Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat
Volume 3, Nomor 3, Tahun 2026
e-ISSN : 3032-5552

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MEMBUAT VIDEO EDUKASI BERBASIS GENERATIVE AI MELALUI EKOSISTEM CANVA DI SDN SERAPAT MUARA I.1

Indu Indah Purnomo[1], Erfan Karyadiputra[2], Agus Setiawan[3], Nadiya Hijriana[4], Agus Alim Muin[5*]

[1,3,4]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
[2,5]Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

e-mail korespondensi: **alim.blues@gmail.com**

Abstrak

Transformasi digital menuntut guru memiliki kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memadai sesuai amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, 2005). SD Negeri Serapat Muara I.1 di Kabupaten Barito Kuala memiliki potensi besar dengan dukungan perangkat Chromebook dan akun Belajar.id yang telah terintegrasi dengan ekosistem Canva, namun ketersediaan fasilitas tersebut belum berbanding lurus dengan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional sehingga berisiko menurunkan motivasi belajar peserta didik di era visual saat ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video edukasi berbasis Generative AI melalui ekosistem Canva. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, workshop/pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memanfaatkan fitur Generative AI pada Canva, seperti Magic Media dan Talking Avatar, yang dipadukan dengan CapCut AI, Gemini, dan ChatGPT untuk memproduksi video edukasi secara mandiri. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta dari rata-rata 28,6% sebelum pelatihan menjadi 86,2% setelah pelatihan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 57,6%. Dengan demikian, kegiatan pelatihan dan pendampingan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video edukasi yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.
Kata Kunci : Generative AI, Canva, Kompetensi Guru, Video Edukasi, Media Pembelajaran.

Abstract

The rapid pace of digital transformation requires teachers to possess adequate Information and Communication Technology (ICT) competencies, in line with Law Number 14 of 2005 on Teachers and Lecturers. SD Negeri Serapat Muara I.1 in Barito Kuala Regency holds considerable potential, supported by government-provided Chromebooks and Belajar.id accounts integrated with the Canva ecosystem. However, this facility has not been matched by teachers' ability to create innovative learning media, as most teachers still rely on conventional methods that risk lowering the learning motivation of its 90 students in today's visual era. This community service program aimed to enhance teachers' competencies in producing Generative AI-based educational videos through the Canva ecosystem. The implementation methods included lectures, discussions, demonstrations, workshops/training and mentoring, and evaluation through pre-tests and post-tests. The results showed that teachers were able to utilize Canva's Generative AI features, such as Magic Media and Talking Avatar, combined with CapCut AI, Gemini, and ChatGPT, to independently produce educational videos. Evaluation results indicated an increase in participants' competency levels from an average of 28.6% before training to 86.2% after training, with an average improvement of 57.6%. Therefore, this training and mentoring program proved effective in enhancing teachers' competencies in developing creative, interactive, video-based digital learning media relevant to the demands of 21st-century education.
***Keywords**: Generative AI, Canva, Teacher Competency, Educational Video, Learning Media.*

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. Guru sebagai pilar utama pendidikan dituntut memiliki kompetensi profesional dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam kegiatan belajar mengajar, 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.).

Salah satu bentuk pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat guna membantu proses penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik (Hamid et al., 2020). Salah satu platform digital yang saat ini berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah Canva. Awalnya dikenal sebagai aplikasi desain grafis, Canva kini telah berevolusi menjadi platform pembelajaran berbasis digital yang dilengkapi fitur Generative AI, seperti Magic Media dan Talking Avatar, yang memungkinkan pembuatan video edukasi secara instan hanya melalui instruksi teks. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kualitas media ajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Wulandari et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dibandingkan media presentasi statis (Paseleng & Arfiyani, 2015).

Kondisi tersebut relevan dengan situasi yang terjadi di SD Negeri Serapat Muara I.1 yang berlokasi di Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Sekolah ini memiliki tantangan sekaligus potensi besar dengan jumlah peserta didik mencapai 90 orang. Akses internet di lokasi ini tergolong cukup memadai, ditambah dukungan pemerintah berupa perangkat Chromebook bagi guru serta akun Belajar.id yang telah tersinkronisasi dengan ekosistem Canva. Namun demikian, ketersediaan fasilitas teknologi ini belum berbanding lurus dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, dari sekitar 15 guru hanya sekitar 30% yang pernah menggunakan Canva dalam pembelajaran, 70% guru belum pernah membuat video pembelajaran berbasis AI, dan 80% guru masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku teks.

Sebagian besar guru di SD Negeri Serapat Muara I.1 masih mengandalkan metode konvensional dalam menyampaikan materi, yang berisiko menurunkan motivasi serta hasil belajar siswa di tengah pengaruh media sosial yang sangat visual dan dinamis. Guru menghadapi kendala signifikan berupa keterbatasan waktu dan keterampilan teknis dalam merancang konten audio-visual yang menarik. Kondisi serupa juga ditemukan pada berbagai kegiatan pengabdian

sejenis, di mana rendahnya kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi permasalahan yang berulang di berbagai satuan Pendidikan (Muin et al., 2023)(Dermawanto, 2023)(Meri et al., 2022). Tanpa adanya intervensi berupa pelatihan yang terstruktur, kesenjangan kompetensi digital ini akan semakin lebar sehingga potensi teknologi Generative AI pada akun Belajar.id guru akan terbuang percuma (Alim Muin et al., 2022)(Urva et al., 2022)(Karyadiputra et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan mitra yang menjadi prioritas dalam kegiatan ini adalah kurangnya pemahaman guru mengenai pemanfaatan teknologi Generative AI dan aplikasi pendukung lainnya dalam membantu efisiensi pembuatan materi ajar, serta rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan fitur-fitur video pada Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program pendampingan dan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam membuat video edukasi berbasis Generative AI melalui ekosistem 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.

METODE

Metode yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra di SD Negeri Serapat Muara I.1 terdiri atas lima tahapan pelaksanaan yang saling berkaitan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Tahapan pertama adalah ceramah atau presentasi materi, yang bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pengenalan fungsi Generative AI dan CapCut AI kepada peserta. Tahapan kedua adalah diskusi dan tanya jawab dalam bentuk Focus Group Discussion (FGD), sebagai wadah bagi guru untuk membahas kendala teknis dalam penyusunan skrip video edukasi.

Tahapan ketiga adalah demonstrasi atau praktik, yaitu instruktur memperagakan secara langsung fitur Text-to-Video, Magic Media, dan pengolahan audio pada Canva, dilanjutkan dengan praktik mandiri oleh peserta. Tahapan keempat adalah workshop, pelatihan, dan pendampingan, di mana guru mempraktikkan secara langsung pembuatan video edukasi sesuai mata pelajaran yang diampu masing-masing, meliputi pembuatan video dengan Generative AI Canva, pembuatan video pembelajaran dengan CapCut AI, serta pemanfaatan Gemini dan ChatGPT untuk menyusun skrip dan alur video. Tahapan terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat keberhasilan program berdasarkan peningkatan hardskill peserta dalam menghasilkan video edukasi.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Mitra kegiatan pengabdian ini adalah guru di SD Negeri Serapat Muara I.1, Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala, dengan jumlah peserta seluruh guru sekitar 15 orang. Pelaksanaan kegiatan direncanakan dalam empat tahap besar, yaitu tahap persiapan (koordinasi tim, observasi, wawancara, dan penyusunan modul), tahap aktivitas utama (presentasi, diskusi, demonstrasi, dan workshop), tahap pendampingan praktik mandiri dan evaluasi, serta tahap pelaporan dan publikasi hasil kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Serapat Muara I.1 mendapat respon yang sangat baik dari pihak sekolah dan para peserta. Hal ini dibuktikan dengan tingginya antusiasme serta partisipasi aktif guru dari awal hingga berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa hasil utama sebagai berikut.

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman mitra mengenai peran serta efisiensi teknologi Generative AI dan ekosistem Canva dalam mendukung proses pembuatan media pembelajaran modern.
2. Para guru mampu merancang dan memproduksi video edukasi berbasis Generative AI secara mandiri menggunakan kombinasi fitur Magic Media, Talking Avatar, dan CapCut AI, serta menyusun skrip alur video dengan memanfaatkan Gemini AI dan ChatGPT.
3. Meningkatnya keterampilan teknis (hard skill) guru secara signifikan dalam membuat media pembelajaran berbasis video edukasi interaktif, yang dibuktikan melalui analisis perbandingan hasil evaluasi pre-test dan post-test pada Tabel 1.

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta SDN Serapat Muara I.1

Keterangan	Pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Sebelum pelatihan	38%	30%	25%	22%	28%	28,6%
Sesudah pelatihan	88%	86%	87%	84%	86%	86,2%
Progres	50%	56%	62%	62%	58%	57,6%

peningkatan

Berdasarkan data pada Tabel 1 yang diperoleh dari hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan tingkat keberdayaan dan keterampilan peserta dengan rata-rata kenaikan sebesar 57,6%, yaitu dari rata-rata 28,6% sebelum pelatihan menjadi 86,2% setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kompetensi digital guru di SD Negeri Serapat Muara I.1, sejalan dengan temuan pada kegiatan pengabdian serupa yang juga melaporkan peningkatan kompetensi guru setelah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital (Alim Muin et al., 2022)(Meri et al., 2022).

Adapun beberapa hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain tingkat kemampuan awal peserta yang beragam, serta beberapa guru senior yang membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami langkah-langkah teknis pengoperasian tools AI. Kendala tersebut berhasil diatasi secara efektif melalui metode pendampingan intensif secara langsung (one-on-one) oleh tim pelaksana dan anggota pembantu lapangan, sebagaimana ditunjukkan pada dokumentasi kegiatan berikut.



Gambar 2. Penyampaian Materi dan Sosialisasi Generative AI



Gambar 3. Workshop, Pelatihan, dan Pendampingan Pembuatan Video



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pelaksana dan Guru SDN Serapat Muara I.1

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang memadukan ceramah, diskusi, demonstrasi, workshop, dan pendampingan intensif efektif dalam menjembatani kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dan kompetensi guru dalam memanfaatkannya. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu menghasilkan produk video edukasi yang nyata dan dapat langsung diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan video edukasi berbasis Generative AI melalui ekosistem Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri Serapat Muara I.1. Penerapan kombinasi metode ceramah, diskusi, demonstrasi, workshop, dan pendampingan intensif terbukti efektif membantu para guru memproduksi video pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik menggunakan kombinasi Magic Media, Talking Avatar, CapCut AI, Gemini, dan ChatGPT.

Hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan tingkat keberdayaan peserta yang signifikan, yaitu dari rata-rata 28,6% sebelum pelatihan menjadi 86,2% setelah pelatihan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 57,6%. Kegiatan ini juga berhasil mendorong partisipasi aktif serta kesepakatan dari pihak sekolah untuk terus mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AI dalam kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menandakan bahwa

program pelatihan efektif dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

SARAN

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk keberlanjutan dan perbaikan kegiatan pengabdian di masa mendatang adalah memastikan infrastruktur pendukung, khususnya ketersediaan koneksi internet yang stabil di lokasi mitra, sebelum kegiatan praktik mandiri berbasis cloud/AI dilakukan. Selain itu, perlu disiapkan tim pembantu pendamping lapangan yang khusus membimbing peserta senior atau peserta yang membutuhkan waktu pemahaman lebih lama, sehingga transfer keterampilan berjalan merata. Pemantauan (monitoring) serta evaluasi berkala pasca-kegiatan juga perlu dilakukan untuk memastikan media pembelajaran berbasis AI yang telah dibuat benar-benar diimplementasikan secara konsisten di dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah memberikan dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta pihak SD Negeri Serapat Muara I.1 yang bersedia menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat dan berbagai pihak serta tim yang telah membantu penyelesaian kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alim Muin, A., Ikhwani, Y., Setiawan, A., Yusa Rahman, F., Kardiputra, E., Indah purnomo, I., Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin, U., Kunci, K., & Sites, G. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GOOGLE SITES DI SDN SUNGAI PITUNG. *Jurnal Pengabdian Polgan*, *1*(1), 27–31. https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/jpp/article/view/11546

Dermawanto, D. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva melalui In House Training (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas tahun pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, *22*(1), 9–15.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., & Juliana, J. (2020). *Media pembelajaran*. https://www.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nrat8wPVTR&sig=c192U7gpCvYG7YV6uz7EWVcJ0Dg

Karyadiputra, E., Ratna, S., Muin, A. A., Setiawan, A., Hijriana, N., Program,), Informasi, S. S., Informasi, T., Islam, U., Muhammad, K., Al Banjari Banjarmasin, A., Informatika, S. T., Al, A., & Banjarmasin, B. (2024). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SD NEGERI SUNGAI PANTAI 1. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(3), 5110–5114. https://doi.org/10.31004/CDJ.V5I3.27570

Meri, M. U. G., Martin, S. N., Indriani, N., Miftahurrisqi, U., & Permatasari, P. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi di masa pandemi. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *6*(2), 277–284.

Muin, A. A., Hafiz, A., Karyadiputra, E., Yusa Rahman, F., Pratama, S., Setiawan, A., Islam, U., Arsyad, K. M., & Banjarmasin, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Di SDN Tabing Rimbah 2. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.IdAA Muin, A Hafiz, E Karyadiputra, S Pratama, A SetiawanABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023•ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, *3*(2), 193–198. https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/603

Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *5*(2), 131–149.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).

Urva, G., Pratiwi, M., Oemara Syarief, A., Studi Teknik Informatika, P., & Studi Teknik Industri Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, P. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, *2*(1), 56–61. https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/302

Wulandari, A., Muslimatul Jannah, A., Ilma, M., Fadilah, U., Studi Informatika, P., Teknologi Informasi, F., Studi Pendidikan Biologi, P., Ilmu Pendidikan, F., Studi Pendidikan Agama Islam, P., Agama Islam, F., Bahasa Inggris, P., Fisika, P., Ilmu Pendidikan Universitas A Wahab Hasbullah, F. K., & Timur, J. (2022). Pemberdayaaan Kompetensi Guru melalui Pembuatan Media Terrarium dengan Pendekatan Community Base Research. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, *2*(2), 224–232. https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/445