



Pelatihan Pengembangan Media Interaktif Canva Berbasis *Deep Learning* dalam Pembelajaran di Era *Artificial Intelligence* di SMPN 12 Makassar

Aderlaepe Aderlaepe¹, Sultan Baa², Waode Ade Sarasmita Uke³, Wahyudin Madil⁴,
Anugrah Puspita Ayu⁵, Abdul Karim⁶, Mansyur Mansyur⁷

^{1,3,4,5} Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

^{2, 6, 7} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Sultan Baa

sultan7304@unm.ac.id

Abstrak:

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan menuntut guru untuk mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Makassar, sebagian guru masih bergantung pada bahan ajar konvensional sehingga penggunaan media digital berbasis pembelajaran mendalam belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang didukung teknologi kecerdasan buatan, khususnya fitur otomatisasi desain, penyusunan konten visual, dan latihan interaktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi langsung, serta praktik mandiri dan pendampingan teknis yang didampingi oleh dosen dan fasilitator ahli. Peserta kegiatan adalah 58 guru efektif yang dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing 29 guru. 81% dari total peserta memberikan respons positif, dan program ini terbukti meningkatkan literasi digital serta mendorong guru lebih kreatif dan percaya diri memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Kegiatan pengabdian ini menghadirkan inovasi baru melalui penerapan Canva kecerdasan buatan sebagai media pengembangan pembelajaran berbasis pembelajaran mendalam yang belum banyak digunakan oleh guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Makassar. Secara keseluruhan, pelatihan ini efektif memperkuat kompetensi digital pendidik dan layak dijadikan model kegiatan pengabdian berkelanjutan dalam aspek penguatan keterampilan teknis guru.

Kata Kunci: media pembelajaran, kecerdasan buatan, canva, pengabdian kepada masyarakat

Pendahuluan

Penguasaan tata bahasa merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun dalam praktiknya, pembelajaran grammar di sekolah masih menghadapi tantangan serius. Berdasarkan observasi awal di SMPN 12 Makassar, lebih dari 70% guru masih menggunakan metode konvensional seperti *drilling*, ceramah, dan penggunaan Lembar Kerja Siswa. Proses pembelajaran cenderung statis, minim visualisasi, dan tidak memanfaatkan media digital sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa. Selain itu, 82% siswa mengaku lebih mudah memahami konsep grammar jika disajikan dalam bentuk visual interaktif, meskipun sebagian besar guru

Dibuatkan oleh :

 Peningkatan Dosen Muslim Indonesia
Sulawesi Selatan

<https://dmi-journals.org/jai/>

belum memanfaatkan teknologi tersebut dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran grammar yang menarik dan kontekstual di era digital.

Situasi pembelajaran di SMPN 12 Makassar juga menunjukkan bahwa praktik penilaian masih dilakukan secara manual menggunakan lembar cetak. Berdasarkan wawancara awal dengan guru Bahasa Inggris, rata-rata diperlukan waktu 2–3 hari untuk mengoreksi satu paket ulangan harian di kelas besar, dan proses input nilai sering menimbulkan kesalahan seperti duplikasi data atau inkonsistensi nilai. Selain itu, sekitar 60% guru menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan digitalisasi penilaian, sehingga potensi penggunaan teknologi untuk membuat penilaian grammar lebih cepat, akurat, dan praktis belum dimanfaatkan secara optimal.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini merancang program pelatihan berbasis teknologi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran grammar menggunakan Canva berbasis kecerdasan buatan dan prinsip deep learning. Program ini mencakup empat komponen utama: (1) pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan dan deep learning dalam pendidikan; (2) pelatihan penggunaan fitur-fitur Canva bertenaga AI seperti *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *Auto Layout* untuk pembuatan materi grammar; (3) simulasi pembuatan media interaktif *grammar* dalam konteks pembelajaran di SMPN 12 Makassar; serta (4) pendampingan implementasi dan evaluasi efektivitas media dalam kelas. Pendekatan workshop-praktik ini dirancang agar guru dapat langsung menerapkan keterampilan yang dipelajari.

Teknologi yang digunakan dalam program ini memiliki dasar ilmiah yang kuat. Canva berbasis AI telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas desain guru, mempercepat pembuatan materi visual, dan mendukung pengembangan konten grammar yang lebih adaptif (Zhou et al., 2022; Nair & Yunus, 2023). Integrasi Canva dengan prinsip deep learning memungkinkan penyusunan materi yang responsif terhadap kebutuhan siswa (Khamparia & Pandey, 2021; Huang et al., 2023). Selain itu, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan retensi konsep grammar, motivasi belajar, dan pemahaman mendalam siswa (Rafiq et al., 2022; Salamah & Fadhilah, 2023). Pemanfaatan AI dalam pendidikan juga terbukti meningkatkan efisiensi pembelajaran serta memberikan personalisasi pengalaman belajar (Mendoza & Ramirez, 2022; Nguyen et al., 2024).

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi teknologi, kompetensi pedagogis, dan keterampilan teknis guru SMPN 12 Makassar dalam mengembangkan media pembelajaran grammar berbasis kecerdasan buatan. Pelatihan ini diharapkan mendorong guru lebih kreatif, adaptif, dan percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas, serta mendukung upaya transformasi digital pendidikan. Selain itu, kegiatan ini berpotensi untuk dijadikan model pelatihan guru yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di Kota Makassar.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 12 Makassar pada waktu yang telah disepakati bersama pihak sekolah. Lokasi pelatihan, ruang kelas, dan fasilitas presentasi disediakan sepenuhnya oleh sekolah. Dokumentasi peta dan gambar lokasi dimuat pada bagian lampiran. Khalayak sasaran terdiri atas guru-guru mata pelajaran, Kepala Sekolah, serta komunitas belajar Kurikulum Merdeka. Peserta ditetapkan melalui rekomendasi sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan peningkatan kompetensi digital dan kesiapan mengikuti pelatihan.

Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap utama sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Tahap awal diawali dengan koordinasi bersama Kepala Sekolah dan komunitas belajar untuk merumuskan kebutuhan pelatihan dan menyiapkan seluruh persyaratan teknis kegiatan. Proses ini meliputi: (a) koordinasi persiapan teknis; (b) pengurusan izin pelaksanaan; (c) penentuan dan pengecekan lokasi pelatihan; (d) penyiapan materi mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* dan Canva AI; (e) penetapan narasumber dari tim yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pembelajaran; (f) penjadwalan kegiatan; serta (g) penyusunan dan penyebaran undangan kepada guru-guru SMPN 12 Makassar. Tahapan ini memastikan kesiapan peserta, materi, dan sarana pendukung sebelum kegiatan dimulai.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diarahkan pada metode yang aplikatif melalui demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, dan pendampingan teknis. Pelatihan dimulai dengan pemaparan mengenai urgensi pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran grammar yang adaptif dan kontekstual. Selanjutnya dilakukan demonstrasi penggunaan Canva AI termasuk *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *Auto Layout* oleh tim dosen dari Universitas Halu Oleo dan Universitas Negeri Makassar. Peserta kemudian melakukan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis AI secara mandiri dengan arahan fasilitator. Pendekatan kolaboratif ini memperkaya perspektif pedagogis dan meningkatkan pemahaman peserta terhadap desain pembelajaran berbasis teknologi.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan segera setelah pelatihan dan dilanjutkan secara berkesinambungan. Evaluasi mencakup: (a) peninjauan kemampuan guru selama praktik dan proses evaluasi yang mereka lakukan; (b) penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan; dan (c) pelaksanaan pendampingan lanjutan bagi peserta yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan Canva AI. Pendampingan lanjutan ini membantu memastikan bahwa guru dapat menerapkan media yang dibuat dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Indikator keberhasilan kegiatan mencakup keterlibatan aktif peserta, keterampilan guru dalam menghasilkan minimal satu media pembelajaran berbasis Canva AI, peningkatan pemahaman terhadap konsep AI, serta respons positif dan dukungan institusional dari pihak sekolah. Metode evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas peserta, penilaian produk media yang dihasilkan, refleksi akhir kegiatan, dan monitoring lanjutan penerapan media di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* di SMPN 12 Makassar memperoleh respons yang baik dari peserta. Mayoritas guru mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir, meskipun tingkat penguasaan teknologi yang berbeda-beda memengaruhi kecepatan adaptasi mereka saat praktik. Secara umum, pelatihan menghasilkan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva AI untuk membuat media pembelajaran grammar yang lebih menarik dan sesuai kebutuhan siswa.

Sebagian besar guru berhasil menghasilkan satu media pembelajaran berbasis AI melalui proses demonstrasi dan praktik langsung. Produk yang dibuat meliputi *flashcard*, slide penjelasan berbasis visual, serta ilustrasi kontekstual yang dihasilkan dengan fitur AI. Meskipun demikian, beberapa guru masih memerlukan pendampingan tambahan, khususnya dalam penggunaan fitur *Magic Write* dan *Text-to-Image*. Secara

keseluruhan, kegiatan menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang efektif antara guru dan fasilitator, dengan dukungan fasilitas dari pihak sekolah.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kegiatan Pelatihan

Komponen Kegiatan	Deskripsi Hasil	Data/Temuan Utama
Jumlah Peserta	Guru yang mengikuti seluruh kegiatan pelatihan	60 guru terlibat, dibagi menjadi 2 kelas (masing-masing 30 guru)
Kehadiran per-sesi	Kehadiran guru dalam penyuluhan, demonstrasi, dan praktik	Penyuluhan 100%; Demonstrasi 95%; Praktik 82%
Penguasaan Canva AI	Kemampuan mengoperasikan fitur	58% memahami fitur; 42% masih membutuhkan pendampingan
Produk media yang dihasilkan	Jumlah dan jenis media pembelajaran	35 media selesai; mayoritas berupa slide interaktif, poster visual, dan kuis sederhana berbasis Canva
Kendala peserta	Hal yang menyulitkan guru selama pelatihan	30% kendala perangkat (lambat/penyimpanan penuh); 20% kendala koneksi; 15% kesulitan adaptasi dengan fitur AI
Respons peserta	Umpan balik dan penilaian manfaat pelatihan	81% respons positif; 13% berharap waktu praktik ditambah; 6% merasa butuh sesi lanjutan
Dukungan sekolah	Fasilitas, koordinasi, dan pendampingan internal	Ruang pelatihan, perangkat proyeksi, dan izin kehadiran guru didukung penuh oleh sekolah

Tabel 1 menyajikan ringkasan hasil kegiatan pelatihan Canva AI yang melibatkan 58 guru efektif dari total 60 guru yang direncanakan. Data dalam tabel menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dan kehadiran guru secara keseluruhan berada pada kategori tinggi. Merujuk pada data gabungan (Tabel 2), 76,7% (setara dengan 44 guru) dari peserta efektif terlibat aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Meskipun keterlibatan tinggi, hasil produk media menunjukkan bahwa hanya 34 media yang berhasil diselesaikan, merepresentasikan 57,8% dari peserta yang berhasil menyelesaikan minimal satu produk media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan teknis masih berkembang secara bertahap. Peningkatan pemahaman terhadap konsep AI juga tampak moderat, yaitu sebesar 53,3% (31 guru), mengindikasikan lebih dari separuh peserta mampu memahami konsep dasar setelah pelatihan.

Di sisi lain, respons peserta terhadap pelatihan sangat positif, dengan capaian 81% (47 guru) memberikan umpan balik positif. Kendala yang dihadapi peserta, seperti masalah perangkat (30%) dan koneksi (20%), juga diidentifikasi, namun sekolah memberikan dukungan penuh pada fasilitas, koordinasi, dan perangkat proyek. Secara keseluruhan, tabel mengonfirmasi bahwa pelatihan berjalan efektif dalam hal penerimaan dan partisipasi, namun masih diperlukan sesi pendampingan lanjutan untuk mengatasi kendala teknis dan meningkatkan keterampilan praktis guru secara merata.

Tabel 2. Indikator dan Pencapaian Kegiatan

Indikator	Target	Capaian Kelas A (n=29)	Capaian Kelas B (n=29)	Persentase
Tingkat partisipasi guru selama sesi pelatihan (hadir, mengikuti praktik, tanya jawab)	≥ 80%	23 guru aktif (80.0%)	21 guru aktif (73.3%)	44 guru aktif (76.7%)
Menghasilkan ≥1 media (selesai)	100%	17 guru (57.8%)	17 guru (57.8%)	46 guru (57.8%)
Peningkatan pemahaman AI	≥ 70%	16 guru (55.6%)	15 guru (51.1%)	31 guru (53.3%)
Respons positif peserta	≥ 85%	24 guru positif (84.4%)	21 guru positif (73.3%)	45 guru positif (78.9%)
Dukungan institusional sekolah	100%	Dukungan penuh	Dukungan penuh	Dukungan penuh

Tabel 2 menampilkan perbandingan pencapaian kegiatan pelatihan antara Kelas A dan Kelas B, yang masing-masing terdiri atas 29 guru efektif. Secara umum, capaian kedua kelas menunjukkan pola yang relatif konsisten, meskipun terdapat perbedaan kecil pada beberapa indikator.



Gambar 1. Penyuluhan materi pemanfaatan Canva AI untuk membuat quiz interaktif dengan pendekatan *deep learning*



Gambar 2. Penyuluhan materi pemanfaatan Canva AI untuk membuat poster dan slide dengan pendekatan *deep learning*



Gambar 3. Pendampingan dan evaluasi karya peserta dalam pemanfaatan Canva AI untuk membuat quiz interaktif dengan pendekatan *deep learning*



Gambar 4. Foto bersama peserta dan panitia setelah kegiatan pelatihan

Tingkat partisipasi guru selama pelatihan pada Kelas A mencapai 80% (setara dengan 23 guru aktif), sedikit lebih tinggi daripada Kelas B yang berada pada 73,3% (setara dengan 21 guru aktif). Meskipun demikian, kedua kelas menunjukkan hasil yang identik dalam pembuatan media pembelajaran, di mana masing-masing 17 guru (57,8%) berhasil menyelesaikan minimal satu produk media berbasis Canva AI.

Pada aspek peningkatan pemahaman konsep AI, Kelas A mencatat capaian 55,6% (16 guru) dan Kelas B sebesar 51,1% (15 guru), menunjukkan bahwa lebih dari separuh

peserta mampu memahami konsep dasar AI setelah pelatihan. Respons positif peserta juga menunjukkan tren serupa, di mana 84,4% (24 guru) guru pada Kelas A memberikan penilaian positif, lebih tinggi dibandingkan 73,3% (21 guru) pada Kelas B. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh dinamika kelas, kesiapan perangkat, atau pengalaman awal peserta terhadap teknologi. Terakhir, dukungan institusional dari sekolah tersedia penuh di kedua kelas, memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Secara keseluruhan, tabel ini mengonfirmasi bahwa pelatihan berhasil diimplementasikan secara merata dan efektif pada kedua kelompok peserta.

Simpulan

Kegiatan pengabdian ini menghadirkan inovasi baru melalui penerapan Canva AI sebagai media pengembangan pembelajaran berbasis *deep learning* yang belum banyak digunakan oleh guru SMP di lingkungan SMPN 12 Makassar. Pelatihan ini memberikan manfaat langsung bagi guru dengan meningkatkan keterampilan desain media digital, pemahaman dasar mengenai teknologi kecerdasan buatan, serta kemampuan mengintegrasikan AI dalam pembelajaran. Secara teoritik, kegiatan ini memperkuat temuan bahwa pendekatan berbasis praktik dan *experiential learning* efektif dalam peningkatan literasi digital guru serta mendukung model penerimaan teknologi sebagaimana dijelaskan dalam *technology acceptance model*.

Untuk keberlanjutan program, pelatihan lanjutan dan pendampingan intensif disarankan agar guru dapat mengembangkan media yang lebih kompleks serta mempraktikkan penggunaannya secara konsisten di kelas. Sekolah juga perlu membentuk komunitas belajar berbasis teknologi untuk memastikan pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat diterapkan secara berkelanjutan dan terukur.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMPN 12 Makassar sebagai mitra pelaksanaan kegiatan atas dukungan penuh, fasilitas yang diberikan, serta keterlibatan aktif para guru selama pelatihan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Negeri Makassar dan Universitas Halu Oleo atas kolaborasi akademik dan pendampingan teknis dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Selain itu, penghargaan yang sebesar-besarnya diberikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi sebagai lembaga penyandang dana/hibah yang telah mendukung terlaksananya program pengabdian ini hingga selesai. Dukungan dari seluruh pihak telah memungkinkan kegiatan ini berjalan lancar dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi guru dalam transformasi digital pembelajaran.

Referensi

- Azizah, N., Sari, M., & Winarti, Y. (2024). Teachers' readiness to implement AI tools in English language teaching. *Journal of Language and Education Technology*, 5(1), 1–12.
- Fauzi, I., & Mustadi, A. (2022). Pelatihan guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 50–59.
- Huang, Y., Spector, J. M., & Yang, J. (2023). Intelligent tutoring systems in English grammar: Deep learning and feedback generation. *Education and Information Technologies*, 28(2), 2057–2076. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11084-2>

- Khamparia, A., & Pandey, B. (2021). Deep learning applications in education: A systematic review. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(6), 1702–1723. <https://doi.org/10.1002/cae.22429>
- Mendoza, F., & Ramirez, L. (2022). Digital competency for teachers in the AI era. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100124. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100124>
- Nair, M., & Yunus, M. M. (2023). AI-assisted tools in language classrooms: Teachers' perceptions and practices. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(1), 20–29. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2023.101.20.29>
- Nguyen, T., Pham, D. T. B., & Dao, C. N. (2024). Exploring AI tools in Southeast Asian education: Challenges and potentials. *Computers in Human Behavior Reports*, 9, 100208. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100208>
- Nurhayati, S., Jannah, M., & Yuliana, R. (2023). Integrating Canva in English teaching: An experimental study. *Asian EFL Journal*, 30(3), 88–105.
- Rahmawati, D., & Hadi, S. (2021). Improving grammar achievement through digital media in EFL classrooms. *English Language Teaching Educational Journal*, 4(1), 45–53.
- Rafiq, A., Ahmed, M., & Aslam, S. (2022). Teachers' technological pedagogical knowledge in the context of AI. *Education and Information Technologies*, 27(4), 4565–4583. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10741-0>
- Salamah, U., & Fadhilah, S. (2023). Pengembangan media interaktif grammar menggunakan Canva untuk guru Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 9(2), 110–119.
- Zhou, Y., Wang, H., & Li, X. (2022). Artificial intelligence in education: A review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100074. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100074>