

---

## **Pemanfaatan Aplikasi Canva dan *Artificial Intelligence* dalam Pembuatan Video Pembelajaran pada Tenaga Pengajar**

Eko Harli<sup>1\*</sup>, Ahmad Fauzi<sup>2</sup>, Tria Hadi Kusmanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

\* E-mail: [eko.harli@gmail.com](mailto:eko.harli@gmail.com)

---

### **Abstrak**

#### **Sejarah Artikel**

Diterima : 20 Juli 2025

Disetujui : 01 Agustus 2025

Dipublikasikan : 15 Agustus 2025

---

**Kata kunci:** canva, video, media pembelajaran, guru

Di era digital ini, guru dituntut untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui video pembelajaran. Sulitnya membuat video pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi para tenaga pengajar. Salah satu aplikasi yang memudahkan dalam membuat video pembelajaran adalah Canva. Aplikasi Canva memiliki banyak sekali fitur yang memudahkan dalam membuat video pembelajaran, ditambah dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* di dalamnya. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru SDN Duren Sawit 10 Pagi dalam pembuatan video pembelajaran melalui pelatihan Canva dan pemanfaatan teknologi AI. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan secara langsung dalam bentuk presentasi, diskusi dan praktek. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan menggunakan Canva dalam pembuatan video pembelajaran.

---

### **Abstract**

**Keywords:** *canva, video, media learning, teachers*

*In the current digital era, teachers are required to adapt to more interactive and engaging learning methods, one of which is through instructional videos. However, the difficulty in creating such videos presents a challenge for educators. One of the applications that facilitates the process of creating instructional videos is Canva. Equipped with numerous user-friendly features and integrated Artificial Intelligence (AI), it facilitates the creation of instructional videos. This community service initiative aimed to enhance the competency of teachers at SDN Duren Sawit 10 Pagi in creating instructional videos through training in Canva and AI technology utilization. The activity was conducted in the form of direct training, incorporating presentations, discussions, and practices. The results demonstrated an improvement in the participants' ability to utilize Canva for instructional video production.*

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Menurut UNESCO (2021), integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Di era revolusi industri 4.0, guru dituntut untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui video pembelajaran (Mayer & Fiorella, 2022). Namun, kendala utama yang sering dihadapi tenaga pengajar

adalah keterbatasan waktu dan kemampuan teknis dalam memproduksi konten video yang berkualitas (Koehler et al., 2013).

*Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi tren utama dan membawa pengaruh dalam berbagai sektor serta kehidupan sehari-hari (Farwati et al., n.d.), termasuk pendidikan. Pemanfaatan AI dapat membantu personalisasi pembelajaran dan meningkatkan efisiensi pembuatan materi ajar (Zawacki-Richter et al., 2019). Salah satu contoh nyata adalah penggunaan AI untuk menghasilkan konten multimedia, seperti video pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, *platform* seperti Canva telah memanfaatkan AI untuk menyediakan fitur desain otomatis, memungkinkan guru membuat video pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam.

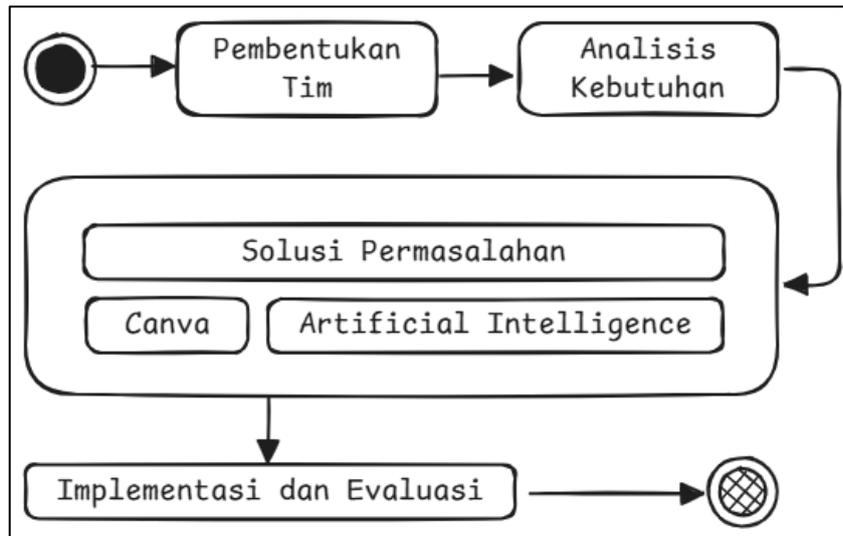
Generasi Z dan Alpha, yang merupakan peserta didik saat ini, cenderung lebih tertarik pada konten visual dan audiovisual dibandingkan teks tradisional (Nuryadin et al., 2024; Urba et al., 2024). Survei yang dilakukan oleh (Rideout & Robb, 2020) menemukan bahwa 85% remaja lebih memilih menonton video pembelajaran daripada membaca buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran bukan hanya sebuah alternatif, melainkan kebutuhan mendasar dalam pendidikan modern (Ardhianti, 2022). Namun, meskipun video menjadi media yang efektif, banyak guru masih kesulitan dalam memproduksinya karena keterbatasan sumber daya dan pengetahuan teknis (Octasyavira & Nurlizawati, 2022).

SDN Duren Sawit 10 Pagi, sebagai salah satu sekolah negeri mempunyai guru-guru yang selalu ingin meningkatkan kualitas pembelajarannya. Kualitas guru dapat mempengaruhi kualitas sekolah baik secara langsung maupun tidak langsung (Lesmanawati et al., 2024). Tujuan dari kegiatan PkM adalah untuk meningkatkan kualitas guru dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat video pembelajaran.

Canva, sebagai salah satu platform desain berbasis AI, menawarkan solusi praktis bagi tenaga pengajar. Dengan fitur seperti *Magic Design* dan *Text-to-Speech*, guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik dalam waktu singkat (Canva Edu, 2023). Integrasi AI dalam Canva memungkinkan pembuatan konten yang tidak hanya cepat tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis, seperti *cognitive load theory* (Sweller, 2020) dan *multimedia learning principles* (Mayer, 2021).

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan secara langsung dalam bentuk *workshop* melalui pelatihan kepada para guru peserta pelatihan, menggunakan *platform* canva sebagai *tool* utama pada pelatihan ini. Alur kerja kegiatan tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan PkM

Kegiatan PkM ini dimulai dari tahapan pembentukan tim dan analisis kebutuhan mitra, dari hasil analisis menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Dari hal tersebut maka disimpulkan bahwa perlunya pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan canva dan ditunjang dengan artificial intelligence. Tahapan terakhir adalah implementasi dan evaluasi, implementasi disini adalah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara langsung di lokasi mitra. Evaluasi memberikan peranan penting untuk kegiatan sejenis kedepannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PkM menghasilkan peningkatan keterampilan teknologi bagi para guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva, selama ini aplikasi Canva belum dimafaatkan semaksimal mungkin karena kurangnya pelatihan dan pengetahuan mendasar terhadap aplikasi tersebut. Dengan kebijakan bahwa tenaga pengajar di Indonesia mendapatkan fitur Canva yang *pro* seharusnya ini menjadi keuntungan yang sangat baik bagi para guru.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan untuk meningkatkan potensi guru dalam membuat membuat video pembelajaran dengan mudah dan efisien, pelatihan dilakukan sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa pelatihan dan pengembangan guru sangat berpengaruh terhadap tujuan pendidikan unggul (Andryani et al., 2024).

Pelatihan dilakukan dengan konsep *workshop* langsung ini memfokuskan pada praktek langsung yang dilakukan oleh peserta pelatihan bukan pada teori semata. Gambar 2 menyajikan tim PkM dalam memberikan materi.



**Gambar 2.** Tim PkM memberikan materi pelatihan

Pelatihan yang dilakukan secara langsung juga ini juga memberikan kemudahan bagi para peserta untuk berinteraksi dengan tim PkM saat ada kesulitan. Gambar 3 menyajikan bagaimana interaksi antara tim dengan peserta pelatihan.



**Gambar 3.** Interaksi Tim PkM dengan Peserta Pelatihan

Interaksi langsung ini memberikan peranan penting bagi peserta pelatihan dan tim PkM. Diskusi tentang pengalaman dan pertanyaan yang mereka hadapi selama ini menjadikan tambahan wawasan bagi peserta lainnya.

Secara keseluruhan kegiatan ini berlangsung secara baik, antusiasme peserta yang sangat tinggi terlihat dari banyaknya interaksi tanya jawab yang dilakukan selama kegiatan. Hal ini terjadi karena kemampuan individu peserta pelatihan berbeda-beda satu sama lain dalam memahami penggunaan aplikasi canva, bagi guru-guru generasi baru yang sudah familiar dengan teknologi dan punya ide kreatif yang baik tentu saja menggunakan aplikasi canva tidak memiliki kesulitan berarti dibandingkan dengan guru senior, namun hal itu tidak membuat kesulitan yang berarti karena minat dan motivasi akan hal baru menjadi sesuatu yang mendorong para guru untuk meningkatkan kreatifitas masing-masing. Gambar 4 memperlihatkan situasi pelaksanaan yang kondusif.



**Gambar 4.** Suasana Kegiatan PkM

Pada akhir kegiatan PkM, tim memberikan sesi tanya jawab mengenai kegiatan yang berlangsung dan meminta *feedback* dari peserta. Terlihat jelas dari pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan, peserta pelatihan sangat antusias dan *feedback* yang diberikan juga sangat positif. Hal ini tentu saja memberikan kepuasan tersendiri terhadap materi yang disampaikan kepada para peserta pelatihan.

## **PENUTUP**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah berhasil meningkatkan kualitas tenaga pengajar dalam memanfaatkan aplikasi Canva dan *Artificial Intelligence* (AI) untuk membuat video pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme peserta selama pelatihan, kemampuan mereka dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva dan AI, serta hasil karya video pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Ukuran keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari umpan balik positif mengenai kemudahan penggunaan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membuka peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan secara keseluruhan. Kedepannya, pendampingan berkelanjutan dan pengembangan materi pelatihan perlu dilakukan agar pemanfaatan teknologi ini dapat semakin optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andryani, R., Firdaus, I., & Ilham Maliki, B. (2024). Efektivitas Pelatihan dan Pengembangan Guru dalam Mencapai Tujuan Pendidikan yang Unggul. *Journal on Education*, 06(03).
- Ardhianti, F. (2022). *Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar*. 1(1), 5–8.

- Farwati, M., Talitha Salsabila, I., Raihanun Navira, K., Sutabri, T., & Bina Darma Palembang, U. (n.d.). *Analisa Pengaruh Teknologi Aritificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan Sehari-hari* (Vol. 11).
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Lesmanawati, A., Nuryanto, U. W., & Handayani, Y. S. (2024). Pengaruh pengetahuan guru dan kualitas guru terhadap kualitas sekolah dengan kinerja guru sebagai variabel intervening. *Borobudur Educational Review*, 4(2), 65–80. <https://doi.org/10.31603/bedr.12234>
- Mayer, R., & Fiorella, L. (2022). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (3rd ed.)*. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode pembelajaran khusus untuk generasi alpha, generasi z dan generasi beta. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 9(4), 46–50.
- Octasyavira, M., & Nurlizawati, N. (2022). Kesulitan Guru dalam Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 437–445. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.87>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020*.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>