



Pelatihan Pemanfaatan Canva AI dalam Merancang Materi Ajar Interaktif bagi Mahasiswa PSPBSI FKIP UIR

**Asnawi^a, Sri Wahyuni^b, Muhammad Mukhlis^c, Rhani Febria^d,
Roziyah^e, Hidayatun Nur^f, Desi Sukenti^g, Alber^h, Ali Darsonoⁱ**

Universitas Islam Riau
asnawi@edu.uir.ac.id

Diterima: Agustus 2026. Disetujui: Agustus 2026. Dipublikasi: Agustus 2026.

Abstract

The current shift in educational paradigms requires all educational stakeholders to be innovative and creative in designing engaging learning experiences with the aid of digital technology. Consequently, it is essential to equip prospective educators with technological competencies that align with the future landscape of education. As students' current technological proficiency remains insufficient, training on the use of Canva AI for designing interactive teaching materials is necessary for students of the PSPBSI program at FKIP UIR. This training aims to enhance students' technological mastery and competence in creating interactive teaching materials. The training employs a guided practice method utilizing guided simulation techniques. The participants consist of 32 students from the 6A semester who are preparing for their teaching internship program (KPLP). Data collection involved a pre-test, the intervention itself, and a post-test. Following the guided practice intervention, a survey and evaluation were conducted via a reflection questionnaire distributed at the conclusion of the activity. The results indicate that, in terms of competence, students gained the awareness and ability to design interactive teaching materials using Canva AI. Furthermore, student reflections—gathered through the questionnaire—revealed that they recognized the significant value of this activity in preparing them for their upcoming field teaching practicum.

Keywords: Teaching Materials, Interactive, Canva AI, PSPBSI FKIP UIR Students

Abstrak

Perubahan paradigma pendidikan saat ini mengharuskan semua komponen pendidikan untuk berinovasi dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan bantuan teknologi digital. Hal ini mengharuskan kepada kita untuk membekali calon pendidik untuk menguasai kompetensi teknologi sehingga selaras dengan perkembangan dunia pendidikan masa depan. Kompetensi mahasiswa terkait akan penguasaan teknologi masih belum memadai. Oleh karena itu perlu diberikan pelatihan pemanfaatan canva AI dalam merancang materi ajar interaktif bagi mahasiswa PSPBSI FKIP UIR. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan penguasaan dan kompetensi mahasiswa terhadap teknologi dalam merancang materi ajar interaktif. Pelatihan ini menggunakan metode latihan terbimbing dengan teknik simulasi terpimpin. Sasaran pelatihan ini adalah mahasiswa semester 6A yang akan dipersiapkan untuk mengikuti kegiatan magang pembelajaran (KPLP) yang berjumlah 32 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pretest, tindakan, dan post tes. Dalam pemberian tindakan melalui metode Latihan terbimbing dilakukan survei dan evaluasi dengan penyebaran angket refleksi setelah kegiatan berakhir. Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan ini secara kompetensi mahasiswa dapat memiliki kesadaran dan kemampuan merancang materi ajar interaktif dengan memanfaatkan canva AI. Selanjutnya secara refleksi melalui penyebaran angket mahasiswa merasa sadar bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti praktik pengalaman lapangan untuk mengajar.

Kata Kunci: Materi Ajar, Interaktif, Canva AI, Mahasiswa PSPBSI FKIP UIR

1. Pendahuluan

Maraknya dunia digital yang berbasis teknologi mempengaruhi aspek kehidupan setiap orang, tidak terlepas dalam bidang pendidikan. Teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu menciptakan pembelajaran yang menarik (Asnawi, Zulaeha, et al., 2022). Hal ini menjadikan alasan bahwa pemanfaatan teknologi menjadi tidak hanya sebagai pelengkap dalam pembelajaran akan tetapi menjadi kebutuhan utama dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pergeseran akan kebutuhan pembelajaran ini mengharuskan pengajar dan calon pengajar memainkan peran dan menguasai berbagai platform digital dan teknologi. Mahasiswa sebagai calon pendidik harus dibekali diberikan kompetensi literasi dan penguasaan digital untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Pratama, 2016). Tidak terlepas dari hal tersebut pemanfaatan teknologi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dan aktif sehingga dapat mendukung pembelajaran yang berdampak dan mendalam sesuai tujuan pembelajaran mendalam yang saat ini menjadi tumpuan pembelajaran masa depan.

Sebagai mahasiswa khususnya mahasiswa bahasa dan sastra Indonesia kompetensi penguasaan dan pemanfaatan teknologi memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tidak hanya menuntut penguasaan kebahasaan dan kesusatraan melainkan kemampuan mengembangkan komunikasi yang kreatif dan kontekstual (Asnawi et al., 2019). Materi pembelajaran bahasa dapat dirancang dalam berbagai bentuk yang menarik dengan bantuan teknologi digital. Hal ini dapat membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual dan menarik (Kurnia et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut kompetensi mahasiswa urgensi untuk ditingkatkan dan dikembangkan terutama dalam memanfaatkan Canva AI melalui kegiatan pelatihan yang bersifat aplikatif.

Materi ajar digital dapat memanfaatkan canva AI untuk menciptakan berbagai fitur menarik untuk membantu pembelajaran lebih menarik (Asnawi, Wahyuni, et al., 2022). Canva AI menyediakan berbagai fitur berbasis kecerdasan buatan yang mengeksplorasi pengguna menghasilkan dan mengembangkan materi dengan cara cepat dengan perintah yang sesuai dengan yang diinginkan pengguna. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran atau materi ajar interaktif sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi (Nisa et al., 2024). Canva AI memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk merkreasi sesuai dengan imajinasi yang mereka inginkan dengan fokus pada penyediaan materi ajar interaktif. Canva AI dalam perkembangan saat ini menjadi platform digital yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa sebagai calon guru dalam merancang materi ajar interaktif yang menarik dan sesuai tuntutan pembelajaran masa depan berbasis teknologi digital (Mubasiroh et al., 2019), (Asnawi, Wahyuni, et al., 2022), (Astoria, 2017), (Kusumam et al., 2016).

Materi ajar interaktif menjadi kebutuhan utama bagi peserta didik saat ini. Materi ajar yang interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar dan suasana belajar menjadi menarik dan tidak membosankan (Kurnia et al., 2019), (Nisa et al., 2024), (Asnawi et al., 2023), (Nurlaelah et al., 2023). Peserta didik merasa senang jika dihadapkan dengan materi ajar yang bersifat interaktif. Hal ini didasarkan mereka dapat secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat merasakan apa yang dipelajari secara langsung. Selain itu, peserta didik dapat secara langsung berinteraksi dengan pembelajaran atau dengan peserta didik lainnya dalam proses memberikan pendapat yang diakomodasi melalui materi ajar yang interaktif. Oleh karena itu kompetensi ini penting diberikan kepada mahasiswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Kemampuan merancang materi ajar interaktif tidak semua dimiliki oleh mahasiswa secara memadai. Dengan demikian diperlukan pelatihan yang dapat memberikan praktik pengalaman secara langsung kepada mahasiswa PSPBSI FKIP UIR dalam merancang dan mengembangkan materi ajar interaktif dengan memanfaatkan teknologi canva AI yang aksesnya mudah di dapatkan.

Pelatihan pemanfaatan Canva AI juga memiliki relevansi dengan tuntutan pembelajaran yang semakin menekankan kreativitas, inovasi, dan literasi digital. Guru pada era digital dituntut mampu memilih dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi AI dalam pendidikan juga perlu diarahkan secara bijaksana agar teknologi berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan menggantikan peran pendidik. Mahasiswa perlu memahami bahwa pemanfaatan Canva AI harus tetap didasarkan pada pertimbangan pedagogis, ketepatan isi, kreativitas, dan tanggung jawab akademik. Melalui pelatihan, mahasiswa dapat belajar bagaimana mengombinasikan kemampuan teknologi

dengan pengetahuan pedagogis dan substansi bidang Bahasa Indonesia. Proses tersebut diharapkan dapat membentuk pola pikir kreatif dan kritis dalam menghasilkan materi ajar berbasis digital. Dengan demikian, pelatihan Canva AI tidak hanya berorientasi pada keterampilan menggunakan aplikasi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi calon guru secara lebih komprehensif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam menghasilkan produk materi ajar interaktif. Pelatihan dapat dirancang melalui tahapan pengenalan konsep Canva AI, demonstrasi fitur, praktik pembuatan materi, pendampingan, dan evaluasi hasil karya. Tahapan tersebut memungkinkan mahasiswa memahami proses pengembangan materi ajar mulai dari menentukan tujuan pembelajaran hingga menghasilkan produk yang siap digunakan. Mahasiswa juga dapat diarahkan untuk memilih topik Bahasa Indonesia yang relevan dan mengembangkan topik tersebut menjadi materi ajar dengan dukungan fitur Canva AI. Produk yang dihasilkan dapat berupa presentasi interaktif, infografis, modul digital, lembar aktivitas, atau media visual lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan praktik secara langsung diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa sekaligus memberikan pemahaman mengenai penerapan teknologi AI dalam konteks pendidikan. Dengan pendekatan tersebut, pelatihan diharapkan menghasilkan pengalaman belajar yang konkret, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa sebagai calon guru.

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan pemanfaatan Canva AI dalam merancang materi ajar interaktif bagi mahasiswa PBSI FKIP UIR merupakan kegiatan yang relevan dan penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital mahasiswa sebagai calon guru Bahasa Indonesia. Melalui pelatihan yang berbasis praktik, mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi Canva AI sekaligus menerapkannya dalam pengembangan materi ajar yang menarik, komunikatif, dan interaktif. Kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan prinsip pedagogis dalam merancang pembelajaran. Produk materi ajar yang dihasilkan selama pelatihan dapat menjadi contoh awal yang dapat dikembangkan dan digunakan mahasiswa ketika melaksanakan praktik mengajar maupun ketika memasuki dunia pendidikan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kesiapan mahasiswa menghadapi transformasi digital dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, pelatihan “Pemanfaatan Canva IA dalam Merancang Materi Ajar Interaktif bagi Mahasiswa PBSI FKIP UIR” diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengabdian yang memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi calon pendidik di bidang Bahasa Indonesia.

2. Metodologi

Pelatihan ini bertujuan meningkatkan penguasaan dan kompetensi mahasiswa terhadap teknologi dalam merancang materi ajar interaktif. Pelatihan ini menggunakan metode latihan terbimbing dengan teknik simulasi terpimpin. Sasaran pelatihan ini adalah mahasiswa semester 6A yang akan dipersiapkan untuk mengikuti kegiatan magang pembelajaran (KPLP) yang berjumlah 32 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pretest, tindakan, dan post tes. Dalam pemberian tindakan melalui metode latihan terbimbing dilakukan survei dan evaluasi dengan penyebaran angket refleksi setelah kegiatan berakhir. Secara rinci Langkah-langkah kegiatan pelatihan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut. (a) pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan memberikan pretest terhadap 32 mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi dan platform pembelajaran digital serta kemampuan penguasaan teknologi. (b) Pelaksanaan pelatihan yang meliputi kegiatan pemberian pelatihan dengan pemberian paparan dari narasumber, bimbingan terpimpin, simulasi terbimbing, dan evaluasi. Kegiatan pelaksanaan ini terbagi dalam empat subkegiatan; (1) Subkegiatan pertama dimulai dengan paparan narasumber terkait fitur-fitur dalam canva AI dan bagian-bagian bagaimana cara memanfaatkan canva AI. (2) Dalam subkegiatan kedua dilakukan kegiatan bimbingan secara terpimpin dengan membagikan bimbingan secara individu atas permasalahan dalam merancang materi ajar interaktif sesuai dengan fitur-fitur canva AI. (3) Subkegiatan adalah kegiatan simulasi terpimpin dengan mempersilahkan semua mahasiswa memaparkan dan mensimulasikan materi aja yang sudah dirancang. (4) Subkegiatan keempat adalah evaluasi terkait hasil simulasi dengan cara melakukan penilaian terhadap materi ajar interaktif yang sudah dirancang dan simulasi yang diaplikasikan. (c) Setelah kegiatan dilaksanakan dilakukan refleksi sebagai dasar Langkah tindak lanjut untuk pelaksanaan

pelatihan yang dilakukan; refleksi dilakukan dengan indikator keterpuasan materi, kerelevansian narasumber, kebermanfaatan materi.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul “Pelatihan Pemanfaatan Canva IA dalam Merancang Materi Ajar Interaktif bagi Mahasiswa PBSI FKIP UIR” telah memberikan pengalaman dan keterampilan baru kepada mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan diawali dengan pemberian pemahaman mengenai konsep materi ajar interaktif, prinsip desain pembelajaran digital, serta pengenalan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama ketika diperkenalkan dengan fitur Canva yang berbasis kecerdasan artifisial (AI). Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mengikuti demonstrasi penggunaan Canva IA secara langsung. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa mulai memahami bahwa teknologi AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan ide, menyusun konten, membuat desain visual, dan mempercepat proses pengembangan materi ajar. Kegiatan pelatihan berlangsung secara interaktif melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, praktik, diskusi, dan pendampingan. Secara umum, kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari mahasiswa peserta pelatihan.

Hasil praktik menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memanfaatkan Canva IA untuk mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam berbagai bentuk yang lebih menarik dan komunikatif. Mahasiswa mulai mampu menentukan topik pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, memilih informasi yang relevan, serta mengemas materi tersebut ke dalam desain digital. Beberapa produk yang berhasil dikembangkan antara lain presentasi interaktif, infografis pembelajaran, materi kebahasaan, materi sastra, lembar aktivitas, dan media visual pendukung pembelajaran. Penggunaan fitur AI membantu mahasiswa dalam memperoleh inspirasi desain, mengembangkan ide konten, dan menyesuaikan tampilan materi dengan karakteristik pembelajaran. Mahasiswa juga mulai memahami pentingnya pemilihan warna, tipografi, gambar, ikon, dan tata letak agar materi ajar tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dipahami. Proses praktik menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan materi pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan teks. Dengan demikian, pelatihan berhasil memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi AI dengan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia.

Selain keterampilan teknis, kegiatan pengabdian juga memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai pentingnya mengintegrasikan aspek pedagogis dalam penggunaan teknologi. Mahasiswa diarahkan untuk tidak sekadar menggunakan fitur Canva IA untuk menghasilkan desain, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dalam proses pendampingan, mahasiswa belajar melakukan seleksi terhadap hasil yang dihasilkan oleh AI sehingga informasi yang digunakan tetap relevan, akurat, dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Mahasiswa juga memperoleh pemahaman bahwa AI berfungsi sebagai alat bantu yang perlu dikombinasikan dengan kreativitas, pengetahuan, dan pertimbangan profesional calon guru. Hal tersebut mendorong mahasiswa untuk lebih kritis dalam menggunakan teknologi dan tidak sepenuhnya bergantung pada hasil yang dihasilkan oleh sistem AI. Kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya etika, orisinalitas, dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan artifisial untuk kepentingan akademik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi juga memperkuat literasi digital dan literasi AI mahasiswa.

Dari aspek keterlibatan peserta, kegiatan menunjukkan adanya partisipasi aktif mahasiswa selama proses pelatihan. Mahasiswa secara langsung mencoba berbagai fitur Canva IA dan mengembangkan produk materi ajar sesuai dengan bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada sesi praktik dan pendampingan, peserta aktif mengajukan pertanyaan mengenai teknik desain, penggunaan fitur AI, pemilihan template, penyusunan materi, serta cara membuat produk pembelajaran yang lebih interaktif. Beberapa mahasiswa juga melakukan modifikasi terhadap hasil awal yang diperoleh dari Canva IA agar sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Proses tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi teknologi secara mandiri setelah memperoleh arahan dan contoh dari tim pengabdian. Kendala yang ditemukan selama kegiatan

antara lain perbedaan tingkat kemampuan digital peserta, keterbatasan pengalaman dalam menyusun prompt atau instruksi untuk fitur AI, serta kebutuhan waktu untuk melakukan penyempurnaan terhadap desain materi. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan secara langsung dan pemberian contoh praktis sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan produk materi ajar yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa PBSI FKIP UIR dalam merancang materi ajar interaktif berbasis teknologi digital. Mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis dalam memanfaatkan Canva IA sebagai salah satu alternatif teknologi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk yang dihasilkan selama pelatihan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menggabungkan unsur materi, desain visual, teknologi AI, dan prinsip pembelajaran ke dalam bentuk bahan ajar yang lebih kreatif. Kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai teknologi digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengalaman yang diperoleh diharapkan dapat diterapkan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan, praktik mengajar, maupun ketika mereka memasuki dunia pendidikan sebagai guru. Pelatihan juga menjadi salah satu bentuk upaya mempersiapkan calon guru Bahasa Indonesia agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan transformasi pembelajaran digital. Dengan demikian, pemanfaatan Canva IA dalam merancang materi ajar interaktif dapat menjadi salah satu strategi yang potensial untuk mendukung peningkatan kompetensi digital, kreativitas, dan profesionalisme mahasiswa PBSI FKIP UIR.

Pelaksanaan “Pelatihan Pemanfaatan Canva IA dalam Merancang Materi Ajar Interaktif bagi Mahasiswa PBSI FKIP UIR” menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan Canva, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam mengembangkan materi ajar yang lebih visual, kreatif, dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan kerangka *Digital Competence of Educators* (DigCompEdu) yang menempatkan kemampuan memilih, membuat, dan memodifikasi sumber belajar digital sebagai salah satu kompetensi penting pendidik. DigCompEdu juga menegaskan bahwa kompetensi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi, melainkan kemampuan menggunakan teknologi secara pedagogis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Redecker, 2017). Dengan demikian, pelatihan Canva IA bagi mahasiswa PBSI FKIP UIR dapat dipandang sebagai bagian dari proses penguatan kompetensi digital calon guru yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada era transformasi digital. Kemampuan tersebut penting karena calon guru perlu mampu mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan substansi materi yang diajarkan.

Peningkatan kemampuan mahasiswa dalam merancang materi ajar interaktif juga menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai perangkat yang mendukung kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam kegiatan pelatihan, mahasiswa dapat mengembangkan berbagai produk seperti presentasi, infografis, materi kebahasaan, materi sastra, dan lembar aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai elemen visual yang tersedia. Hasil tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian Purba dan Nurwijaya yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan memperkuat keterampilan digital mereka. Penelitian Pratiwi, Nurrizalia, dan Shomedran (2024) juga menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva, termasuk template desain, animasi, foto, audio, dan pengeditan foto, dengan tingkat keterampilan yang tinggi. Temuan tersebut memperkuat hasil pengabdian bahwa penguasaan Canva dapat membantu mahasiswa mengubah materi pembelajaran yang sebelumnya bersifat tekstual menjadi sajian yang lebih menarik secara visual. Dalam konteks mahasiswa PBSI, kemampuan tersebut dapat diarahkan untuk menghasilkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik keterampilan berbahasa dan bersastra.

Pemanfaatan Canva IA memberikan nilai tambah karena mahasiswa tidak hanya menggunakan template yang telah tersedia, tetapi juga dapat memanfaatkan dukungan kecerdasan artifisial untuk mengembangkan gagasan dan mempercepat proses produksi materi ajar. Teknologi AI dapat membantu pengguna dalam memperoleh ide, mengembangkan konten, menghasilkan alternatif desain, dan melakukan modifikasi terhadap produk digital. Namun, hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan AI tetap membutuhkan kemampuan mahasiswa dalam melakukan seleksi, penyuntingan, dan validasi terhadap hasil yang dihasilkan oleh sistem. Hal ini sejalan dengan prinsip kompetensi

digital pendidik yang menekankan pentingnya kemampuan memilih dan mengevaluasi sumber digital berdasarkan tujuan pembelajaran, konteks, pendekatan pedagogis, serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Canva IA dalam kegiatan pengabdian tidak diarahkan untuk menggantikan kreativitas dan kemampuan akademik mahasiswa, tetapi menjadi alat bantu yang dapat memperkuat proses kreatif dan produktif. Mahasiswa tetap memiliki peran utama dalam menentukan ketepatan isi, bahasa, struktur materi, desain, serta kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pelatihan juga menunjukkan pentingnya pendekatan praktik dan pendampingan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa menggunakan teknologi pembelajaran. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung berbagai fitur Canva IA, menyusun materi, membuat desain, melakukan modifikasi, dan memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Pola pelatihan semacam ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami fungsi aplikasi secara teoritis, tetapi juga mengalami proses pemecahan masalah ketika menghasilkan produk pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pelatihan Canva bagi guru yang menempatkan pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif. Tirtoni dan Salsabillah (2024) melaporkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai perangkat yang mendukung pengembangan media pembelajaran, terutama ketika pengguna memperoleh pelatihan yang sesuai. Dalam perspektif DigCompEdu, pengalaman tersebut berkaitan dengan kompetensi menciptakan sumber belajar digital, menerapkan teknologi dalam pembelajaran, serta mengembangkan keterlibatan peserta didik melalui sumber belajar digital yang kreatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan produk materi ajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang dapat membangun kesiapan mahasiswa untuk menggunakan teknologi secara lebih pedagogis dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva IA memiliki kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi digital, kreativitas, dan keterampilan mahasiswa PBSI FKIP UIR dalam merancang materi ajar interaktif. Mahasiswa memperoleh pengalaman dalam menggabungkan substansi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan desain visual dan teknologi kecerdasan artifisial sehingga menghasilkan materi yang lebih komunikatif dan menarik. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa kompetensi digital calon guru perlu dikembangkan tidak hanya pada aspek penguasaan perangkat, tetapi juga pada kemampuan merancang dan menggunakan teknologi secara bermakna dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi digital yang efektif harus diarahkan pada peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, kreativitas, kolaborasi, dan pengembangan kompetensi peserta didik (Prayitno, 2015), (Nisa et al., 2024), (Wahyuni et al., 2024), (Asnawi et al., 2023) dan (Hartono et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan Canva IA dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan pengembangan profesional awal bagi mahasiswa calon guru untuk menghadapi tuntutan pendidikan digital. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilanjutkan dengan pendampingan yang lebih intensif agar mahasiswa mampu mengembangkan materi ajar interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi prinsip pedagogis, akurasi akademik, aksesibilitas, dan etika penggunaan AI.

4. Simpulan

Pelatihan pemanfaatan Canva AI bagi 32 mahasiswa PSPBSI FKIP UIR berhasil menjawab tujuan kegiatan. Pertama, kompetensi teknis meningkat, ditandai kenaikan skor rata-rata dari 62,19 pada pretest menjadi 84,06 pada posttest, disertai kenaikan ketuntasan dari 28,1% menjadi 87,5%. Kedua, pertimbangan pedagogis mahasiswa menguat melalui praktik menyeleksi hasil AI agar sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, meskipun dimensi ini masih perlu diperdalam. Ketiga, kegiatan menghasilkan 32 produk materi ajar interaktif Bahasa Indonesia dalam bentuk presentasi, infografis, dan lembar aktivitas yang siap dikembangkan lebih lanjut untuk praktik mengajar.

Secara keseluruhan, kegiatan memperkuat fondasi kompetensi digital pedagogis calon guru Bahasa Indonesia pada dimensi digital resources, teaching and learning, serta professional engagement menurut DigCompEdu. Canva AI terbukti bermanfaat sebagai alat bantu ideasi dan produksi media apabila diimbangi validasi substansi, penyuntingan kritis, dan orientasi pada aktivitas belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut diperkuat oleh desain pelatihan yang menekankan demonstrasi, praktik terbimbing, simulasi, dan refleksi.

Keterbatasan kegiatan mencakup durasi pelatihan yang relatif singkat, perbedaan kemampuan digital awal peserta, desain evaluasi tanpa kelompok pembandingan, serta belum dilakukannya uji coba

produk pada pembelajaran kelas yang sesungguhnya sehingga aspek assessment dan empowering learners belum terukur penuh. Rekomendasi praktis tindak lanjut meliputi: (1) pendampingan berkelanjutan penyusunan prompt pedagogis untuk fitur AI; (2) perluasan pelatihan ke angkatan lain dan integrasi ke mata kuliah relevan; (3) integrasi produk materi ajar ke dalam kegiatan KPLP dengan observasi kelas; (4) penguatan desain asesmen berbasis media digital; serta (5) penyusunan bank contoh media Bahasa Indonesia berlisensi terbuka untuk belajar mandiri mahasiswa. Dengan langkah tersebut, dampak kompetensi digital calon guru dapat diverifikasi secara lebih autentik dan berkelanjutan.

Sebagai penutup operasional, kegiatan ini merekomendasikan agar setiap produk mahasiswa dilengkapi lembar meta data singkat: tujuan pembelajaran, jenjang sasaran, alokasi waktu, dan catatan etika penggunaan AI. Kelengkapan tersebut memudahkan guru pamong menilai kelayakan media sebelum digunakan di kelas. Rekomendasi ini bersifat praktis dan dapat diterapkan segera pada siklus KPLP berikutnya tanpa menunggu perubahan kurikulum secara besar.

Daftar Pustaka

- Asnawi, A., Wahyuni, S., Alber, A., Andriyani, N., & Etfita, F. (2022). Pengintegrasian Literasi Humanis dalam Pembelajaran bagi Guru-guru SMPN 2 Dumai Timur. *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 1(3), 175–183.
- Asnawi, A., Wahyuni, S., Zulaeha, I., & Rasdana, O. (2019). Development of Pictorial Anecdotal Text Materials As an Alternative Language Learning. *International Conference on Education, Language, and Society*.
- Asnawi, A., Zulaeha, I., Wahyuni, S., & Etfita, F. (2022). Humanist Literacy in Critical Reading as an Alternative Direction for Future Language Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2579–2588. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1514>
- Asnawi, Sukenti, D., Alber, Wahyuni, S., Etfita, F., & Zulhafizh. (2023). Materi Ajar Membaca Berbasis E-Book bagi Mahasiswa di Riau: Kebutuhan Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(1), 15–21. <https://doi.org/10.15294/jsi.v12i1.63385>
- Asteria, P. V. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Berbasis Kecerdasan Spritual bagi Siswa SD. *Jurnal Handayani*, 7(2), 11–24.
- Hartono, A. R., Bustan, A., & Farcis, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Google Slide Pada Materi Energi Kelas VII Semester Ganjil Kelas VII di SMP Negeri 8 Palangkaraya. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 66–72. <https://doi.org/10.37304/bpjps.v4i2.5144>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28–39. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>
- Mubasiroh, S. L., Priyatni, E. T., & Susanto, G. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Resensi Cerpen Berbasis Literasi Kritis Bagi Siswa Sma Kelas XI. *Jurnal Foundasia*, 10(2), 1–19. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v10i2.28926>
- Nisa, S. K., Yohanie, D. D., & Darsono, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(2), 265–282. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11553>
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Pembelajaran Hybrid pada Mata Kuliah Teori Grup. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 604–614. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1954>
- Pratama, R. A. (2016). Pengembangan Modul Membaca Kritis dengan Model Intruksi Langsung Berbasis Nilai Karakter. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 173–190.

- Pratiwi, U., Nurrizalia, M., & Shomedran, S. (2024). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi di mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42873–42879.
- Purba, P. B., & Nurwijaya, S. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva bagi mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v2i2.653>.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Artikel LPMP D.I. Yogyakarta*, 1–14.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>.
- Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2024). Training teachers to create interactive media using Canva: Melatih guru membuat media interaktif menggunakan Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 16(1). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v16i1.1196>.
- Wahyuni, S., Etfita, F., Dafit, F., & Asnawi, A. (2024). Unboxing the primary English teacher's TPACK profile: instrumental design and validation. *Journal of Education and Learning*, 18(3). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21780>