- Herwandi, R. R., Purno, A., & Wibowo, W. (2025). *Decision Support System for Movie Trend Analysis in 2025 Using the Naïve Bayes Algorithm*. 5(2), 1063–1069.
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 238–244.
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., & Kurnia, R. (2024). *PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD*. 3, 300–307.
- Pendidikan, J. P., Maulah, A., Rulyansah, A., Ibrahim, M., & Rahayu, D. W. (2025). *Canva AI: Untuk Mengeksplorasi Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar*. 31(2), 192–206.
<https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10138>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.