Peningkatan Literasi Digital Guru Sekolah Menengah Pertama Melalui Pemanfaatan *Canva* Serta *Chat GPT* AI Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Bentuk Video Animasi

Indra Perdana[1]*, Yoan Theasy[2], Pri Ariadi Cahya Dinata[3]
[1, 2, 3)] Universitas Palangka Raya
Email: Indra.perdana@fkip.upr.ac.id

Abstrak
Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah membuka peluang untuk inovasi pembelajaran yang lebih efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi digital guru Sekolah Menengah Pertama melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Canva serta Chat GPT AI dalam membuat dan menyusun media pembelajaran berbasis teknologi digital di kelas. Metode partisipasi, yaitu tim pengabdian melakukan partisipasi aktif untuk memberikan kegiatan sosialisasi pengetahuan kepada guru-guru mengenai pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, kemudian materi bagaimana memanfatkan teknologi melalui aplikasi Canva serta Chat GPT AI; (2) Pelatihan, yaitu tim pengabdi memberikan pelatihan keterampilan kepada guru-guru untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi;(3) Evaluasi Kegiatan yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan diakhir kegiatan untuk mengetahui tingkat kepuasan mitra pengabdian. Hasil pengabdian dari program kemitraan kegiatan ini efektif meningkatkan sumber daya manusia serta meningkatkan kesiapan guru-guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Canva, Chat GPT AI, Media Pembelajaran

Abstract
The integration of Information and Communication Technology (ICT) in education has opened up opportunities for more effective learning innovations. This community service activity aims to improve the digital literacy of junior high school teachers through outreach and mentoring activities using the Canva and Chat GPT AI applications to create and organize digital technology-based learning media in the classroom. The participation method involves the community service team actively participating in outreach activities to educate teachers about the importance of learning media in the classroom, and providing material on how to utilize technology through the Canva and Chat GPT AI applications. The community service team provides skills training to teachers on creating learning media in the form of animated videos. The activity evaluation involves distributing questionnaires to training participants at the end of the activity to determine the level of satisfaction of the community service partners. The results of this partnership program have effectively improved human resources and increased teacher readiness to face the demands of education in the digital era.

Keywords*: Canva, Chat GPT AI, Learning Media*

PENDAHULUAN

Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah membuka peluang untuk inovasi pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian oleh Rekolina Siahaan, menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena kemudahan dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya menumbuhkan semangat belajar (Siahaan et al., 2022). Namun, pemanfaatan TIK secara optimal membutuhkan perencanaan yang matang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjawab tantangan pendidikan di abad 21.

Pendidik profesional diharapkan memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, manajemen diri, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), komunikasi dan kolaborasi (OECD, 2008). Peningkatan dari mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran karena melalui proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan. Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan–bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Nuafrrozi et al., 2024).

Guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab atas materi ajar dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kepraktisan bagi siswa dalam mempelajarinya. Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kesenjangan literasi digital masih menjadi permasalahan utama, khususnya di daerah khusus atau terpencil. Belum semua guru memiliki keterampilan dan kepercayaan diri dalam menciptakan media pembelajaran digital. Hal ini juga ditemukan di SMP Negeri Satu Atap 1 Damang Batu, yang terletak di Desa Tumbang Anoi, Kecamatan Damang Batu, Kabupaten Gunung Mas, Provinsi Kalimantan Tengah. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, guru-guru di sekolah ini menyatakan belum terbiasa menggunakan perangkat lunak atau platform digital untuk membuat media pembelajaran. Keterbatasan pelatihan, infrastruktur teknologi, dan akses informasi menjadi tantangan utama yang dihadapi. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah tersedia disekolah. Pentingnya membuat dan menyediakan media pembelajaran inovatif, kreatif dan menarik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Dalam konteks tersebut, dibutuhkan suatu program pendampingan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Canva, yaitu aplikasi yang memiliki desain grafis berbasis web kemudian menyediakan fitur pembuatan video animasi yang sederhana serta ramah pengguna. Canva memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun elemen visual, teks, suara, hingga animasi dalam satu kesatuan video pembelajaran.

Selain itu, hadirnya teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT menambah literasi baru bagi guru dalam mengembangkan konten pembelajaran. ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk menyusun naskah video, merancang alur presentasi, dan bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kompleks saat perencanaan pembelajaran dilakukan. Integrasi Canva dengan ChatGPT akan membentuk guru yang inovatif dan kreatif serta memudahkan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas.

Kusrianto (2013) menyatakan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens (Kusrianto, 2013). Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah aplikasi Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020). Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat, yaitu: (1) Memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; dan (4)Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Program Dosen Pendamping Pemberdayaan Masyarakat (PDPPM) Universitas Palangka Raya ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan guru-guru di SMP Negeri Satu Atap 1 Damang Batu untuk berinovasi dan berkreasi dalam menyusun media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan bantuan aplikasi Canva dan kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Peserta Pelatihan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan di ruang guru SMP Negeri Satu Atap 1 Damang Batu pada Jumat, 10 Oktober 2025. Peserta yang hadir terdiri atas 4 orang guru, kepala sekolah, serta 20 orang siswa, sementara 2 guru lainnya tidak dapat mengikuti kegiatan. Pelatihan dirancang sebagai kegiatan praktik langsung untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan ChatGPT AI.

Peserta memperoleh materi pengenalan media pembelajaran digital, praktik pembuatan video animasi berbasis cerita rakyat menggunakan Canva, serta pendampingan penyusunan skenario dengan bantuan ChatGPT AI. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama sesi praktik dan diskusi.

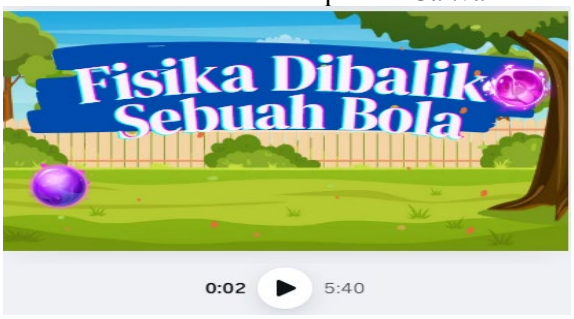
Hasil Evaluasi Pelatihan

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim PKM melakukan observasi dan wawancara awal kepada guru. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran masih jarang dilakukan karena keterbatasan sarana prasarana, seperti listrik dan jaringan internet, serta minimnya pelatihan literasi digital bagi guru.

Setelah pelatihan, evaluasi dilakukan melalui kuesioner Google Form. Seluruh peserta menyatakan kegiatan pelatihan: Membantu meningkatkan literasi digital guru, Menambah pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran berbasis Canva dan ChatGPT AI, Memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri



Gambar 1. Materi Aplikasi *Canva*



Gambar 2. Contoh Video Animasi



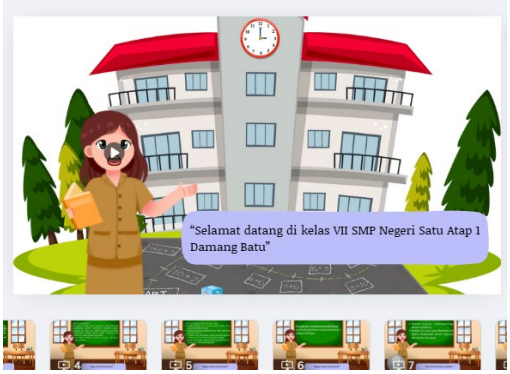
Gambar 3. Bagian dari cerita yang dikemas dalam beberapa bagian



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan



Gambar 5. Peserta membuat bahan media pembelajaran



Gambar 6. Video animasi yang dibuat oleh peserta



Gambar 7. Poster yang dibuat oleh peserta proses Fotosintesis



Gambar 8. Poster yang dibuat oleh peserta mengenai Literasi

Ringkasan Hasil Evaluasi Peserta

Aspek yang Dinilai	Hasil Temuan
Penggunaan teknologi sebelum pelatihan	Rendah
Pemahaman Canva setelah pelatihan	Baik
Kemampuan membuat video animasi	Meningkat
Manfaat pelatihan bagi pembelajaran	Sangat bermanfaat
Motivasi menggunakan media digital	Meningkat

Temuan praktik menunjukkan bahwa sebagian peserta berhasil membuat poster pembelajaran, video animasi singkat, serta ilustrasi materi IPA menggunakan Canva. Peserta juga mampu memanfaatkan ChatGPT AI untuk membantu penyusunan skenario video pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan literasi digital guru setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan Canva dan ChatGPT AI dalam pembuatan media pembelajaran. Peningkatan tersebut tampak pada kemampuan guru dalam memahami penggunaan teknologi, merancang media visual, serta menghasilkan produk pembelajaran digital secara mandiri. Literasi digital pada konteks pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan mengakses, mengevaluasi, mencipta, dan mengomunikasikan informasi secara efektif melalui media digital (Gilster, 1997) (Ng, 2012). Oleh karena itu, pelatihan berbasis praktik langsung seperti yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era pembelajaran digital.

Pemanfaatan Canva sebagai media desain pembelajaran mendukung terciptanya pembelajaran visual yang lebih menarik, interaktif, dan komunikatif. Teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep serta retensi informasi siswa dibandingkan penyampaian verbal semata (Mayer, 2009). Temuan ini selaras dengan hasil pelatihan, di mana guru mampu menghasilkan poster, ilustrasi materi, serta video animasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya mempermudah proses desain media, tetapi juga berkontribusi terhadap kualitas pengalaman belajar.

Di sisi lain, pemanfaatan ChatGPT AI membantu guru dalam menyusun ide, alur cerita, serta skenario video pembelajaran secara lebih cepat dan sistematis. Integrasi kecerdasan buatan dalam pendidikan diketahui dapat meningkatkan efisiensi perencanaan pembelajaran, mendukung kreativitas guru, serta memperluas akses terhadap sumber belajar digital (Mackenzie et al., 2021); (Zawacki-Richter et al., 2019). Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan fungsi tersebut berjalan secara nyata, terutama dalam membantu guru yang sebelumnya mengalami kesulitan merancang konten pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, temuan penelitian ini bersifat afirmatif, karena menguatkan studi terdahulu mengenai peran teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam peningkatan kompetensi guru. Namun demikian, kegiatan ini juga mengungkap adanya kendala struktural, seperti keterbatasan jaringan internet, sarana listrik, serta variasi kemampuan dasar penggunaan perangkat teknologi di kalangan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa transformasi digital pendidikan tidak hanya ditentukan oleh peningkatan kompetensi individu melalui pelatihan, tetapi juga sangat bergantung pada dukungan infrastruktur dan kebijakan institusi pendidikan (Scherer et al., 2021)(Tondeur et al., 2017). Temuan tersebut menjadi catatan kritis (antitesis parsial) terhadap pandangan yang menempatkan pelatihan teknologi sebagai satu-satunya solusi peningkatan kualitas pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman, keterampilan, dan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh pendekatan pelatihan yang partisipatif, pendampingan praktik langsung, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan nyata guru di sekolah. Oleh karena itu, program pelatihan literasi digital yang berkelanjutan, didukung oleh penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, menjadi langkah strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah menengah pertama, khususnya di wilayah dengan keterbatasan akses digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa peserta telah menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan chat GPT AI. Peserta sangat antusias dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang dianggap baru, dan peserta sudah dapat membuat produk media pembelajaran berupa poster dan video animasi singkat yang dapat langsung digunakan di sekolah.

UCAPKAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada mitra SMP Negeri Satu Atap 1 Damang Batu. Selanjutnya kepada LPPM Universitas Palangka Raya yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.

Kusrianto, A. (2013). *Business Presentation*. Elex Media Komputindo.

Mackenzie, E., Berger, N., Holmes, K., & Walker, M. (2021). Online educational research with middle adolescent populations: Ethical considerations and recommendations. *Research Ethics*, *17*(2), 217–227. https://doi.org/10.1177/1747016120963160

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers \& Education*, *59*(3), 1065–1078. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016

Nuafrrozi, A., Faisol, A., & Jannah, S. (2024). Praktik Pinjaman Uang Elektronik (Go-Pay Later) Dalam Pandangan Hukum dsi Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Keluarga Islam*, *6*.

OECD. (2008). *21st Century Skills: How Can You Prepare Students for the New Global Economy?* OECD Publishing.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, *8*(2), 79–96.

Scherer, R., Howard, S. K., Tondeur, J., & Siddiq, F. (2021). Profiling teachers' readiness for online teaching and learning in higher education: Who's ready? *Computers in Human Behavior*, *118*. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106675

Siahaan, R., Rajagukguk, H., Sianturi, B. M., Sihombing, S. Y., & Gultom, A. J. (2022). Penggunaan teknologi media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi minat belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *8*(1). https://doi.org/10.29210/1202221929

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, *7*(2).

Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, *65*, 555–575. https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *16*(39). https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0