

## **PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI INTERAKTIF MELALUI EKOSISTEM CANVA DI SDN ANJIR SERAPAT MUARA I.3**

**Agus Alim Muin<sup>\*1</sup>, Silvia Ratna<sup>2</sup>, Rahmadi Agus<sup>3</sup>, Rizqi Elmuna Hidayah<sup>4</sup>, Sefto Pratama<sup>5</sup>**

<sup>1,2,4</sup>Sistem Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB

<sup>3,5</sup>Teknik Informatika, Universitas Islam Kalimantan MAB

Penulis korespondensi: \*[alim.blues@gmail.com](mailto:alim.blues@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut di SD Negeri Anjir Serapat Muara I.3 masih belum optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang memadai, seperti Chromebook dan akun Belajar.id yang terintegrasi dengan Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis game edukasi interaktif menggunakan Canva dan teknologi AI. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, workshop, pendampingan, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memanfaatkan fitur interaktif Canva, seperti hyperlink, animasi, dan elemen gamifikasi, untuk membuat berbagai media pembelajaran dan game edukasi interaktif, seperti kuis interaktif, escape room digital, kuis petualangan, dan labirin digital. Selain itu, guru juga mampu memanfaatkan Canva AI, ChatGPT, dan Gemini dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta dari rata-rata 37,2% sebelum pelatihan menjadi 87,2% setelah pelatihan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 55,2%. Dengan demikian, kegiatan pelatihan dan pendampingan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

**Kata Kunci**—Canva, Artificial Intelligence, Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Interaktif, Game Edukasi.

### **Abstract**

*The rapid advancement of digital technology and Artificial Intelligence (AI) requires teachers to possess competencies in developing innovative, interactive, and engaging learning media that meet the needs of students in the digital era. However, the utilization of such technologies at SD Negeri Anjir Serapat Muara I.3 has not been fully optimized, despite the availability of supporting facilities such as Chromebooks and Belajar.id accounts integrated with Canva. This community service program aimed to enhance teachers' competencies in designing interactive educational game-based learning media using Canva and AI technologies. The implementation methods included lectures, discussions, demonstrations, workshops, mentoring, and evaluation through pre-tests and post-tests. The results showed that teachers were able to utilize Canva's interactive features, including hyperlinks, animations, and gamification elements, to develop various interactive learning media and educational games such as interactive quizzes, digital escape rooms, adventure quizzes, and digital mazes. In addition, teachers successfully utilized Canva AI, ChatGPT, and Gemini in the development process of learning media. Evaluation results indicated a significant increase in participants' competency levels, from an average of 37.2% before the training to 87.2% after the training, with an average improvement of 55.2%. Therefore, the training and mentoring program proved effective in enhancing teachers' competencies in developing creative, interactive, and technology-based learning media that are relevant to the demands of 21st-century education.*

**Keywords:** Canva, Artificial Intelligence, Teacher Competency, Interactive Learning Media, Educational Games.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut lembaga pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, serta memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru sebagai pilar utama pendidikan dituntut memiliki kompetensi profesional dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menegaskan bahwa guru harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan (*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA, n.d.*). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu platform digital yang saat ini berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah Canva. Awalnya dikenal sebagai aplikasi desain grafis, Canva kini telah berkembang menjadi platform pembelajaran berbasis digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti hyperlink, animasi, template presentasi, hingga elemen gamifikasi. Melalui fitur-fitur tersebut, guru dapat merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang kompleks (Alim et al., 2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya bagi generasi digital yang lebih tertarik pada media visual dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kondisi tersebut juga relevan dengan situasi yang terjadi di SD Negeri Anjir Serapat Muara I.3 yang berlokasi di Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Sekolah ini sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung teknologi yang cukup memadai, seperti perangkat Chromebook bantuan pemerintah dan akun Belajar.id yang telah terintegrasi dengan ekosistem Canva (Maulid et al., 2024). Selain itu, sekolah memiliki sebanyak 127 peserta didik yang membutuhkan proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Hanan et al., 2026). Ketersediaan sarana tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi besar dalam penerapan media pembelajaran digital berbasis interaktif .

Namun demikian, berdasarkan kondisi lapangan, pemanfaatan fasilitas teknologi tersebut masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan

metode pembelajaran konvensional dan media presentasi statis yang cenderung kurang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan media sosial dan teknologi digital sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, dinamis, dan interaktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (gap) antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran inovatif. Guru belum sepenuhnya memahami dan menguasai fitur-fitur interaktif pada Canva, seperti hyperlink, animasi, dan elemen gamifikasi, sehingga potensi platform tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran (Novelti et al., 2024).

Permasalahan tersebut menjadi urgensi yang perlu segera ditangani karena rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, jika kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital tidak ditingkatkan, maka proses pendidikan akan sulit mengikuti tuntutan era digital yang terus berkembang (Abdi et al., 2025). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah program pendampingan dan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis game edukasi interaktif menggunakan Canva. Program ini diharapkan mampu membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern, sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah (Karyadiputra et al., 2022).

## **METODE**

Adapun metode yang akan diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra di SD Negeri Anjir Serapat Muara I.3 terdiri atas beberapa tahapan pelaksanaan yang saling berkaitan. Tahapan pertama adalah ceramah atau presentasi materi, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai penggunaan fitur hyperlink, animasi, serta template game pada aplikasi Canva. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu memahami konsep dasar pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi.

Selanjutnya, dilakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan sharing dan diskusi dalam bentuk Focus Group Discussion (FGD) sebagai wadah untuk membahas materi yang masih belum dipahami dari sesi ceramah atau presentasi sebelumnya. Dengan adanya diskusi interaktif tersebut, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait materi yang disampaikan.

Tahap berikutnya adalah demonstrasi atau praktik, yaitu memperagakan secara langsung cara membuat navigasi antarmuka dalam game edukasi. Kegiatan ini

bertujuan agar peserta dapat melihat secara nyata proses pembuatan game, mulai dari pengaturan tombol navigasi hingga alur permainan yang interaktif.

Setelah itu, dilaksanakan workshop atau pelatihan dan pendampingan. Pada tahap ini, guru mempraktikkan secara langsung pembuatan game edukasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Selain praktik mandiri, peserta juga memperoleh pendampingan guna memastikan proses pembuatan game berjalan dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

Tahapan terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai hasil produk game edukasi yang telah dibuat oleh peserta, dengan indikator penilaian meliputi kemudahan penggunaan, tampilan media, serta ketepatan materi pembelajaran yang disajikan dalam game edukasi tersebut.

Berikut Digram Alir Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat :



**Gambar 1. Metode Pelaksanaan pengabdian**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian Kepada masyarakat yang di lakukan di SDN Anjir Serapat muara I.3 mendapat respon sangat baik, ini dibuktikan dengan antusias peserta yang mengikuti acara pengabdian dari awal sampai akhir, dari pengabdian kepada Masyarakat yang telah di laksanakan di dapat beberapa hasil adalah sebagai berikut :

1. meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan fitur interaktif pada ekosistem Canva dalam membuat game edukasi pembelajaran dan mendukung administrasi sekolah.
2. Para guru dapat merancang dan membuat alur game edukasi (seperti kuis interaktif, Escape Room Digital, Kuis Petualangan dan labirin digital) dengan memanfaatkan code coding dengan canva AI, memanfaatkan Gemini untuk membuat form code gaming serta ChatGpt Untuk Membuat form code gaming

untuk meningkatkan kompetensi guru.

3. Meningkatnya kemampuan hard skill guru dalam pembuatan game edukasi pembelajaran pada ekosistem Canva di buktikan dengan hasil pre-test dan post-test selama kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

**Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta**

Keterangan	Pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Sebelum pelatihan	42%	34%	23%	23%	28%	37,2%
Sesudah pelatihan	88%	89%	85%	87%	87%	87,2%
Progress peningkatan	46%	55%	62%	54%	59%	55,2%

Berdasarkan dari data tabel yang berasal dari hasil evaluasi pre-test dan post-test maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 55,2% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dianggap berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta. Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti sebagian guru memiliki usia yang lambat dalam memahami dan memanfaatkan perangkat teknologi dan kemampuan dasar para peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan melakukan pendampingan secara langsung dan memberikan penjelasan yang bertahap.



**Gambar 2. Penyampaian Materi**



**Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan**



**Gambar 4. Foto Bersama**

### **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi interaktif menggunakan Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri Anjir Serapat Muara I.3. Melalui tahapan ceramah, diskusi, demonstrasi, workshop, pendampingan, dan evaluasi, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pemanfaatan fitur interaktif Canva serta teknologi berbasis AI seperti Canva AI, ChatGPT, dan Gemini dalam mendukung pembelajaran.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu membuat berbagai bentuk media dan game edukasi interaktif, seperti kuis interaktif, escape room digital,

kuis petualangan, dan labirin digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan tingkat keberdayaan peserta dari rata-rata 37,2% menjadi 87,2%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 55,2%. Temuan ini menandakan bahwa program pelatihan efektif dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

### **SARAN**

Saran yang diberikan setelah terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini adalah pastikan tempat pengabdian sudah cukup baik jangkauan internetnya dan siapkan anggota pengabdian kepada masyarakat yang khusus membimbing peserta yang usia sudah lambat dalam memahami materi serta perlu adanya pemantauan selanjutnya setelah pengabdian untuk memastikan keberhasilan kegiatan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dan pihak SDN Anjir Serapat Muara I.3 yang bersedia menjadi Mitra pengabdian kepada masyarakat serta berbagai pihak dan tim yang telah membantu untuk penyelesaian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdi, B., Pengabdian Masyarakat, J., Mahendra, Y., & Apriza, B. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Humanis untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 135–148. <https://doi.org/10.53299/BAJPM.V5I1.1366>
- Alim, A. A. M., ratna, silvia, Karyadiputra, E., Setiawan, A., Pratama, S., & Rahman, F. Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Yang Menarik dan Interaktif Berbasis AI Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di SD Negeri Jelapat II.I. *Journal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.65255/JIPMAS.V2I2.213>
- Hanan, A. A., Virskya, A. F., Cahyaningrum, E. N., & Setiadi, H. W. (2026). Peran

- Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* , 2(03). <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1194>
- Karyadiputra, E., Pratama, S., Alim Muin, A., Setiawan, A., Yusa Rahman, F., Studi Sistem Informasi, P., Teknologi Informasi, F., & Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, U. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.IdE Karyadiputra, S Pratama, AA Muin, A Setiawan, FY Rahman*ABDINE: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2022•*ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, 2(1). <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/302>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://doi.org/10.58230/27454312.485>
- Novelti, N., Devi, P. A. P., Khusnah, W. D., Marjuki, M., & Stevani, M. (2024). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 1332–1339. <https://doi.org/10.31004/JH.V4I6.2084>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).