

PELATIHAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN LEBIH EFEKTIF BAGI SISWA SD NEGERI KLEDOKAN

Prilla Diah Mawarni¹, Jesica Fretty Sihombing², Bernardinus Dicky³, Emanuel Ristian Handoyo⁴

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Indonesia

231712655@students.uajy.ac.id¹, 231712685@students.uajy.ac.id², 231712661@students.uajy.ac.id³, emanuel.handoyo@uajy.ac.id⁴

Keywords	Abstract
Artificial Intelligence; Elementary School; Canva.	<i>In today's digital era, technology is developing rapidly in Indonesia. Technology is used by humans to obtain information and make human work easier. Especially in the field of education, students and teachers take advantage of sophisticated technology to support daily learning activities. Examples of technologies that are currently widely used in education are Artificial intelligence (AI) and Canva. This technology is very useful for supporting students' creativity in learning, in designing the work they want to create. However, there are still challenges in using this technology in learning activities. AI technology is often misused to find answers without requiring more understanding. Meanwhile, a separate challenge in using Canva is the limited school in providing infrastructure and access at school. Schools also need to adjust to the curriculum to be able to include Canva as material in their learning. This training is designed to train and open their creativity in advanced technology, such as making posters and writing articles. This training was conducted at Kledokan State Elementary School. The training took place on April 21, 2025 and April 28, 2025. Overall, everything went smoothly during the training. The results obtained from the questionnaire filled out after the training, that 100% of students understood how to make posters and articles.</i>

Kata Kunci	Abstrak
Kecerdasan Buatan; Sekolah Dasar; Canva	<p>Pada era digital saat ini, teknologi sangat berkembang pesat di Indonesia. Teknologi digunakan manusia untuk memperoleh informasi dan mempermudah pekerjaan manusia. Terutama pada bidang pendidikan, siswa maupun guru banyak memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehari-hari. Contoh teknologi yang sedang banyak digunakan dalam dunia pendidikan yaitu kecerdasan buatan (AI) dan Canva. Teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk menunjang kreativitas siswa dalam belajar, dalam mendesain karya yang ingin mereka buat. Namun masih terdapat tantangan dalam menggunakan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi AI banyak disalahgunakan untuk mencari jawaban saja tanpa membutuhkan pemahaman lebih. Sementara itu, tantangan tersendiri dalam menggunakan Canva adalah keterbatasan sekolah dalam menyediakan infrastruktur dan akses di sekolah. Sekolah juga perlu menyesuaikan dengan kurikulum untuk dapat memasukkan Canva sebagai materi dalam pembelajaran mereka. Pelatihan ini dirancang untuk melatih dan membuka kreativitas mereka akan teknologi yang sudah maju, seperti pembuatan poster dan membuat artikel. Pelatihan ini dilakukan di SD Negeri Kledokan. Pelatihan berlangsung pada tanggal 21 April 2025 dan 28 April 2025. Secara keseluruhan selama pelatihan semua berjalan dengan lancar. Hasil yang didapatkan dari kuesioner yang diisi setelah pelatihan, bahwa siswa 100% sudah paham dalam membuat poster dan artikel.</p>

Corresponding Author: Prilla Diah Mawarni
E-mail: 231712655@students.uajy.ac.id



PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi berkembang sangat pesat di Indonesia dan telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Sadriani et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif (Kennedy, 2023). Pada tingkat pendidikan dasar, siswa dan guru telah mulai memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehari-hari, dengan dua teknologi yang paling menonjol adalah Artificial Intelligence (AI) dan aplikasi desain grafis Canva. Artificial Intelligence (AI) didefinisikan sebagai kemampuan dari suatu sistem dalam mengasosiasikan data eksternal yang akan dipelajari lebih lanjut, lalu data tersebut dapat dipakai untuk mencapai suatu tujuan dengan pola adaptasi yang fleksibel (Hikmawati et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, AI memiliki kemampuan untuk personalisasi pembelajaran, dimana sistem dapat merancang pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Rifky, 2024).

Selain teknologi AI, penting juga untuk menguasai dasar-dasar penggunaan Canva, yaitu aplikasi desain grafis yang mampu menunjang kreativitas siswa dan meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain online dengan berbagai jenis template yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif (Nabi et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis digital dengan Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat konten visual yang mendukung proses pembelajaran (K. Wulandari et al., 2025). Pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva terbukti efektif untuk mengembangkan inovasi pembelajaran, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Nurmalasari et al., 2025). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar (T. Wulandari & Mudinillah, 2022).

Meskipun memiliki potensi besar, masih terdapat tantangan signifikan dalam mengimplementasikan teknologi AI dan Canva dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar (Munir & Su'ada, 2024). Salah satu tantangan utama dalam penggunaan AI adalah risiko penyalahgunaan teknologi, dimana siswa yang terlalu bergantung pada bantuan AI mungkin akan kehilangan motivasi untuk melakukan analisis mendalam atau riset secara mandiri (Hanifah & Novebri, 2025). Sementara itu, tantangan dalam implementasi Canva di sekolah dasar meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi dan akses internet yang memadai (Delvia et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan kerjasama yang sinergis antara tenaga pendidik, siswa, dan stakeholder terkait untuk mengatasi tantangan yang ada dan memaksimalkan manfaat teknologi dalam pendidikan.

Mengingat potensi besar teknologi AI dan Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, diperlukan upaya sistematis untuk mempersiapkan siswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Pelatihan Artificial Intelligence (AI) dan Canva untuk pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa SD Negeri Kledokan menjadi sangat relevan dan strategis.

Pelatihan berlangsung selama dua hari dan dilaksanakan secara tatap muka dengan kombinasi beberapa metode, seperti penyampaian teori, diskusi interaktif, serta praktik langsung. Pada hari pertama, peserta mendapatkan pengenalan dasar mengenai konsep Artificial Intelligence (AI) melalui pemaparan teori serta praktik penggunaan sederhana. Dalam sesi ini, siswa SD Negeri Kledokan diajak untuk memahami definisi AI secara mendasar dan mencoba langsung bagaimana menggunakan AI untuk pembelajaran yang tepat. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk pola pikir kritis dan memperkenalkan siswa pada cara kerja AI yang mulai banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Asbara et al., 2024).

Hari kedua pelatihan berfokus pada penggunaan aplikasi Canva sebagai media desain grafis yang mendukung pembelajaran kreatif. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar Canva, seperti canva itu apa, serta canva bisa digunakan untuk membuat apa saja. Setelah pemaparan materi, siswa langsung diarahkan untuk membuat poster sederhana dengan tema bebas sesuai imajinasi mereka. Dalam proses ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, memilih konsep desain, serta menyajikan informasi secara visual dengan menarik. Selain meningkatkan keterampilan desain

digital, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan pesan melalui media visual (Putri et al., 2024).

Kegiatan pelatihan ini secara umum menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi digital di tingkat sekolah dasar, serta mendukung terbentuknya literasi digital sejak dini. Melibatkan langsung siswa dalam praktik AI dan Canva juga sejalan dengan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan adaptif di era modern saat ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode ceramah. Metode ceramah dipilih sebagai metode utama karena efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat memberikan penjelasan yang terstruktur mengenai konsep-konsep dasar penggunaan AI dan Canva (Hidayatulloh et al., 2024).

Metode ceramah dalam konteks pengabdian ini adalah cara penyampaian materi pembelajaran melalui penuturan lisan dan penjelasan langsung dari pengajar kepada siswa (Baihaqi et al., 2021). Metode ceramah diterapkan untuk memberikan pemahaman teoritis dan praktis mengenai penggunaan platform AI dan Canva kepada siswa. Metode ini memungkinkan penyampaian informasi yang komprehensif dalam waktu yang efisien, serta memudahkan kontrol terhadap materi yang disampaikan.

Untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa tentang AI dan Canva sebelum dan sesudah pelatihan, dilakukan evaluasi dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui hasil kuesioner dan pengamatan langsung dengan melakukan dokumentasi selama kegiatan pengabdian. Tahapan pelaksanaan pelatihan penggunaan AI dan Canva ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Identifikasi Materi dan Tujuan Pelatihan

Pada tahap pertama, kami melakukan identifikasi materi dan tujuan pelatihan. Pada tahap ini kami melihat masalah yang terjadi dan memberi solusi dalam bentuk pelatihan. Kami melihat sejauh mana kemampuan siswa SD dalam menggunakan platform digital, terutama pada Canva dan AI. Kami menyusun materi dengan simple dan mudah dipahami oleh siswa SD.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Setelah mengidentifikasi materi apa yang ingin kami bawaan saat pelatihan, selanjutnya kami melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Kami memilih SD Negeri Kledokan setelah mempertimbangkan mengenai efisiensi waktu dan jarak. Kami meminta persetujuan pihak sekolah dengan mengunjungi sekolah secara langsung. Kami menjelaskan secara singkat mengenai materi dan teknis yang akan kami lakukan selama pelatihan berlangsung.

Penentuan Jadwal Pelaksanaan

Selanjutnya kami menentukan dan menyesuaikan jadwal pelaksanaan dan kelas berapa yang paling sesuai untuk mengikuti pelatihan. Setelah berdiskusi dengan pihak sekolah khususnya wali kelas, disepakati bahwa kelas 5 SD yang memiliki waktu paling sesuai dengan kami rencanakan. Alasannya pada hari Senin, 21 April 2025 dan Senin, 28 April 2025 kelas 5 SD bertepatan dengan mata pelajaran komputer. Oleh karena itu tidak akan mengganggu mata pelajaran yang lain dan

komputer yang tersedia untuk siswa. Selain itu, mereka juga memiliki minat dan keinginan yang tinggi untuk mempelajari hal baru terutama mengenai teknologi.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian, dilakukan melalui metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi. Metode ceramah diterapkan secara komprehensif mulai dari penyampaian materi teoritis hingga penjelasan praktis penggunaan platform AI dan Canva. Pelaksana pengabdian menyampaikan materi secara verbal dengan dukungan presentasi visual untuk memudahkan pemahaman siswa. Kami melakukan pelatihan selama 180 menit dalam 2 hari pelatihan. Siswa yang terlibat dalam pelatihan penggunaan AI dan Canva berjumlah 21 orang..

Table 1. Jumlah Waktu Pengabdian

Agenda	Jumlah Menit
Pemberian Materi & Pelatihan siswa SD Negeri Kledokan	360
Pembuatan Modul AI	180
Pembuatan Modul Canva	180
Jumlah	720

Pada Tabel 1. menjelaskan agenda dan jumlah waktu pengabdian. Secara keseluruhan, total waktu pelaksanaan pengabdian adalah 720 menit, yang merangkum pemberian materi dan pelatihan siswa serta pembuatan modul AI dan Canva.

Pada hari pertama yaitu Senin, 21 April 2025 kami menjelaskan materi secara teori, kemudian kami melakukan *ice breaking* disela-sela penjelasan agar siswa tidak bosan. Setelah selesai memaparkan materi, kami bertanya beberapa terkait materi yang telah kami berikan kepada siswa. Selanjutnya kami pindah ke ruangan komputer untuk langsung melakukan praktik. Siswa mendapat 1 komputer per orang. Jadi siswa bisa lebih tertib dan fokus menggunakan platform AI. Kami langsung mengajarkan satu per satu kepada siswa mengenai tahapan awal menggunakan AI. Lalu siswa bisa mengetik apa saja yang kurang atau tidak mereka mengerti. Selanjutnya siswa kami bebaskan secara personal untuk berkreasi. Setelah selesai praktik menggunakan platform AI, kami meminta mereka untuk mengisi kuesioner untuk menilai apakah mereka cukup paham atau tidak. Kuesioner juga bisa menjadi bahan evaluasi tim kami apakah hasil yang kami harapkan optimal atau tidak.

Pada pelatihan berikutnya yaitu Senin, 28 April 2025 kami menjelaskan materi secara teori mengenai dasar-dasar, manfaat, dan penggunaan Canva. Ditengah-tengah pemaparan materi, kami melakukan *ice breaking* berupa *game* agar siswa tidak jenuh. Setelah itu kami melanjutkan menjelaskan materi sampai selesai. Lalu kami juga melakukan tanya jawab untuk melihat sejauh mana siswa paham mengenai materi yang kami paparkan. Setelah itu kami langsung pindah ke ruangan komputer, untuk melakukan praktik desain menggunakan Canva. Kami mengajarkan kepada siswa dasar-dasar desain pada umumnya. Kami memberi tahu letak elemen-elemen yang belum mereka tahu. Rata-rata mereka sudah bisa membuat poster yang sederhana. Kami mengajak mereka untuk lebih kreatif dalam mendesain poster dengan kombinasi warna, elemen serta grafis yang bermacam-macam.

Setelah selesai praktik menggunakan Canva, mereka diminta untuk mengisi kuesioner agar kami tahu apakah mereka cukup paham atau tidak dengan pelatihan kami. Kuesioner juga bisa menjadi bahan evaluasi tim kami apakah hasil yang kami harapkan optimal atau tidak. Evaluasi pelatihan dilakukan dengan pendekatan

Table 2. Indeks Tabel Kepuasan

Indeks Penilaian (%)	Kategori Kepuasan
90% - 100%	Sangat Puas
75% - 89%	Puas
60% - 74%	Cukup Puas
40% - 59%	Tidak Puas
0% - 39%	Sangat Tidak Puas

Pada Tabel 2. menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat kepuasan siswa dan membantu tim kami dalam pengambilan keputusan untuk perbaikan kedepannya.

Publikasi dan Pelaporan Pengabdian

Setelah pelaksanaan pelatihan, tim kami menyusun publikasi pengabdian. Publikasi ini dilakukan untuk menyebarluaskan informasi dan kegiatan pelatihan AI dan Canva untuk pembelajaran lebih efektif di SD Negeri Kledokan kepada khalayak. Publikasi ini juga sebagai bentuk transparansi dan sarana edukasi di bidang teknologi yang dapat diterapkan sejak dini dalam dunia pendidikan. Setelah itu, kami menyusun laporan kegiatan tertulis yang laporan ini berisi detail evaluasi dari hasil pengabdian kami. Evaluasi yang perlu dibahas lebih lanjut meliputi analisis terhadap hasil dan tujuan yang sudah berhasil dicapai. Seberapa paham para siswa dalam memahami dan mengimplementasikan secara langsung platform tersebut. Evaluasi juga meliputi penilaian terhadap tim kami dalam melakukan pelatihan sebagai bentuk *feedback* dari siswa. Hal ini terkait bagaimana kemampuan kami selama pelatihan dalam menyampaikan materi dan demonstrasi dengan baik sehingga mudah untuk dimengerti oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Artificial Intelligence (AI) dan Canva telah berlangsung pada Senin, 21 April 2025 dan Senin, 28 April 2025. Kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 11.00 WIB. Kegiatan pelatihan ini dilakukan sebanyak 20 siswa, dimana kegiatan pemaparan materi dilakukan di ruangan kelas kemudian pada saat praktek siswa/i pindah ke ruangan komputer. Berdasarkan data, siswa dapat menggunakan *platform* AI dan Canva untuk pembelajaran lebih efektif. Para siswa mampu menggunakan AI yaitu mencari hal-hal seperti tugas sekolah dan yang belum mereka ketahui. Siswa juga sudah mampu menggunakan Canva untuk membuat poster dengan menggabungkan elemen, warna, dan gaya teks sesuai kreativitas mereka. Melalui pelatihan ini, siswa didorong untuk menghasilkan ide lebih inovatif dan kreatif terutama pada era digital saat ini.

Hari Pertama

A. Tahap 1: Pemaparan Materi mengenai AI

Kegiatan ini dimulai dengan pengenalan AI secara umum, menampilkan video pendukung mengenai “Belajar AI, Teknologi Pintar yang Bisa Membantu”, contoh platform AI (ChatGPT), manfaat penggunaan AI dalam mencari informasi dengan cepat dan meningkatkan kemampuan digital sejak dini, dampak negatif penggunaan AI mengenai ketergantungan pada AI yang membuat menurunnya berpikir secara kritis, serta etika terkait penggunaan AI untuk siswa SD seperti meminta izin kepada orang tua dan tidak mudah percaya dengan jawaban AI tanpa mencari referensi yang sah.



Gambar 2. Pengenalan AI secara Umum dan Pemaparan Video AI

B. Tahap 2: Tanya Jawab dan Kuis

Selanjutnya ada sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa setelah kami menjelaskan materi. Tim kami memberi beberapa 2 pertanyaan kepada siswa dan terbukti siswa mampu menjawab dengan baik dan benar. Hal itu membuktikan bahwa tim kami berhasil menyampaikan materi yang mudah diterima oleh siswa. Yang berhasil menjawab pertanyaan dari tim kami mendapat hadiah makanan ringan.



Gambar 3. Tanya Jawab & Kuis

C. Tahap 3: Praktik 1: Penggunaan AI

Pada tahap ini, kami melaksanakan pelatihan langsung kepada siswa dan siswi di SD Negeri Kledokan dengan menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar. Dalam kegiatan ini, siswa diperkenalkan cara dasar menggunakan ChatGPT dan praktik langsung dalam menggunakannya, seperti mengajukan pertanyaan yang jelas dan memahami jawabannya. Kami juga menekankan bahwa ChatGPT hanya sebagai pendamping belajar. Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan tetap mengutamakan sumber belajar yang terpercaya.



Gambar 4. Praktik Penggunaan AI

D. Tahap 4: Evaluasi

Kemudian di tahap evaluasi ini, siswa dan siswi diberikan laptop oleh kami untuk mengisi kuesioner evaluasi setelah melakukan pelatihan cara penggunaan AI. Lalu, siswa dan siswi secara bergantian mengisi kuesioner yang telah diberikan.



Gambar 5. Pengisian Kuesioner

Hari Kedua

A. Tahap 1: Pemaparan Materi mengenai Canva

Pada kegiatan ini dimulai dengan pengenalan Canva secara umum, dengan mengenalkan platform canva, kegunaan canva, membahas fitur-fitur serta cara menggunakan canva. Kami juga menjelaskan manfaat dari penggunaan canva seperti bisa untuk membuat poster, jadwal mata pelajaran dan juga ppt.



Gambar 6. Pengenalan canva dasar

B. Tahap 2: Tanya Jawab dan Kuis

Setelah penyampaian materi, dilakukan sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman siswa. Tim kami memberikan dua pertanyaan, dan siswa mampu menjawabnya dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi oleh tim kami berhasil dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagai bentuk apresiasi, siswa yang berhasil menjawab pertanyaan diberikan hadiah berupa makanan ringan.



Gambar 7. Tanya Jawab & Kuis

C. Tahap 3: Praktik 2: Penggunaan Canva

Selanjutnya Pada tahap ini, kami melaksanakan pelatihan langsung kepada siswa dan siswi di SD Negeri Kledokan dengan menggunakan Canva sebagai alat bantu kreativitas digital. Dalam kegiatan ini, siswa diperkenalkan cara dasar menggunakan Canva dan dilanjutkan dengan praktik langsung, seperti memilih template, menambahkan teks, gambar, serta menyusun desain sederhana. Kami juga menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti membuat poster, jadwal pelajaran, maupun presentasi sederhana.

Dalam sesi ini, siswa dibimbing secara bertahap agar dapat mengoperasikan Canva dengan mudah dan mandiri. Kami juga menekankan pentingnya menggunakan Canva untuk menunjang pembelajaran dan kreativitas, bukan sekadar hiasan visual. Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa dapat mengenal dan memanfaatkan teknologi desain grafis secara positif dan produktif sejak dini.



Gambar 8. Praktik Penggunaan Canva

D. Tahap 4: Evaluasi dan Penutupan

Pada tahap evaluasi, siswa dan siswi diberikan kesempatan untuk mengisi kuesioner evaluasi guna menilai pemahaman dan pengalaman mereka setelah mengikuti pelatihan. Tim kami menyediakan laptop agar siswa dapat mengisi kuesioner secara digital, dan pengisian dilakukan secara bergiliran dengan bimbingan dari tim. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi pelatihan dipahami serta mendapatkan masukan untuk pelatihan di masa mendatang.

Setelah seluruh siswa selesai mengisi kuesioner, kegiatan dilanjutkan dengan penutupan pelatihan. Dalam sesi penutupan, tim kami menyampaikan ucapan terima kasih atas partisipasi aktif dari seluruh siswa dan guru pendamping. Kami juga mengingatkan kembali pentingnya menggunakan teknologi seperti Canva dan AI secara bijak dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar sehari-hari. Kegiatan diakhiri dengan foto bersama bersama siswa dan siswi SD Negeri Kledokan.



Gambar 9. Foto bersama siswa dan siswi SD Negeri Kledokan

Table 3. Hasil Evaluasi Pengabdian

No	Pertanyaan	Skor Presentase
1	Setelah pelatihan Canva beberapa paham Anda dengan platfrom ini	94,7%
2	Dengan Canva saya menjadi lebih mudah untuk mempelajari desain	100%
3	Apakah selama pelatihan anda mengalami kesulitan?	89,5%
4	Dengan Canva saya bisa meningkatkan kreativitas saya	100%

5	Menurut anda, apakah selama pelatihan Anda merasa senang karena telah mempelajari canva?	94,7%
---	--	-------

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan pengabdian dengan melakukan pelatihan penggunaan AI dan Canva ini sangat diterima oleh siswa dan respons mereka yang sangat terbuka yang menandakan pelatihan ini berhasil dilakukan. Skor yang kami terima

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Canva di SD Negeri Kledokan pada 21 dan 28 April 2025 terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan keterampilan teknologi siswa sekolah dasar. Seluruh peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan penggunaan AI sebagai alat bantu pembelajaran serta Canva sebagai media ekspresi kreativitas visual. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif dari siswa, yang menandakan keberhasilan pelatihan dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital. Berdasarkan capaian tersebut, disarankan agar pihak sekolah mulai mengintegrasikan materi berbasis teknologi ini ke dalam kurikulum secara sistematis, serta memberikan pelatihan lanjutan bagi guru agar dapat mendampingi siswa secara optimal. Selain itu, perlu dukungan infrastruktur seperti akses komputer dan internet yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran digital. Aspek etika dalam penggunaan AI juga perlu diajarkan agar siswa tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga memahami tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Kegiatan ini juga layak untuk direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya guna memperluas pemerataan literasi digital sejak usia dini.

BIBLIOGRAFI

- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan AI sebagai alat bantu proses pembelajaran di tingkat pendidikan sekolah dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831–841.
- Baihaqi, W. M., Sulistiyana, F., & Fadholi, A. (2021). Pengenalan Artificial Intelligence Untuk Siswa Dalam Menghadapi Dunia Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 79–88.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277.
- Hanifah, U., & Novebri, N. (2025). Ketergantungan Penggunaan Aplikasi AI dalam Keefektivitasan Belajar pada Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 265–273.
- Hidayatulloh, A., Windhari, G. A. E., Dewi, N. P. E. L., & Atmaja, I. G. D. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi komputer berbasis AI (Artificial Intelegent) di SDN 3 Kabar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(4), 4257–4261.
- Hikmawati, N., Sufiyanto, M. I., & Jamilah, J. (2023). Konsep Dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–16.
- Kennedy, P. S. J. (2023). Digitalisasi Pendidikan: Artifial Intelligence di Pendidikan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Abdurachman Saleh Situbondo*, 2(1), 205–215.
- Munir, M., & Su'ada, I. Z. (2024). Manajemen pendidikan Islam di era digital: Transformasi dan tantangan implementasi teknologi pendidikan. *JIEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 5(1), 1–13.
- Nabi, R. A., Putra, M. G., Adnyana, P. A. Y., Wijaya, R., & Sundoro, B. T. (2024). Penggunaan Canva untuk Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis pada Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(2), 121–132.
- Nurmalasari, W., Puspasari, Y., Julistiyana, M. U. Y., & Wardhani, I. (2025). Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva, E-Book, dan Big Book QR Code untuk Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Tamanan. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 22–30.
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 5(1), 172–183.

- Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan artificial intelligence bagi pendidikan tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37.
- Wulandari, K., Marojahan, T. W., Siregar, F. N., Edyanto, M., & Wiatantri, C. Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64–75.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.