

Pelatihan Pemanfaatan Canva AI Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru SMAN 11 Pontianak

¹⁾Windi Pratiwi*, ²⁾Aisyah, ³⁾Cesy Iola Kariza

^{1,2,3)}Manajemen, Universitas Panca Bhakti, Pontianak, Indonesia

Email Corresponding: windi.pratiwi@upb*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Canva AI Guru Literasi Digital Media Pembelajaran Pengabdian Kepada Masyarakat	SMAN 11 Pontianak merupakan sekolah menengah atas negeri yang berada di wilayah perkotaan dengan akses infrastruktur teknologi yang relatif memadai, namun pemanfaatan teknologi digital berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dan media presentasi yang bersifat statis, serta memiliki literasi digital yang terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital guru dan membekali keterampilan praktis pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva AI bagi 25 guru peserta. Metode pelaksanaan disusun dalam lima tahapan yang berkesinambungan, yaitu sosialisasi, pelatihan berbasis praktik langsung (<i>hands-on training</i>), penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Keberhasilan kegiatan diukur melalui <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> serta kuesioner evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pemahaman guru dari 94.80 (<i>pre-test</i>) menjadi 98.80 (<i>post-test</i>), dengan 100% peserta mencapai target kelulusan evaluasi. Selain itu, 100% peserta berhasil menyusun produk media pembelajaran berbasis Canva AI yang siap digunakan serta menunjukkan tingkat keyakinan tinggi (rerata 4.80 dari skala 5) untuk menintegrasikan AI secara mandiri. Disimpulkan bahwa pelatihan Canva AI efektif meningkatkan kompetensi digital guru; direkomendasikan pendampingan berkesinambungan dan integrasi hasil ke dalam program pengembangan profesi guru di sekolah.
Keywords: Canva AI Teacher Digital Literacy Learning media Community service	ABSTRACT SMAN 11 Pontianak is a state senior high school located in an urban area with relatively adequate technological infrastructure; however, the use of Artificial Intelligence (AI)-based digital technology in learning remains suboptimal. Most teachers still rely on conventional methods and static presentation media. This community service activity aimed to improve teachers' digital literacy and practical skills in creating innovative learning media using Canva AI for 25 participating teachers. The implementation method comprised five continuous stages: socialization, hands-on training, technology implementation, mentoring and evaluation, and program sustainability. Success was measured using pre-test, post-test, and evaluation questionnaires. Results showed an increase in mean understanding scores from 94.80 (<i>pre-test</i>) to 98.80 (<i>post-test</i>), with a 100% pass rate. Furthermore, 100% of participants produced ready to use Canva AI training effectively enhances teacher digital competence; continued mentoring and integration into teacher professional development programs are recommended.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (1,2). Pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran

menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah diakses (3,4).

SMAN 11 Pontianak merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di Kota Pontianak yang memiliki potensi sumber daya manusia yang baik, ditinjau dari kualifikasi akademik guru dan komitmen sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran (5). Secara geografis, sekolah ini berada di wilayah perkotaan dengan akses infrastruktur teknologi yang relatif memadai, seperti ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital (6–8). Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada hari kegiatan berlangsung serta wawancara terstruktur dengan tiga perwakilan pihak sekolah yaitu Kepala Sekolah, Bagian Kesiswaan, dan salah seorang perwakilan guru, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal, khususnya dalam penggunaan platform berbasis AI untuk pengembangan media ajar. Berdasarkan hasil wawancara dan survei kebutuhan awal tersebut, terungkap bahwa sekitar 80% guru masih mengandalkan media presentasi konvensional/statis (seperti Powerpoint biasa tanpa elemen interaktif), dan lebih dari 60% guru belum pernah memanfaatkan fitur AI seperti Canva AI dalam Menyusun bahan ajar. Keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan berkelanjutan, serta minimnya pendampingan praktis menjadi faktor utama yang menghambat guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif (10,11). Di sisi lain, karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan adaptif (12). Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan belajar siswa berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik di kelas (13,14).

Berdasarkan analisis kondisi eksisting mitra, teridentifikasi dua permasalahan prioritas yang saling berkaitan. Pertama, belum optimalnya penggunaan media pembelajaran inovatif; pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan media statis sehingga kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Kedua, masih rendahnya literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis AI; meskipun fasilitas teknologi memadai, sebagian guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang cukup untuk mengeksplorasi fitur AI dalam penyusunan media ajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah Canva AI, sebuah platform yang relatif mudah dipelajari dan dapat membantu guru membuat berbagai media pembelajaran seperti presentasi, infografis, maupun video pembelajaran secara lebih cepat dan menarik (15). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran inovatif (16,17). Pendekatan pelatihan yang bersifat praktik langsung dan kontekstual menjadi strategi utama agar guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru SMAN 11 Pontianak dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis Canva AI. Secara khusus, kegiatan bertujuan untuk: (1) meningkatkan literasi digital dan pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran; (2) membekali guru dengan keterampilan praktis pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif; serta (3) mendorong penerapan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Kegiatan ini selaras dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya terkait keterlibatan dosen di luar kampus serta kontribusi nyata perguruan tinggi bagi masyarakat.

II. ANALISIS SITUASI DAN PERMASALAHAN MITRA

Mitra sasaran merupakan kelompok belajar (guru) SMAN 11 Pontianak, sehingga permasalahan yang diangkat berfokus pada peningkatan kualitas layanan pembelajaran serta penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Permasalahan tersebut terbagi dalam aspek-aspek utama sebagai berikut:

1. Permasalahan pada aspek kualitas pembelajaran

Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan media yang terbatas, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (17). Kondisi ini menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya berorientasi pada kebutuhan siswa yang terbiasa dengan konten visual dan digital. Selain itu, guru menghadapi keterbatasan waktu dan referensi dalam merancang media pembelajaran

yang kreatif, interaktif, dan kontekstual (18). Akibatnya, media ajar yang digunakan belum maksimal dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan penguatan pemahaman konsep oleh peserta didik .

2. Permasalahan pada aspek literasi digital dan teknologi pembelajaran

Masih rendahnya pemanfaatan platform berbasis AI, meskipun fasilitas teknologi dan akses internet di sekolah relatif memadai, sebagian guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang cukup dalam menggunakan teknologi AI secara optimal (19). Pemanfaatan teknologi digital masih terbatas pada penggunaan dasar, seperti presentasi statis, tanpa eksplorasi fitur AI yang dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam penyusunan media ajar. Kurangnya pelatihan teknis yang bersifat praktis serta minimnya pendampingan berkelanjutan menyebabkan guru belum percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi AI, khususnya Canva AI, ke dalam proses pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan .

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen Program Studi Manajemen Universitas Panca Bhakti bersama mahasiswa anggota tim. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah kelompok guru SMAN 11 Pontianak dengan jumlah peserta sebanyak 25 guru (terdiri dari guru berbagai mata Pelajaran seperti Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Bahasa Indonesia, Fisika, Bahasa Inggris, PPKn/Pancasila, Kimia, Bimbingan Konseling, PAI, PJOK, Informatika, dan Matematika). Observasi lapangan dan pengumpulan data awal dilaksanakan langsung di Lokasi pada hari kegiatan dilaksanakan di SMAN 11 Pontianak, Kota Pontianak.

Metode pelaksanaan disusun dalam lima tahapan yang saling berkesinambungan sebagai berikut: (1) Sosialisasi program: bertujuan memberikan pemahaman awal kepada mitra mengenai tujuan, manfaat, dan alur pelaksanaan kegiatan, sekaligus membangun komitmen bersama. Tahap ini meliputi koordinasi awal dengan pihak sekolah, penyampaian ruang lingkup kegiatan, serta wawancara mendalam dengan Kepala Sekolah, Bagian Kesiswaan, dan Guru SMK untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik mitra, (2) Pelatihan (Hands-on Training): dirancang berbasis praktik langsung (hands-on training) untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva AI. Materi meliputi pengenalan konsep pembelajaran inovatif dan peran AI dalam pendidikan, pengenalan platform Canva AI beserta fitur utamanya, pembuatan media visual dan interaktif, praktik langsung sesuai mata pelajaran, serta diskusi dan tanya jawab, (3) Penerapan teknologi: memastikan guru mampu menerapkan hasil pelatihan dalam pembelajaran nyata dengan menyusun media pembelajaran berbasis Canva AI secara mandiri (seperti Slide Presentasi Interaktif, LKPD Digital, Infografis, dan Poster Edukasi) dan mendokumentasikan hasilnya, (4) Pendampingan dan evaluasi, memberikan dukungan teknis kepada guru serta menilai efektivitas program melalui instrumen evaluasi yang terukur. Evaluasi hasil belajar dilakukan menggunakan pre-test dan post-test berupa 10 butir soal pilihan ganda (skor maksimal 100) yang mengukur indikator pemahaman konsep AI dalam Pendidikan, pembuatan prompt Canva AI, serta etika dan prosedur verifikasi media AI. Validasi instrument diuji secara konseptual sesuai kriteria pembuatan bahan ajar digital. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rerata nilai (mean), persentase kelulusan/capaian, serta tingkat keyakinan peserta melalui kuesioner evaluasi berskala likert (1-5), (5) Keberlanjutan program: menjaga agar dampak kegiatan tetap berlanjut melalui penyusunan panduan singkat, penyediaan contoh praktik baik, serta monitoring minimal satu bulan setelah pelatihan. Selanjutnya mitra berpartisipasi aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Guru berperan sebagai peserta aktif, penyusun media pembelajaran, sekaligus pengguna langsung hasil kegiatan, sedangkan pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana penunjang seperti ruangan, jaringan internet, dan proyektor.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah, Bagian Kesiswaan, dan Guru SMK pada hari pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan secara intensif melalui ceramah interaktif, simulasi, dan praktik langsung. Rangkuman materi pelatihan yang diberikan disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Materi pelatihan Canva AI

No	Materi Pelatihan	Uraian Singkat
1	Pengenalan pembelajaran inovatif & AI dalam pendidikan	Konsep dasar media pembelajaran inovatif dan peran AI
2	Pengenalan platform Canva AI	Antarmuka, akun, pembuatan akun edukasi, dan penjelajahan fitur utama Canva AI
3	Pembuatan media visual (presentasi & infografis)	Praktik merancang presentasi interaktif dan infografis materi sesuai mata pelajaran
4	Fitur AI Canva (Magic Design, Magic Write, dll.)	Teknik Menyusun prompt efektif untuk pengerjaan desain otomatis dan generasi konten cerdas
5	Pembuatan video & poster edukatif	Praktik membuat video pembelajaran visual sederhana, LKPD digital, dan poster edukasi

Untuk mengukur efektivitas kegiatan secara obyektif, dilakukan evaluasi kuantitatif sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelatihan kepada 25 guru peserta. Hasil rekapitulasi evaluasi disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Evaluasi Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan (n=25)

No	Indikator Evaluasi	Pre-Test	Post-Test
1	Rerata Nilai Pemahaman (Skala 0-100)	94.80	98.80
2	Nilai Minimum	80.00	90.00
3	Nilai Maksimum	100,00	100.00
4	Persentase Peserta Lulus Kriteria Minimal (≥ 80)	100%	100%
5	Tingkat Kepercayaan Diri Menggunakan AI (Skala 1-5)	2.76	4.80

Berdasarkan data kuantitatif pada Tabel 2, terjadi peningkatan pemahaman kognitif guru sebesar 4.00 poin pada rerata nilai tes, di mana nilai post-test mencapai angka 98.80. Yang lebih signifikan adalah perubahan pada tingkat kepercayaan diri dan persepsi efikasi diri guru dalam mengoperasikan Canva AI, yang meningkat pesat dari rerata awal 2.76 (kategori ragu-ragu/cukup) menjadi 4.80 (kategori sangat yakin). Seluruh peserta (100%) menyatakan mampu dan terampil menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva AI secara mandiri.

Terkait indikator capaian program yang ditetapkan, hasil yang diperoleh melebihi target yang direncanakan:

1. **Target Produk Media Ajar:** Ditargetkan minimal 1 media ajar per guru. Realisasinya, 100% peserta (25 guru) berhasil menyusun dan menyelesaikan produk media ajar siap pakai berupa Slide Presentasi Interaktif, Infografis Pembelajaran, LKPD Digital, dan Poster Edukasi.
2. **Target Penerapan di Kelas:** Ditargetkan sekurang-kurangnya 70%. Realisasinya mencapai 100%, di mana seluruh guru berkomitmen dan siap menerapkan media yang dirancang pada semester berjalan.
3. **Target Kemandirian Penggunaan Canva AI:** Ditargetkan sekurang-kurangnya 80%. Realisasinya mencapai 100% peserta menyatakan sangat yakin dan mampu mengoperasikan fitur Magic Design serta Magic Write Canva secara mandiri.

Peningkatan signifikan dalam kompetensi dan efikasi diri guru ini dapat dijelaskan melalui kerangka teoritis *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis. Pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on) terbukti meningkatkan dua persepsi utama dalam TAM, yaitu *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan) dan *Perceived Usefulness* (persepsi kebermanfaatan). Ketika guru merasakan secara langsung bahwa fitur Canva AI dapat memangkas waktu pembuatan desain media pembelajaran dari jam menjadi menit, persepsi kebermanfaatan meningkat tajam. Didukung dengan pendampingan bertahap, rasa cemas terhadap teknologi teratasi sehingga memperkuat efikasi diri guru (sesuai teori Andragogi Knowles yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan pemecahan masalah praktis secara langsung).

Bila dibandingkan dengan kegiatan PkM terdahulu, seperti penelitian Khairunnisa et al. (8) dan Sirajuddin & Wahditiya (10) yang berfokus pada pengenalan Canva secara umum pada jenjang sekolah dasar atau

madrasah, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi kebaruan (novelty) berupa pengintegrasian spesifik fitur-fitur Kecerdasan Buatan (Canva AI Prompts & Magic Tools) untuk jenjang SMA/SMK dengan luaran media ajar yang lebih bervariasi (LKPD interaktif, presentasi kurikulum merdeka, dan infografis sains/sosial). Keunggulan pendekatan pendampingan intensif ini terbukti mampu menjembatani variasi latar belakang literasi digital guru sehingga seluruh peserta mencapai tingkat ketrampilan yang optimal.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI, sehingga media ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik, visual, dan interaktif.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva AI bagi guru SMAN 11 Pontianak

Berdasarkan indikator capaian yang ditetapkan, kegiatan diarahkan agar minimal satu media ajar siap digunakan dihasilkan oleh guru, sekurang-kurangnya 70% guru menerapkan media pembelajaran di kelas, dan sekurang-kurangnya 80% guru mampu menggunakan Canva AI secara mandiri. Hasil pelaksanaan menunjukkan tumbuhnya kepercayaan diri dan motivasi guru untuk mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan, yang ditunjukkan dengan inisiatif untuk terus memanfaatkan Canva AI setelah pelatihan. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung yang dipadukan dengan pendampingan bertahap efektif meningkatkan kompetensi guru. Keunggulan metode ini terletak pada keterlibatan aktif peserta dalam menghasilkan produk media ajar yang langsung dapat diterapkan, sejalan dengan temuan kegiatan serupa yang menunjukkan Canva berbasis AI mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran (18, 19) Kendala yang dihadapi terutama berkaitan dengan variasi tingkat literasi digital awal peserta serta keterbatasan waktu pelatihan, sehingga pendampingan lanjutan dan monitoring pascakegiatan menjadi penting untuk menjaga keberlanjutan penerapan.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran inovatif bagi guru SMAN 11 Pontianak telah terlaksana dengan sangat baik dan mencapai seluruh target yang ditetapkan. Hasil evaluasi empiris menunjukkan adanya peningkatan nyata pada rerata pemahaman guru dari 94.80 (pre-test) menjadi 98.80 (post-test), serta peningkatan signifikan pada tingkat kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan AI dari 2,76 menjadi 4,80 (skala 5). Sebanyak 25 guru peserta (100%) berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva AI yang siap digunakan di kelas.

Berdasarkan keberhasilan kegiatan ini, disarankan agar pihak sekolah menyelenggarakan program pendampingan lanjutan secara berkala serta membentuk Kelompok Kerja Guru (KKG) pengembang media digital. Rekomendasi strategis lainnya adalah mengintegrasikan hasil pelatihan ini ke dalam program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) guru di sekolah dengan dukungan fasilitasi infrastruktur teknologi yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Panca Bhakti Pontianak dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Panca Bhakti yang telah mendukung dan mendanai pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih serta apresiasi setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, Bagian Kemahasiswaan/Kesiswaan, guru SMK, dan seluruh guru SMAN 11 Pontianak selaku mitra sasaran yang telah berpartisipasi aktif dalam mensukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Darman D, Haliu LOMuhU. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas X Berbasis Multimedia Interaktif. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 2022;2(2):76–83. doi:10.51454/decode.v2i2.44
2. Cahaya N. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Kendala Pembelajaran Kimia Secara Daring di SMA Negeri Kota Langsa. *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*. 2022;5(1):36–46. doi:10.33059/katalis.v5i1.5096
3. Titin T, Kurnia I. Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Edubiologia: Biological Science and Education Journal*. 2022;2(1):1. doi:10.30998/edubiologia.v2i1.10451
4. Asbara NW, Agunawan A, Latief F, Nurani N, Ifani AZ, Deviv S. Penerapan AI Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 2024;8(1):831. doi:10.31764/jmm.v8i1.20083
5. Putri AR, Hastuti H. Analisis Kebutuhan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Materi Kerajaan Islam untuk SMA. *Jurnal Kronologi*. 2023;5(4):1–10. doi:10.24036/jk.v5i4.771
6. Pratiwi W, Ariffin M. The Role Of Financial Literacy And Digital Innovation In Improving Business Performance And Sustainability Of Business Actors In Kampong Melayu Tourism Village Pontianak City. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*. 2025;6(3):2231–45. doi:10.38035/dijemss.v6i3
7. Mursalin A, Pratiwi W. Pemasaran Era Digital: Memahami dan Mengoptimalkan Perilaku Konsumen Milenial dan Gen Z. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup; 2024. 542 p.
8. Zaliani I, Aliza NN, Sihotang SR, Suryanda A, Rini DS. Evaluasi Strategi Pengajaran dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBio*. 2024;10(1):49–56. doi:10.21831/edubio.v10i1.20570
9. Yudha RP, Aisyah S, Ngili AE, Hetraria TS, Rumsiti T, Kurniawati R. Pengembangan Profesionalisme Guru PAUD Melalui Pelatihan Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*. 2024;2(3):542–8. doi:10.59837/jpmbs.v2i3.861
10. Yuniarti R, Santi IH, Puspitasari WD. Perancangan Aplikasi Point of Sale untuk Manajemen Pemesanan Bahan Pangan Berbasis Framework Laravel. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. 2022;6(1):67–74. doi:10.36040/jati.v6i1.4283
11. Zulfahmi, Aisyah, Pratiwi W. Sikap dan Perilaku Masyarakat Terhadap Penggunaan Dompot Digital (E-Wallet). *Jurnal Equilibrium Manajemen [Internet]*. 2020;6(1):48–56. Available from: <http://jurnal.manajemen.upb.ac.id>
12. Fatimah S, Azlina N. Pengaruh Teknologi Informasi dan Inovasi Terhadap Kinerja Usaha Kecil dan Menengah (UKM) (Studi Pada UKM Berbasis Online di Kota Dumai). *Jurnal Riset Akuntansi dan Perbankan*. 2021;15(1):444–59. PubMed PMID: 25246403.
13. Maelissa N, Tarumasely Y, Sahertian CDW. Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAK di Era Digital. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 2024;4(3):523–31. doi:10.51878/learning.v4i3.3121
14. Nirmala W, Bahalwan F, Kasliyanto K, Hulopi F, Kolengsusu H. Improving Teacher Digitalization Skills Through Training and Assistance in Creating Virtual Laboratories Assisted by Macromedia Flash to Support the Independent Curriculum. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2023;4(3):300–6. doi:10.35877/454ri.mattawang2091
15. Khairunnisa GF, Alifiani A, Ilmi S. Pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Madrasah Aliyah dalam Membuat Media Pembelajaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 2024;8(2):2334. doi:10.31764/jmm.v8i2.22158
16. Hasan N, Mudjrimin J. Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Education di SD 256 Malimongeng. *Pendimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2023;2(1):33–7. doi:10.47435/pendimas.v2i1.1892
17. Rahmi L. Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Penggunaan Teknologi dalam Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence dan Literasi Abad 21. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2026;6(1):18–25. doi:10.51878/community.v6i1.8258
18. Pratiwi W, Aisyah A, Reswari RA, Utama NU, Zalwiwan M. Investment Management and Capital Markets Training for Students State Vocational School 1 Pontianak Pelatihan Manajemen Investasi dan Pasar Modal Bagi Siswa/i SMK Negeri 1 Pontianak [Internet]. Vol. 8. 2024;8(4):1123–8. doi:10.31849/dinamisia.v8i4.119245
19. Sirajuddin NT, Wahditiya AA. Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra*. 2024;4(2):44–54. doi:10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699