

Pelatihan Canva Code Berbasis AI untuk Penguatan Kompetensi Literasi Guru dalam Mendesain Media Interaktif

¹Ahmad Zuhudy Bahtiar*, ²Sofyan Basri, ³Nur Eva Yanti, ⁴Musawwir Usman, ⁵Amalia Rahmadani

¹Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya No.44, Parang Tambung, Kec. Tamalate, Kota Makassar

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Jl. Tamalate No.14, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar

Email: email ahmad.zuhudy@unm.ac.id¹, nur.eva.yanti@unm.ac.id², sofyan@unm.ac.id³, musawwir.usman@unm.ac.id⁴, amalia.rahmadani@unm.ac.id⁵

*Corresponding author: ahmad.zuhudy@unm.ac.id¹

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* /AI) membawa peluang baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. *Canva Code* merupakan fitur terbaru Canva yang memungkinkan pengguna membuat desain berbasis pemrograman sederhana dengan bantuan AI. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan *Canva Code* berbasis AI. Peserta kegiatan adalah 32 guru dan tenaga kependidikan dari SD Negeri Lakkang dan SMPN 44 Satu Atap Makassar. Kegiatan dilakukan dengan pendekatan partisipatif melalui demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan refleksi. Hasil observasi menunjukkan perubahan sikap guru dari semula pesimis terhadap *coding* menjadi antusias setelah memahami bahwa proses pemrograman dibantu fitur AI dan *prompt* ChatGPT. Sebagian besar peserta berhasil membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva Code* dengan desain yang menarik dan aplikatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi AI dalam pelatihan digital mampu meningkatkan literasi teknologi dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media interaktif.

Kata Kunci: *Canva Code, Artificial Intelligence, Literasi Digital, Media Interaktif, Guru*

ABTRACT

The development of artificial intelligence (AI) technology brings new opportunities for teachers to design more creative and interactive learning media. Canva Code is Canva's latest feature that allows users to create simple programming-based designs with the help of AI. This Community Service Activity (PKM) aims to improve teachers' digital literacy competencies through training and assistance in using AI-based Canva Code. The participants were 32 teachers and educational staff from SDN Lakkang and SMPN 44 Satu Atap Makassar. The activity was carried out using a participatory approach through demonstrations, hands-on practice, discussions, and reflection. Observations revealed a change in teachers' attitudes from initially being pessimistic about coding to becoming enthusiastic after understanding that the programming process is assisted by AI features and ChatGPT prompts. Most participants successfully created interactive learning media using Canva Code with attractive and applicable designs. This activity proves that the integration of AI in digital training can improve teachers' technological literacy and confidence in developing interactive media.

Keywords: *Canva Code, Artificial Intelligence, Digital Literacy, Interactive Media, Teacher*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0 menuntut guru memiliki kemampuan literasi digital yang kuat, mencakup pemahaman terhadap data, teknologi, dan kreativitas manusia. Literasi digital ini sangat krusial agar guru mampu mengintegrasikan alat-alat digital secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Hendratno et al., 2025). Pemanfaatan *platform* desain grafis seperti Canva, didukung

oleh kecerdasan buatan, menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kapabilitas guru dalam merancang media pembelajaran yang visual dan menarik (Ixfina et al., 2023; Kusumawati et al., 2023). Penggunaan aplikasi seperti Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam mendesain media interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar siswa (Alia et al., 2024). Meskipun demikian, integrasi teknologi seperti Canva dan ChatGPT masih menghadapi kendala di kalangan guru, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya dan infrastruktur teknologi, seperti yang teridentifikasi di salah daerah yaitu Lakkang.

Lakkang adalah kelurahan dan pulau di Kecamatan Tallo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia. Lakkang berada di delta sungai Tallo dan Pampang dan terbentuk sebagai akibat sedimentasi sungai selama ratusan tahun. Pulau yang telah ditetapkan sebagai tempat wisata ini dikelilingi oleh vegetasi yang beragam namun fasilitas infrastruktur seperti Internet di pulau ini masih minim walaupun dia berada dekat dari perkotaan. Sedangkan tantangan guru dalam belajar coding sangat diperlukan karena tuntutan kurikulum. Hal ini mengindikasikan perlunya program pelatihan yang terfokus pada peningkatan literasi digital guru, khususnya dalam pemanfaatan alat desain berbasis AI untuk pengembangan media pembelajaran interaktif (Muhafid et al., 2024; Saiful et al., 2023). Pengabdian ini hadir sebagai wadah untuk mengatasi kesenjangan pemanfaatan teknologi khusus kemampuan awal guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan AI khususnya *Canva Code* dan ChatGPT untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Program pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan fitur-fitur AI generatif pada *Canva Code*, sehingga mereka mampu menciptakan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif, membuat kuis interaktif, dan bahkan presentasi interaktif yang didukung oleh simulasi yang menarik (Ayuningtyas et al., 2023).

Tantangan yang dihadapi adalah sebagian besar guru masih kesulitan mengintegrasikan teknologi berbasis AI dan *coding* dalam pembelajaran karena merasa bahwa pemrograman adalah hal yang sulit dan tidak sesuai dengan latar belakang mereka. Hal ini juga ditemukan pada guru SD Negeri Lakkang dan SMPN 44 Satu Atap Makassar, di mana hasil wawancara awal menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta belum pernah mencoba *Canva Code*, hanya satu guru yang pernah melihatnya melalui webinar tanpa pernah mempraktikkan. Padahal, kemampuan adaptasi terhadap teknologi merupakan sebuah keharusan di era digital saat ini, mengingat peran teknologi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Ayuningtyas et al., 2023).

Maka dari itu untuk menjawab kebutuhan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Negeri Makassar melaksanakan pelatihan *Canva Code* berbasis AI guna memperkuat literasi teknologi guru. Pelatihan ini mengombinasikan demonstrasi langsung, praktik bersama, dan refleksi kolaboratif, dengan tujuan membangun kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan AI dan dasar *coding* untuk mendesain media interaktif. Pendekatan ini berupaya mengatasi hambatan awal guru terhadap pemrograman dengan menyederhanakan kompleksitas melalui alat yang ramah pengguna seperti *Canva Code*, sehingga mempercepat adopsi inovasi pembelajaran digital (Nurdiansah et al., 2025). Pemanfaatan AI dalam Canva tidak hanya mempermudah personalisasi konten tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan materi yang relevan dan visual (Kraf & Simbolon, 2025). Pelatihan ini berfokus pada pengembangan media interaktif sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis guru, dengan dosen berperan sebagai fasilitator aktif dalam proses tersebut.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan di SD Negeri Lakkang dan SMPN 44 Satu Atap Makassar dengan melibatkan 32 peserta yang terdiri atas guru dan tenaga kependidikan. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif-kolaboratif, di mana dosen dan mahasiswa mendampingi guru secara langsung selama kegiatan. Pelatihan dengan mengadopsi metode partisipatoris-kolaboratif memastikan transfer keterampilan dan penerapan praktis AI dalam konteks Kurikulum Merdeka (Fauziah et al., 2024).

Tahapan pelaksanaan meliputi:

1. Tahap Perencanaan: Koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan peserta dan kebutuhan pelatihan. Survei awal menunjukkan rendahnya pengalaman peserta dalam pemanfaatan teknologi AI untuk pembelajaran.
2. Tahap Persiapan: Penyusunan materi pelatihan mencakup pengenalan dasar HTML, konsep AI, *prompt engineering*, dan penggunaan *Canva Code* untuk desain media pembelajaran interaktif simulasi, LKPD interaktif, dan kuis interaktif.

3. Tahap Pelatihan: Kegiatan diawali dengan ceramah interaktif tentang peran AI dalam pendidikan. Pemateri utama mendemonstrasikan cara kerja *Canva Code* dan contoh media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat dengan dukungan ChatGPT sebagai *generator prompt*.
4. Tahap Praktik dan Pendampingan: Guru mencoba langsung membuat media interaktif. Mahasiswa dan dosen membantu peserta mengatasi kendala teknis.
5. Tahap Refleksi dan Evaluasi Kualitatif: Peserta mendiskusikan pengalaman mereka, memberikan umpan balik, dan menyampaikan rencana penerapan hasil pelatihan di kelas masing-masing.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara singkat, dan dokumentasi foto/video kegiatan. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan fokus pada tingkat partisipasi, perubahan sikap, dan hasil karya peserta. Pendekatan kualitatif ini memungkinkan identifikasi mendalam terhadap kendala yang dihadapi guru serta strategi adaptif yang mereka kembangkan selama proses pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian 3 yakni Hasil dan Pembahasan, berisi hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan. Bagian ini juga terdiri penjelasan terhadap hasil yang diperoleh.

3.1 Kondisi Awal Peserta

Sebelum pelatihan dimulai, mayoritas peserta menunjukkan sikap pesimis terhadap kemampuan mereka dalam melakukan *coding*. Dari hasil tanya jawab, hanya 1 dari 32 guru (3,1%) yang pernah mendengar tentang *Canva Code* melalui webinar, tetapi belum pernah mempraktikkannya. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat literasi teknologi terkait *Canva Code* AI di kalangan guru sekolah dasar dan menengah pertama. Hal ini diperkuat oleh observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa tidak percaya diri untuk mengadopsi pembelajaran *coding* karena keterampilan tersebut tidak relevan dengan latar belakang akademik mereka sebagaimana dijelaskan bahwa guru di Kupang juga mengalami tantangan serupa dalam mengimplementasikan AI seperti *Canva* dan ChatGPT karena kurangnya sumber daya dan pelatihan yang memadai (Ahmad, 2024).

3.2 Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi utama, yaitu:

1. Sesi I: Pengenalan dasar *coding* dan peran AI. Pemateri menjelaskan bahwa *Canva Code* memanfaatkan kecerdasan buatan untuk membantu proses pembuatan desain tanpa harus menulis kode secara manual. Dalam sesi pertama juga diberikan penguatan tentang perlunya belajar *coding* bagi guru dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Pada sesi ini juga diperkenalkan struktur dasar *coding website* berbasis HTML.
2. Sesi II: Demonstrasi dan praktik langsung. Guru diajak menulis *prompt* sederhana dan melihat hasil desain otomatis yang dihasilkan AI. Pendekatan ini membuat peserta lebih percaya diri dan memahami bahwa *coding* dapat dilakukan secara visual dan sederhana. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk memodifikasi hasil desain AI tersebut guna menyesuaikannya dengan kebutuhan spesifik sesuai dengan topik pelajaran yang diampu di sekolah.

3.3 Hasil Observasi Partisipasi Peserta

Berdasarkan observasi partisipasi peserta yang telah dilakukan, diperoleh hasil sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Hasil observasi partisipasi peserta didik

Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Kategori
Sikap awal terhadap <i>coding</i>	Rasa percaya diri dan minat sebelum pelatihan	Sebagian besar guru ragu dan pesimis	Rendah
Perubahan sikap setelah penjelasan AI	Antusiasme dan keterlibatan aktif	Peserta menunjukkan minat tinggi, banyak bertanya	Sangat baik
Partisipasi saat praktik <i>Canva Code</i>	Jumlah guru yang mencoba praktik langsung	30 dari 32 peserta (93,7%) aktif berlatih	Sangat baik

Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Kategori
Hasil karya	Jumlah guru yang berhasil membuat desain interaktif sederhana	25 guru (78,1%) berhasil menghasilkan produk	Baik
Kolaborasi dan diskusi	Interaksi antarpeserta dan pendamping	Dinamis, banyak pertukaran ide dan <i>sharing</i> praktik	Baik

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan berhasil mengubah persepsi guru dari pesimis menjadi antusias, serta meningkatkan kemampuan dasar mereka dalam mendesain media berbasis AI. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam mengatasi hambatan awal terkait literasi teknologi dan membuktikan bahwa pendekatan inovatif dapat memotivasi adopsi alat bantu AI di kalangan pendidik (Ishartono et al., 2024).



Gambar 1. Suasana pelatihan *Canva Code* di SMPN 44 Satu Atap Makassar

Meskipun demikian, keberlanjutan dukungan dan pelatihan lanjutan tetap krusial untuk memastikan integrasi AI secara menyeluruh dalam praktik pengajaran, sejalan dengan kebutuhan guru yang membutuhkan pelatihan memadai untuk pemanfaatan teknologi secara optimal (Tamboto & Dolonseda, 2025).



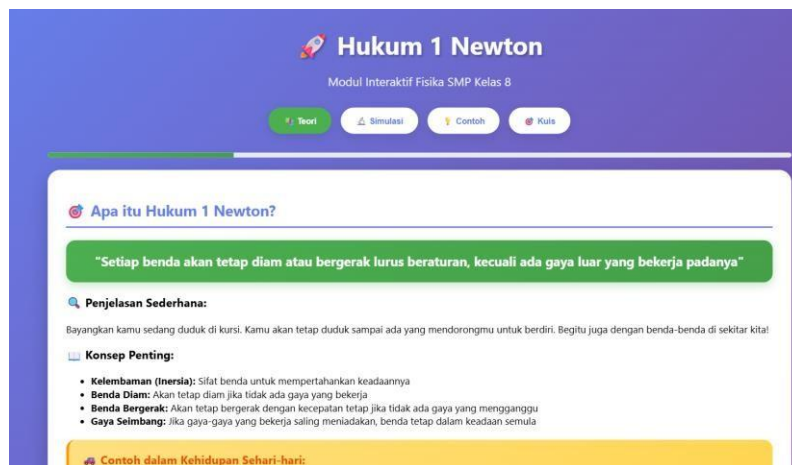
Gambar 2. Peserta pelatihan mencoba mengaplikasikan *Canva Code*

3.4 Hasil Produk Peserta

Setiap kelompok guru berhasil menghasilkan minimal satu produk media interaktif. Produk yang dihasilkan antara lain:

1. Multimedia interaktif dengan animasi tombol interaktif dan simulasi sains sederhana.

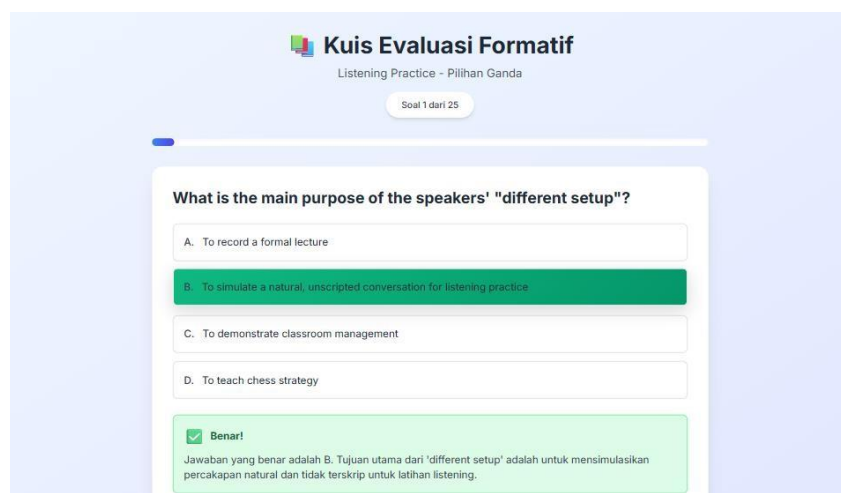
2. LKPD digital interaktif yang memungkinkan siswa mengisi jawaban langsung di dalam halaman interaktif.
3. Kuis formatif otomatis dengan sistem skor dan umpan balik langsung.



Gambar 3. Karya peserta pelatihan dalam pembuatan multimedia interaktif



Gambar 4. Karya peserta pelatihan dalam pembuatan LKPD digital interaktif

Gambar 5. Karya peserta pelatihan dalam pembuatan kuis interaktif yang disertai dengan *feedback* otomatis

Produk-produk ini menegaskan bahwa guru mampu beradaptasi dengan teknologi AI untuk keperluan pembelajaran aktif dan evaluatif. Penggunaan alat AI seperti CanvaAI, ChatGPT, dan Gemini dalam pelatihan ini memungkinkan guru untuk mencari ide cerita, mengembangkan alur cerita, dan membuat gambar, yang kesemuanya berkontribusi pada penciptaan media pembelajaran yang lebih menarik (Halimah et al., 2024). Kemudahan ini menyoroti potensi AI dalam memfasilitasi inovasi pedagogis, memungkinkan guru mengatasi keterbatasan fasilitas melalui pendekatan kreatif dan kontekstual (Afiyah & Zulkarnaen, 2025). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan daya tarik presentasi, serta berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik (Aunurrahman et al., 2024).

3.5 Refleksi dan Dampak Kegiatan

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memberikan pemahaman bahwa AI bukan ancaman, melainkan alat bantu kreatif dalam pendidikan. Peserta merasa pelatihan ini membuka wawasan baru dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk mencoba membuat berbagai media interaktif dengan *Canva Code*. Pelatihan ini juga menyoroti pentingnya pengembangan profesional yang berkelanjutan untuk memastikan guru dapat mengintegrasikan teknologi baru secara efektif ke dalam strategi pengajaran mereka (Nagae et al., 2025).

Beberapa guru menyampaikan rencana untuk menggunakan *Canva Code* dalam membuat media presentasi siswa, lembar kerja interaktif, dan infografis tematik. Hal ini menunjukkan adanya transfer of learning dari kegiatan pelatihan ke konteks praktik pembelajaran. Selain itu, kemampuan personalisasi pembelajaran menggunakan AI yang telah dilatihkan memungkinkan guru untuk mengidentifikasi pola belajar siswa dan mengembangkan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Kraf & Simbolon, 2025). Lebih lanjut, persepsi positif peserta terhadap penggunaan alat berbasis AI, seperti yang diamati dalam pelatihan *Canva Code*, menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas penulisan dan penciptaan konten dalam konteks pendidikan (Utami & Karnedi, 2024).



Gambar 6. Dokumentasi pelatihan pembelajaran *Canva Code* dengan peserta pelatihan

Pelatihan semacam ini juga berkontribusi pada pengembangan kecerdasan sosial dan keterampilan komunikasi interpersonal guru, karena mereka belajar berkolaborasi dan berbagi praktik terbaik dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran (Kraf & Simbolon, 2025). Pemanfaatan AI, seperti Canva, juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dan kemampuan mereka dalam membuat berbagai media pembelajaran digital, seperti poster, presentasi, dan video pembelajaran (Handayani et al., 2023). Keberhasilan ini selaras dengan temuan sebelumnya yang mengindikasikan bahwa pelatihan terstruktur berbasis AI dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum (Fauziah et al., 2024).

Antusiasme peserta terlihat dari keinginan mereka untuk mengikuti pelatihan lanjutan dengan topik gamifikasi pembelajaran, penggunaan *Learning Management System* (LMS), dan desain media *audiobook*. Sekolah mitra juga berkomitmen menjadwalkan sesi lanjutan, dan pemateri kembali diundang sebagai narasumber. Hal ini mengindikasikan adanya dampak jangka panjang dan adopsi berkelanjutan dari teknologi AI dalam ekosistem pendidikan (Muhafid et al., 2024). Kesiapan sekolah untuk mengintegrasikan pelatihan lanjutan memperkuat argumen bahwa keberlanjutan dukungan teknis dan pedagogis merupakan kunci utama dalam adopsi teknologi pendidikan yang efektif (Mnguni, 2024). Lebih jauh, antusiasme dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan ini mencerminkan pengakuan akan pentingnya penguasaan teknologi digital, termasuk AI, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efisiensi pengajaran di era modern (Astriani & Alfahnum, 2022).

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan *AI-based tools* tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga menumbuhkan budaya inovasi di lingkungan guru. Sejalan dengan temuan Rauf et al. (2022), pelatihan media digital yang disertai pendampingan terbukti efektif menumbuhkan kreativitas guru dan memperkuat kolaborasi antarpendidik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan *Canva Code* berbasis AI untuk penguatan kompetensi literasi guru dalam mendesain media interaktif telah sukses dilakukan di SD Negeri Lakkang dan SMP Negeri 44 Satu Atap Makassar. Hasil observasi partisipasi peserta menunjukkan bahwa sikap awal peserta terhadap *coding* berada pada kategori rendah, perubahan sikap peserta setelah penjelasan AI berada pada kategori sangat baik, partisipasi peserta saat praktik *Canva Code* berada pada kategori sangat baik, hasil karya peserta berada pada kategori baik, serta kolaborasi dan diskusi peserta berada pada kategori baik. Melalui pelatihan ini, peserta pelatihan telah berhasil membuat multimedia interaktif dengan animasi tombol interaktif dan simulasi sains sederhana, LKPD digital interaktif, serta kuis formatif otomatis dengan sistem skor dan umpan balik langsung. Selain itu, kegiatan pelatihan ini tidak hanya memberikan penguatan terhadap ketrampilan teknis guru, tetapi juga memberikan pemahaman bahwa AI bukan menjadi ancaman, tetapi sebagai alat bantu kreatif dalam pendidikan, sehingga pembelajaran dalam kelas berlangsung secara menarik dan efektif. Peserta pelatihan juga merasa percaya diri untuk mencoba membuat berbagai macam media interaktif dengan *Canva Code*.

Adapun, saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah kegiatan dapat dilakukan bekerja sama dengan MGMP atau komunitas guru sehingga lebih banyak peserta dapat terjangkau dan terjadi *peer mentoring* setelah kegiatan selesai agar dampak pengabdian semakin meluas. Selain itu, untuk pengabdian selanjutnya bisa juga mencakup pelatihan menyusun modul lanjutan yang memuat *advanced features* Canva, pemanfaatan AI untuk otomatisasi desain, serta integrasi Canva dengan platform pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau LMS sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak sekolah SD Negeri Lakkang dan SMP Negeri 44 Satu Atap Makassar sebagai mitra pengabdian.

REFERENSI

- Afiyah, A. N., & Zulkarnaen, Z. (2025). Penerapan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 306–316. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5033>
- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT Sebagai Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.953>
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Setyawan, A., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 dengan Menggunakan Canva.

-
- Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS, 2(3), 977–982.
<https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i3.864>
- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe. Deleted Journal, 5(3), 326.
<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i3.10016>
- Aunurrahman, A., Maria, H. T., Salam, U., Karolina, V., Warneri, W., Astuti, Y. D., Nurdiana, N., Suhardi, S., & Effendy, S. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Powerpoint Otomatis untuk Para Guru dengan SlideALio. I-Com Indonesian Community Journal, 4(3), 2210–2219.
<https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5252>
- Ayuningtyas, V., Oktivani, I., Muliya, I. C., Wulandari, I. D., Halimatussyadiyah, H., Nabila, H. F., & Riskia, G. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Keterampilan Guru SMP dalam Membuat Lkpd. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 7(2), 1797. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.12868>
- Fauziah, A. N. M., Widodo, W., Hidayati, S. N., Aulia, E. V., Sari, D. P., & Zahro, F. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Guru untuk Mengimplementasikan Teknologi AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Sasambo Jurnal Abdimas (Journal of Community Service), 6(4), 702–714. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2206>
- Halimah, N., Degeng, M. D. K., & Soepriyanto, Y. (2024). Peranan Tingkat Penerimaan Learning Management System Terhadap Kemampuan Self Regulated Learning. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(3), 118. <https://doi.org/10.17977/um038v7i32024p118>
- Handayani, I., Noviana, W., Widiastuti, H., & Handayani, R. (2023). Training On Making Learning Media Using Canva To Increase Teacher Creativity. Community Empowerment, 8(5), 682–687.
<https://doi.org/10.31603/ce.7107>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. Kontribusi Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Ishartono, N., Chalista, F. P., Palupi, R., Adhantoro, M. S., & Siswanto, H. (2024). Adopsi dan Transformasi Teknologi AI dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru Mapel Matematika SMA di Klaten. Buletin KKN Pendidikan, 159–168. <https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v6i2.8272>
- Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohmah, S. N. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Teknologi Knowledge Guru Era Digital di Sekolah Dasar YP Nasional Surabaya. KHIDMATUNA Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v2i2.482>
- Kraf, T. J. C. G., & Simbolon, E. (2025). Strategi Guru Agama Katolik Dalam Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Agama Katolik Sekolah Menengah Atas. LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(3), 1425–1433. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6128>
- Kusumawati, A., Riski, R., Hidayati, S., Hadyanto, F. D., Pradana, A. S., & Siahaan, F. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru Di Sekolah Menengah Atas. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 7(2), 1217. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13383>
- Mnguni, L. (2024). A Qualitative Analysis of South African Pre-service Life Sciences Teachers' Behavioral Intentions for Integrating AI in Teaching. Journal for STEM Education Research. <https://doi.org/10.1007/s41979-024-00128-x>
- Muhafid, E. A., Fatmawati, D., Hilal, F. N. N., Larasati, H. N., Sasih, S. V., & Wulandari, M. P. A. (2024). Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration. GANDRUNG Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 1544–1553.
<https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3422>

- Nagae, Y., Zhang, L., & Herrera, L. V. P. (2025). The Effects of Professional Development Training on Teachers' AI Literacy. In *Lecture notes in computer science* (pp. 368–380). Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-031-98414-3_26
- Nurdiansah, Ahyuna, A. M, A. R. J., Arifin, A., Arwansyah, A., Faizal, Sy, H., Heriadi, H., Magfirah, M., Suryani, S., & Arifin, S. R. (2025). Penerapan Tools Digital sebagai Media Penguatan Pembelajaran Kolaboratif di Kelompok Kerja Guru (KKG) Malabiri. *AKSIOLOGIYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(3), 191–202. <https://doi.org/10.30651/aks.v9i3.26408>
- Saiful, S., Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.10168>
- Tamboto, H. J., & Dolonseda, H. P. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Digital: Studi Kasus Di SMA Negeri 1 Wori Minahasa Utara. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 21-30. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4586>
- Utami, S., & Karnedi, K. (2024). Enhancing students' writing paragraphs through Canva Magic AI. *Leksika Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*, 18(2), 105. <https://doi.org/10.30595/lks.v18i2.23475>