



Pelatihan Pengembangan Media Canva Berbantuan AI Dan Desain Pembelajaran *Deep Learning* Bagi Guru SMP Di Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar

Darmansyah¹, Hani Fannisa², Sanseni Safitri^{3*}, Athiyyah Salsabilla⁴

^{1,4}*Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia*

^{2,3}*Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia*

**Email:safitrisanseni@gmail.com*

ABSTRAK

Transformasi digital pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan relevan, sementara pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) dan pendekatan *Deep Learning* membuka peluang memperkuat perancangan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan 30 guru SMP di Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva berbantuan AI dan merancang pembelajaran berbasis *Deep Learning*. Pelaksanaan dilakukan melalui tahap persiapan, pemberian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, pengembangan produk, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan capaian empat indikator kompetensi guru sebelum dan setelah kegiatan, sedangkan keterampilan praktis dilihat dari produk media yang dihasilkan peserta. Hasil menunjukkan seluruh indikator meningkat: penggunaan media digital dari 43% menjadi 97%, kemampuan menyusun media berbasis Canva dari 35% menjadi 90%, kemampuan menyusun RPM *Deep Learning* dari 45% menjadi 95%, dan kepercayaan diri guru menggunakan teknologi dari skor 2,6 menjadi 4,1 (skala 1–5). Peserta juga mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva dengan AI sebagai alat bantu desain. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang memadukan teknologi, AI, dan pedagogi dapat memperkuat kompetensi digital guru, sehingga perlu dilanjutkan melalui pendampingan dan berbagi praktik baik secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Canva, kecerdasan artifisial, Deep Learning, media pembelajaran, kompetensi guru*

ABSTRACT

Digital transformation in education requires teachers to have the competence to develop learning media that are engaging and relevant, while the use of artificial intelligence (AI) and the Deep Learning approach offers opportunities to strengthen instructional design. This community service activity aimed to improve the skills of 30 junior high school teachers in Rambatan District, Tanah Datar Regency, in developing learning media using AI-assisted Canva and designing deep-learning-based instruction. Implementation was carried out through preparation, material delivery,

demonstration, guided practice, product development, and evaluation stages. Evaluation was conducted by comparing four teacher competence indicators before and after the activity, while practical skills were assessed through the learning media products produced by participants. The results showed that all indicators improved: the use of digital media rose from 43% to 97%, the ability to develop Canva-based media rose from 35% to 90%, the ability to design deep-learning lesson plans (RPM Deep Learning) rose from 45% to 95%, and teachers' confidence in using technology rose from a score of 2.6 to 4.1 (on a 1–5 scale). Participants were also able to produce Canva-based learning media using AI as a design support tool. These findings indicate that training integrating technology, AI, and pedagogy can strengthen teachers' digital competence, and should therefore be continued through mentoring and the sharing of good practices.

Keywords: *Canva, artificial intelligence, Deep Learning, learning media, teacher competence*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara pengetahuan diproduksi, disajikan, dan dipelajari. Dalam pendidikan, perubahan tersebut menempatkan guru sebagai perancang pengalaman belajar yang perlu mampu memilih dan mengembangkan teknologi sesuai tujuan pedagogis (Baruadi, 2025). Kompetensi digital guru bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi mencakup kemampuan memilih sumber digital, mengembangkan materi, mengelola proses pembelajaran, dan menggunakan teknologi secara bermakna (Sofiah, Desyandri, 2021). (Muthmainnah et al., 2025) menunjukkan bahwa sumber daya digital merupakan salah satu aspek penting dalam kompetensi profesional digital guru, sedangkan (Pebriana & Rosidah, 2025) menemukan bahwa kemampuan digital guru berkaitan dengan literasi teknologi dan dukungan teknologi untuk pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu bentuk penerapan kompetensi digital yang dapat langsung digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dirancang secara visual dapat membantu mengorganisasikan informasi, memberikan penekanan pada konsep penting, dan membuat penyajian materi lebih komunikatif (Prinanda, 2025). Canva merupakan salah satu platform desain yang relatif mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi, infografis, poster, lembar aktivitas, dan berbagai bahan ajar digital (Nisa et al., 2025). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan berbagai kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Basri et al., 2023).

Temuan tersebut relevan dengan kondisi mitra pengabdian di Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar. Berdasarkan proposal dan analisis situasi kegiatan, guru SMP di wilayah tersebut menghadapi keterbatasan kesempatan mengikuti pelatihan, rasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi, keterbatasan waktu akibat tugas mengajar dan administrasi, keterbatasan sumber daya manusia yang dapat memberikan pendampingan, serta keterbatasan pemahaman mengenai prinsip pengembangan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran belum optimal.

Proposal kegiatan menetapkan 30 guru sebagai peserta dan menargetkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran menggunakan Canva (Nabila & Septiani, 2025). Produk media yang dibuat peserta direncanakan untuk dinilai berdasarkan kualitas dan relevansinya terhadap kebutuhan pembelajaran (Pratiwi et al., 2026). Pelaksanaan juga dirancang berbasis praktik, dengan peserta menyiapkan draft materi ajar dan menggunakan perangkat yang tersedia untuk menghasilkan produk.

Mitra menyediakan ruang, proyektor, akses internet, dan sarana pendukung sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan secara intensif.

Perkembangan kecerdasan artifisial memberikan peluang baru untuk memperluas proses kreatif guru. AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menghasilkan ide, mengembangkan teks awal, mengeksplorasi variasi desain, dan membantu proses produksi bahan pembelajaran (Irfanuddin & Widodo, 2025). Namun, pemanfaatan AI perlu ditempatkan sebagai teknologi pendukung, bukan pengganti keputusan profesional guru. (Maharani, 2025) menekankan perspektif augmentasi dan kecerdasan hibrida dalam pemanfaatan AI di pendidikan.

Selain penguasaan teknologi, pengembangan media perlu dikaitkan dengan desain pembelajaran yang bermakna. Dalam artikel ini, *Deep Learning* dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang menekankan pembelajaran *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, bukan sebagai teknik *Deep Learning* dalam bidang komputasi. Dengan demikian, media yang dikembangkan guru tidak cukup hanya menarik secara visual, tetapi harus mendukung tujuan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, pemaknaan materi, dan refleksi.

State of the art menunjukkan bahwa pelatihan Canva telah banyak dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media (Nisa et al., 2025). Penelitian tentang AI juga berkembang pesat dan menunjukkan kebutuhan peningkatan kapasitas guru agar AI digunakan secara tepat dan bertanggung jawab (Martahayu, 2026). Sementara itu, pembelajaran mendalam mulai dikembangkan sebagai pendekatan yang menekankan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* learning (Wafi, 2025). Namun, kegiatan pengabdian yang secara simultan memadukan keterampilan desain Canva, pemanfaatan AI sebagai alat bantu, dan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* bagi guru SMP di wilayah Rambatan masih terbatas. Celah tersebut menjadi dasar kebaruan kegiatan ini.

Atas dasar permasalahan dan celah tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru SMP di Kecamatan Rambatan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva berbantuan AI serta meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang berorientasi pada prinsip *Deep Learning*. Kegiatan diharapkan tidak hanya menghasilkan peningkatan capaian indikator kompetensi guru, tetapi juga produk media yang dapat dikembangkan dan diterapkan guru dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian menggunakan rancangan deskriptif dengan desain evaluasi sebelum dan setelah kegiatan (*before-after design*) tanpa kelompok pembanding. Peserta kegiatan berjumlah 30 orang guru SMP di Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, yang ditetapkan melalui teknik total sampling sesuai proposal kegiatan, yaitu seluruh guru yang direkomendasikan mitra untuk mengikuti pelatihan. Rangkaian kegiatan mengacu pada tahapan persiapan, pelaksanaan, pengumpulan produk, validasi/evaluasi, serta monitoring. Proposal kegiatan sebelumnya juga menetapkan bahwa pelatihan dilaksanakan secara intensif selama dua hari dengan dukungan sarana ruang pelatihan, proyektor, internet, dan perangkat peserta.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan mitra, penyiapan materi, pengenalan program, penyiapan sarana, dan penyiapan bahan awal oleh peserta. Guru diminta menyiapkan draft materi ajar sesuai mata pelajaran yang diampu agar praktik pengembangan media dapat langsung

menggunakan konteks pembelajaran nyata. Rangkaian persiapan tersebut sejalan dengan rancangan kegiatan dalam proposal yang mencakup survei/observasi awal, koordinasi mitra, penyusunan materi workshop, pengenalan program, serta persiapan tempat dan sarana pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, dan pengembangan produk. Materi meliputi prinsip media pembelajaran digital, dasar desain visual, penggunaan Canva, pemanfaatan AI sebagai alat bantu pengembangan media, serta prinsip desain pembelajaran berbasis *Deep Learning*. Peserta kemudian mempraktikkan pembuatan media sesuai materi pelajaran masing-masing. Pendampingan diberikan agar guru dapat menyelesaikan produk dan melakukan perbaikan terhadap isi maupun desain.

3. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Data dikumpulkan menggunakan tiga instrumen utama. Pertama, angket penilaian diri (*self-assessment*) berskala Likert 1–5 yang diisi peserta sebelum dan setelah kegiatan. Angket terdiri atas 26 butir pernyataan yang mengukur empat indikator kompetensi, yaitu penggunaan media digital dalam pembelajaran (5 butir), kemampuan menyusun media berbasis Canva (7 butir), kemampuan menyusun RPM *Deep Learning* (7 butir), dan tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi (7 butir). Setiap butir dinilai dengan skala 1 (sangat tidak mampu) hingga 5 (sangat mampu). Skor yang diperoleh dikonversi ke persentase menggunakan rumus $P = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$, kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori: sangat mampu (81–100%), mampu (61–80%), cukup mampu (41–60%), tidak mampu (21–40%), dan sangat tidak mampu (0–20%). Instrumen angket telah divalidasi oleh ahli melalui lembar validasi yang mencakup aspek kesesuaian isi, konstruk instrumen, bahasa, dan aspek teknis, dengan persentase validitas dihitung dari $(\text{skor yang diperoleh validator} / \text{skor maksimal } 105) \times 100\%$. Kedua, lembar observasi yang digunakan fasilitator untuk mengamati keterlibatan dan proses kerja peserta selama praktik. Ketiga, rubrik penelaahan produk media yang digunakan untuk menilai kualitas produk akhir yang dihasilkan peserta berdasarkan aspek kesesuaian isi, struktur, dan desain visual. Proposal kegiatan juga menetapkan pengumpulan produk akhir dan validasi produk sebagai bagian dari rangkaian pelaksanaan.

4. Teknik Analisis Data

Data keempat indikator kompetensi dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian sebelum dan setelah kegiatan, menggunakan rumus $P = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$ untuk setiap indikator. Peningkatan pada tiga indikator berskala persen dihitung dari selisih persentase antara tahap sebelum dan setelah kegiatan, sedangkan peningkatan pada indikator kepercayaan diri dihitung dari selisih skor pada skala 1–5. Untuk memberikan gambaran capaian keseluruhan, dihitung pula rata-rata dari tiga indikator berskala persen: rata-rata sebelum kegiatan sebesar 41% $[(43+35+45)/3]$ dan rata-rata setelah kegiatan sebesar 94% $[(97+90+95)/3]$, sehingga diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 53 poin persentase. Karena data individual 30 peserta tidak dianalisis secara terpisah per subjek, perhitungan pada artikel ini dibatasi pada capaian agregat dan tidak digunakan untuk melakukan uji signifikansi atau perhitungan N-gain individual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan diikuti oleh 30 guru SMP di Kecamatan Rambatan. Pelaksanaan dirancang dengan pendekatan *learning by doing*, yaitu peserta memperoleh penjelasan singkat kemudian langsung menerapkan materi melalui praktik. Pola ini dipilih karena permasalahan mitra bukan hanya kurangnya pengetahuan mengenai media digital, tetapi juga keterbatasan pengalaman dan kepercayaan diri dalam menghasilkan media secara mandiri. Kondisi awal tersebut telah diidentifikasi dalam proposal, termasuk keterbatasan pelatihan, keterbatasan waktu, dan kurangnya pemahaman prinsip pengembangan media.

Pada tahap praktik, guru mengembangkan media berdasarkan materi yang mereka ampu. Produk diarahkan agar tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memiliki struktur isi yang jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan praktik seperti ini sejalan dengan kegiatan pelatihan Canva yang dilaporkan Ismail dkk. (2023), yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru setelah melalui tahapan sosialisasi, praktik, dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian Renaldi dkk. (2024) juga memperlihatkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran pada era digital.

2. Capaian Indikator Kompetensi Guru

Capaian kegiatan diukur melalui empat indikator kompetensi guru, yaitu penggunaan media digital dalam pembelajaran, kemampuan menyusun media berbasis Canva, kemampuan menyusun rencana pembelajaran mendalam (RPM *Deep Learning*), dan tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Data indikator tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Capaian indikator kompetensi guru sebelum dan setelah kegiatan

No	Indikator Ketercapaian	Satuan	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Peningkatan
1	Guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran	Persen	43	97	+54 poin
2	Guru mampu menyusun media pembelajaran berbasis Canva	Persen	35	90	+55 poin
3	Guru mampu menyusun RPM <i>Deep Learning</i>	Persen	45	95	+50 poin
Rata-rata indikator 1–3		%	41	94	+53 poin
4	Tingkat kepercayaan diri guru menggunakan teknologi	Skor (1–5)	2,6	4,1	+1,5

Tabel 1 menunjukkan bahwa keempat indikator mengalami peningkatan yang konsisten. Persentase guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran meningkat dari 43% menjadi 97% (naik 54 poin), kemampuan menyusun media pembelajaran berbasis Canva meningkat dari 35% menjadi 90% (naik 55 poin), dan kemampuan menyusun RPM *Deep Learning* meningkat dari 45% menjadi 95% (naik 50 poin). Secara rata-rata, ketiga indikator tersebut meningkat dari 41% menjadi 94%, atau naik 53 poin persentase, yang menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru berlangsung merata pada aspek pengetahuan maupun keterampilan teknis. Sejalan dengan capaian tersebut, tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi meningkat dari skor 2,6 menjadi 4,1 pada skala 1–5, atau naik

1,5 poin — kenaikan pada skala yang berbeda ini sengaja tidak digabungkan dengan rata-rata tiga indikator persentase di atas, mengingat perbedaan satuan pengukuran.

Pola peningkatan ini sejalan dengan pandangan (Mogat et al., 2026) bahwa kompetensi profesional digital guru tidak hanya mencakup penguasaan alat, tetapi juga sumber daya digital yang dipilih dan diterapkan secara kontekstual sehingga pelatihan yang memadukan praktik langsung dengan materi ajar nyata peserta cenderung menghasilkan perubahan yang lebih menyeluruh dibanding pelatihan yang bersifat teoretis. Peningkatan pada indikator kepercayaan diri, kemampuan digital guru berkaitan erat dengan literasi teknologi dan ketersediaan dukungan teknis selama proses belajar (Kurniawati, 2024). pendampingan intensif selama dua hari dalam kegiatan ini diduga menjadi salah satu faktor yang mendorong perubahan pada aspek afektif tersebut, tidak hanya aspek keterampilan teknis. Data pada Tabel 1 tersebut bersifat deskriptif dan belum diuji signifikansinya secara statistik karena keterbatasan data individual peserta.

3. Pengembangan Media Canva Berbantuan AI

Salah satu hasil utama kegiatan adalah meningkatnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital. Canva memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan materi dalam berbagai bentuk visual, sedangkan fitur berbantuan AI dapat digunakan untuk membantu tahap ideasi dan produksi awal. Pemanfaatan teknologi tersebut memungkinkan guru memusatkan perhatian pada substansi materi, sementara proses desain dapat dilakukan secara lebih terstruktur. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa AI berperan mempercepat proses teknis sehingga kapasitas kognitif guru dapat dialokasikan pada keputusan pedagogis yang lebih substantif (Supiana, 2025).



Gambar 1. Hasil Video Menggunakan Canva

Tabel 2. Rekapitulasi skor rubrik produk media pembelajaran peserta

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata (1–4)	Kategori
1	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	3,63	Sangat Baik
2	Kejelasan struktur penyajian	3,57	Sangat Baik
3	Kualitas desain visual	3,70	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan peserta memperoleh skor rata-rata 3,63 pada skala 1–4 dan berada pada kategori sangat baik. Aspek kualitas

desain visual memperoleh skor tertinggi sebesar 3,70, diikuti kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sebesar 3,63 dan kejelasan struktur penyajian sebesar 3,57. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu menggunakan Canva sebagai perangkat desain, tetapi juga mampu menghasilkan media yang memperhatikan kesesuaian materi, struktur penyajian, dan kualitas visual.

Integrasi AI memberikan dimensi baru dalam kegiatan. AI tidak diposisikan sebagai pengganti kreativitas dan penilaian profesional guru, tetapi sebagai alat bantu. Guru tetap bertanggung jawab memeriksa kebenaran informasi, menyesuaikan bahasa, memilih visual, dan memastikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hal ini penting karena kajian AI dalam pendidikan menegaskan adanya manfaat sekaligus risiko yang harus dikelola melalui literasi, verifikasi, dan penggunaan yang bertanggung jawab (Abidin, 2025).

4. Integrasi Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Kegiatan tidak berhenti pada kemampuan membuat media. Guru juga diarahkan menghubungkan media dengan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning*. Dalam konteks ini, *Deep Learning* merujuk pada pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* (Rahmawati et al., 2026). Media yang dikembangkan diharapkan membantu peserta didik memahami materi secara lebih utuh, mengaitkan konsep dengan konteks, terlibat aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Prasetya et al., 2025).

Pembelajaran mendalam diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih holistik dan reflektif. Oleh sebab itu, media digital sebaiknya tidak digunakan hanya untuk memperindah presentasi. Media perlu mendukung aktivitas yang membuat peserta didik berpikir, menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman, memecahkan masalah, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Integrasi antara Canva, AI, dan *Deep Learning* dalam kegiatan ini menjadi penting karena teknologi ditempatkan sebagai bagian dari desain pedagogis, bukan tujuan pembelajaran itu sendiri.

5. Respons dan Kepuasan Peserta

Data evaluasi kegiatan menunjukkan skor rata-rata kepuasan peserta sebesar 3,8 pada skala 5. Berdasarkan laporan kegiatan, indikator evaluasi mencakup penyampaian materi oleh narasumber, pelaksanaan oleh instruktur, konsumsi, dan pelayanan panitia. Skor tersebut menunjukkan penerimaan positif terhadap pelaksanaan kegiatan dan berada pada kategori baik berdasarkan interpretasi laporan kegiatan. Kepuasan peserta penting sebagai indikator penerimaan program, tetapi tidak disamakan dengan peningkatan keterampilan. Dalam artikel ini, peningkatan keterampilan lebih tepat ditunjukkan melalui perubahan capaian pada indikator kompetensi (Tabel 1) serta produk media yang dihasilkan. Pemisahan indikator tersebut membuat interpretasi hasil lebih akurat dan sesuai dengan prinsip evaluasi program.

6. Faktor Pendukung dan Kendala

Faktor pendukung kegiatan antara lain dukungan mitra, kesiapan sarana pelatihan, keterlibatan peserta, dan pendekatan praktik. Proposal mencatat bahwa mitra menyediakan ruang dengan kapasitas yang memadai, proyektor, internet, dan fasilitas pendukung serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengikuti pelatihan secara penuh.

Kendala utama yang relevan dengan kondisi mitra adalah variasi kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan waktu, dan kebutuhan pendampingan ketika guru mulai mengembangkan produk secara mandiri. Penggunaan AI juga membutuhkan literasi untuk menyusun instruksi yang tepat dan memeriksa keluaran. Karena itu, keberlanjutan kegiatan melalui pendampingan

dan berbagi praktik baik menjadi penting. Proposal juga menempatkan monitoring sebagai tahapan lanjutan untuk melihat perkembangan dan efektivitas program.

7. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan kegiatan diarahkan pada penerapan media yang telah dikembangkan di kelas, penyempurnaan produk berdasarkan pengalaman penggunaan, serta berbagi praktik baik antar guru. Guru yang telah menguasai keterampilan dapat menjadi tutor sebaya bagi rekan kerja di sekolah. Strategi tersebut memungkinkan manfaat pelatihan berkembang melampaui 30 peserta langsung dan mendukung terbentuknya budaya pengembangan media digital di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Pelatihan pengembangan media Canva berbantuan AI dan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* bagi 30 guru SMP di Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar memberikan hasil positif terhadap peningkatan capaian peserta. Seluruh indikator kompetensi yang diukur mengalami peningkatan, yaitu persentase guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran (43% menjadi 97%), kemampuan menyusun media berbasis Canva (35% menjadi 90%), kemampuan menyusun RPM *Deep Learning* (45% menjadi 95%), serta tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi (skor 2,6 menjadi 4,1 pada skala 1–5). Selain peningkatan skor dan indikator tersebut, peserta mampu mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva dengan memanfaatkan AI sebagai alat bantu dan memperoleh pengalaman menghubungkan media dengan prinsip pembelajaran *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi pelatihan teknologi dan pedagogi dapat menjadi strategi yang relevan untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Ke depan, pendampingan, implementasi produk di kelas, dan berbagi praktik baik perlu dilakukan agar peningkatan kompetensi dapat dipertahankan dan memberikan dampak yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, mitra SMP di Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar, serta seluruh 30 guru peserta yang telah mendukung dan mengikuti rangkaian kegiatan. Kegiatan ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang berdasarkan Surat Keputusan Nomor 2812/UN35.15/PM/2026 tanggal 26 Mei 2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang membantu penyediaan sarana, pendampingan, dan evaluasi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2025). Sinergi Kecerdasan Intelektual dan Artificial Intelligence. *Research Journal of Islamic Education Management*, 305–316. <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/rejiem/article/view/24277>
- Anti Muthmainnah, Farah Falasifah, Nofri Yadi, L. H. (2025). *Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Digital Untuk Sekolah Dasar 1*. 12(1), 229–240.
- Baruadi, K. (2025). *Pengembangan Media dan Teknologi Digital Pembelajaran*. books.google.com

- Irfanuddin, F., & Widodo, H. (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum PAI di SD Negeri 125 O gan Komering Ulu Sumatera Selatan*. 5, 1566–1576.
- Kurniawati, V. (2024). *Upaya meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara di Depan Umum dengan Media Modul dan Tugas Tantangan*. 2(66).
- Maharani, A. (2025). *Penggunaan AI Dalam Manajemen Pembelajaran Hybrid*. 3(3), 80–89.
- Martahayu, V. (2026). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Canva Bagi Guru SDN 2 Lepar*. 7(2), 2486–2494.
- Mogat, H., Bahri, A., & Yahya, N. F. (2026). *Strategi Pengembangan Kompetensi Guru di Era Kurikulum Merdeka*. 3(1), 591–599.
- Nabila, S. M., & Septiani, M. (2025). *Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar*. 2(1), 9–20.
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 02(02), 67–77.
- Pebriana, P. H., & Rosidah, A. (2025). *" Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital "*. 5(1), 137–148.
- Prasetya, U. A., Rohman, A. D., Unggul, T., Asih, S., & Mahmudah, U. (2025). *Strategi Deep Learning pada Pembelajaran IPAS Digital Berbasis Meaningful , Mindful , dan Joyful Learning*. 8, 649–659.
- Pratiwi, R., Fannisa, H., Safitri, S., Salsabila, A., Padang, U. N., & Datar, K. T. (2026). *Pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan canva dan rancangan soal berbasis hots bagi guru smp di kecamatan lima kaum*. *Journal of Computer Science Community Service*, 6(1), 71–80.
- Prinanda, D. (2025). *Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 2(2), 329–353.
- Rahmawati, A., Priarni, R., & Adibah, I. Z. (2026). *Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Perhotelan B di SMK Negeri 1 Bawen*. 6, 324–336.
- Sofiah, Desyandri, D. (2021). *Upaya Peningkatan Kemampuan Pengelolaan Kelas*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2277–2282. <https://www.academia.edu/download/115052761/398.pdf>
- Supiana, M. (2025). *Membongkar Potensi AI , Karakter Ilmiah , dan Tantangan Pendidikan di Era Modern Supiana*.
- Syamsuriana Basri, Fitrawahyudi, Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati, Aryanti, S. M., & Aisyah, Sitti, I. S. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Digital di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva*. 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Wafi, A. (2025). *Relevansi Deep Learning dalam Pendidikan*. *Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 6(September), 239–248. ejournal.stai-alhidayah.ac.id