

Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate

Yuni Andriyani Safitri^{1*}, Rohana Sufia¹, Lely Adriani Nasution¹, Hernita Pasongli¹, Vrita Tri Aryuni¹, Eva Marthinu¹, Risky Nuri Amelia¹, Syarifuddin Adjam¹

¹Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

*Correspondence: andreyunisha26@gmail.com

ABSTRACT

Revitalization of learning media based on artificial intelligence (AI) is an innovative solution for Geography teachers at Ternate City High Schools to face the challenges of learning in the digital era. This training program aims to improve teacher competence in utilizing the AI-based Canva and Wepik design platforms to create interactive and creative teaching media. The activity was carried out through a workshop with simulation, practice and monitoring methods, involving teacher representatives from all high schools in Ternate City who are members of the Geography MGMP. The evaluation results showed a significant increase in teacher competence in terms of design skills, digital literacy and creativity from the two websites, with an average increase in score of 81.4% in the post-test, as well as the ability to produce learning media such as thematic posters, infographics, and interactive presentations. AI features such as Magic Design (Canva) and Auto-Layout (Wepik) make it easier for teachers to create educational content efficiently. The impact of the program includes efficiency in the time it takes to prepare teaching media and the connectivity of educational platforms. The sustainability of activities is planned through the creation of an online community to share templates and good practices. Furthermore, this study also proves that the integration of AI in learning media can be an effective strategy to improve the quality of education in urban areas such as Ternate.

Keywords: Artificial Intelligence; Canva; MGMP Geography; Teaching Media; Wepik.

ABSTRAK

Revitalisasi media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) menjadi solusi inovatif bagi guru Geografi SMA Kota Ternate untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Program pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform desain Canva dan Wepik berbasis AI untuk menciptakan media ajar yang interaktif dan kreatif. Kegiatan dilaksanakan melalui workshop dengan metode simulasi, praktik dan monitoring, melibatkan perwakilan guru dari seluruh SMA di kota ternate yang tergabung dalam MGMP Geografi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru baik dari segi skill design, literasi digital maupun kreativitas dari kedua web tersebut, dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 81,4% pada post-test, serta kemampuan menghasilkan media pembelajaran seperti poster tematik, infografis, dan presentasi interaktif. Fitur AI seperti Magic Design (Canva) dan Auto-Layout (Wepik) memudahkan guru dalam membuat konten edukasi secara efisien. Dampak program meliputi efisiensi waktu penyusunan media ajar dan keterhubungan platform pendidikan. Keberlanjutan kegiatan direncanakan melalui pembuatan komunitas daring untuk berbagi template dan praktik baik. Lebih lanjut Studi ini juga membuktikan bahwa integrasi AI dalam media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah urban seperti Ternate.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Canva; Media Pembelajaran; MGMP Geografi; Wepik.

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi tidak terpisahkan satu sama lain. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media teknologi mulai intensif digunakan, terutama setelah terjadinya pandemi Covid-19. Perkembangan digital dari waktu ke waktu semakin menuntut para pendidik untuk dapat menguasai hal tersebut. Dampak dengan adanya pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan dan menstimulus kemampuan berpikir kritis peserta didik (Erfan, 2024; Durham, 2024). Platform seperti Canva dan Wepik juga dapat membantu guru dalam merancang materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Ribosa & Durán, 2022; Holik et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi seperti Canva dan Wepik sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih adaptif dan berorientasi pada peserta didik (Rashitovna, 2021; Cuc, 2022; Litina dan Světiņa, 2023), terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21 (Potapchuk, 2023).

Pemanfaatan Canva dan Wepik dalam menghasilkan produk media pembelajaran dapat berupa video, powerpoint, poster, infografis, dan lainnya. Kedua platform tersebut berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sehingga menawarkan banyak keuntungan terutama dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi serta menyederhanakan proses desain sehingga pengguna tidak perlu melakukan ekstensifikasi kemampuan teknis. Alhasil dapat meningkatkan efisiensi kinerja pengguna secara keseluruhan (Huo & Wang, 2022; Osei-Wusu et al., 2025). Selain itu, Integrasi AI memungkinkan produksi yang cepat sambil mempertahankan kualitas (Tahsin & Azzahra, 2024) melalui penyediaan *template* dan *layout* serta gambar yang dapat diakses secara mudah bagi semua kalangan.

Lebih jauh lagi, penggunaan alat bantu digital dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan media saja, tetapi juga mencakup pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Voronin et al., 2021). Guru seringkali terlibat dalam aktivitas administrasi yang banyak sehingga menyita waktu dan tenaga (Wijaya & Risdiansyah, 2020). Hal ini yang membuat guru sulit memproduksi perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, terdapat perbedaan antara kapasitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan dan pengoperasian perangkat digital (Adiatma & Thana, 2022).

Tentu saja, untuk dapat memaksimalkan kompetensi dan kemampuan tersebut, perlu diiringi dengan adanya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. capaiannya agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan tepat guna serta berdampak positif pada hasil belajar peserta didik (Monteiro et al., 2019). Melatarbelakangi hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi peran Canva dan Wepik berbasis AI sebagai alat bantu dalam pengembangan media pembelajaran bagi guru dalam memberikan pengalaman belajar menarik bagi siswa, serta mengevaluasi peningkatan kompetensi digital pendidik setelah workshop ini diselenggarakan.

2. Metode Pelaksanaan

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, kami telah melaksanakan program pelatihan pembuatan media ajar berbasis AI bagi guru geografi jenjang sekolah menengah atas di lingkup Kota Ternate. Peserta kegiatan ini berjumlah 13 orang yang merupakan perwakilan dari tiap sekolah yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Pelatihan dilakukan secara intensif selama satu hari di ruang multimedia SMA

Negeri 5 Kota Ternate pada tanggal 19 September 2024. Kegiatan ini dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menyusun presentasi yang berkualitas maupun pengembangan media ajar bentuk poster dengan detail tahapan kegiatan tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Tahap Kegiatan	Prosedur Kegiatan	Keterangan
1	Persiapan	Identifikasi Kebutuhan Guru	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan Wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh guru. Mengidentifikasi tingkat literasi digital guru terkait penggunaan alat desain grafis terutama dalam pembuatan media ajar
		Penyusunan Materi Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Canva dan Wepik AI, fitur unggulan dan perbedaannya. Tutorial pembuatan media presentasi dan poster pada kedua platform tersebut melalui modul. Tips & trik dalam memanfaatkan untuk menghasilkan desain yang kreatif dan efisien.
		Persiapan Sarpras	Mempersiapkan ruangan untuk kegiatan, mengecek ketersediaan fasilitas pendukung berupa koneksi internet, komputer, proyektor dan pengeras suara.
2	Pelaksanaan	Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tujuan dan manfaat dari pelaksanaan kegiatan. Memberikan penjelasan umum maupun teknis terkait Canva AI dan Wepik AI secara interaktif menggunakan media presentasi, demonstrasi & Tanya jawab.
		Praktik Langsung	Memberikan tugas praktik kepada peserta, kemudian masing masing individu diminta untuk melakukan simulasi dan mempresentasikan hasil akhir.
		Evaluasi	Evaluasi terkait pemahaman guru terkait Canva dan Wepik AI
3	Evaluasi & Pelaporan	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis data yang diperoleh dari instrumen untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta, peningkatan kemampuan dalam penggunaan Canva dan Wepik AI, Review Karya Peserta serta kendala yang dihadapi Penyusunan laporan akhir kegiatan 	

Sumber: Laporan Kegiatan PKM, (2024)

Instrumen evaluasi dalam kegiatan ini diantaranya yaitu pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman guru melalui ada tidaknya peningkatan literasi digital guru sebelum dan setelah dilakukannya workshop yang disajikan dalam bentuk 10 soal pilihan ganda. Di akhir workshop, ada kegiatan praktik langsung yang mengharuskan peserta untuk menghasilkan produk berupa poster dan slide presentasi, hasil itu kemudian di review oleh tim PKM berdasarkan aspek keterampilan desain dan kreativitas menggunakan rubrik penilaian menggunakan skala likert 1-5. Begitu pula dengan penilaian kepuasan peserta

terhadap kegiatan pelatihan ini, angket disajikan dengan menggunakan QR code yang tersusun dalam 10 pernyataan dengan skala 1-5 serta berisi 1 pertanyaan untuk memberikan catatan terkait kendala dan saran untuk kegiatan ini kedepannya. Penggunaan instrumen ini tentunya dengan tujuan agar semua aktifitas yang dilakukan dapat dievaluasi dan dimonitoring dengan baik demi tercapainya penyelenggaraan pelatihan lain dimasa mendatang yang lancar dan optimal.

3. Hasil

Peserta dalam kegiatan ini adalah guru bidang studi geografi SMA yang tergabung dalam MGMP. Sebagai mitra, kegiatan workshop atau pelatihan rutin dilakukan 1-2 kali dalam setahun dengan berbagai topik yang berbeda. Pada topik Canva dan Wepik ini, antusias guru sangat tinggi, karena kendala yang dihadapi selama ini justru pada penyiapan media dan bahan ajar yang dapat menarik minat siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada Kamis, 19 September 2024 di Ruang Multimedia SMA Negeri 5 Kota Ternate, dengan tim PKM terdiri dari tujuh dosen dengan posisi sebagai berikut: 1). Eva Marthinu sebagai ketua yang berkoordinasi antara tim PKM dan MGMP, 2). Yuni Safitri bertindak sebagai pemateri dan simulator untuk Wepik AI berbasis Web, 3). Rohana Sufia bertindak sebagai pemateri dan simulator untuk Canva AI berbasis Web, 4.) Lely Nasution, Vrita Tri Aryuni dan Hernita pasongli sebagai pendamping di tiap kelompok saat peserta melakukan praktik penggunaan web tersebut, dan Risky Amelia sebagai administrator dalam kegiatan PKM ini.

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama delapan jam dengan metode “simulasi-praktik-monitoring” oleh tim PKM dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Sesi Pagi (09.00-12.00 WIT):

- Pembukaan oleh Ketua MGMP Geografi dan Ketua Tim PKM.
- Pre-Test: Evaluasi awal kompetensi dan literasi digital peserta.
- Materi Umum, tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran di Era Digital
- Materi Inti 1:
 - Demonstrasi fitur dasar Canva/Wepik
 - Workshop pembuatan poster sederhana

Sesi Siang (13.00-16.00 WIT):

- Materi Inti 2:
 - Pemanfaatan AI untuk desain cepat
 - Teknik kolaborasi tim melalui Canva *Teams*
- Praktik Mandiri: Peserta membuat media ajar dengan pendampingan tim dosen,
- Presentasi dan Review Karya,
- Post-Test & Penyerapan Materi: Evaluasi peningkatan kompetensi serta pengisian kuesioner kepuasan peserta.

Implementasi IPTEKS berfokus pada pemanfaatan Canva AI dan Wepik AI untuk mendesain poster pembelajaran, memanfaatkan template dan *tools* digital guna menciptakan media ajar yang efektif, sejalan dengan tuntutan kompetensi guru abad 21 yang harus adaptif terhadap teknologi. Keberlanjutan program diharapkan melalui penerapan hasil pelatihan dalam proses belajar-mengajar, sehingga meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan

secara berkelanjutan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum masing-masing platform memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Platform Canva & Wepik

Aspek	Canva	Wepik
Target Pengguna	Umum (pendidikan, Bisnis, Sosial Media)	Lebih fokus pada desain cepat untuk edukasi & konten sederhana
AI design Tools	AI untuk desain serbaguna (presentasi, video, grafis)	AI khusus desain visual cepat (poster, infografis)
Fitur AI	Magic Design, Text-to Image, Magic Edit, Magic Write	Auto Enhanced, Basic remove BG, tidak tersedia untuk generasi teks
Template & kustomisasi	Bervariasi ± 500.000 , sangat fleksibel (layar editing), tersedia kolaborasi <i>real-time</i> (canva teams)	Fokus pendidikan ± 10.000 , template terbatas dan tidak mendukung kolaborasi
aksesibilitas	Fitur dasar lengkap (dengan batasan), gratis untuk guru khusus <i>canva for education</i>	Watermark pada desain.
Interaktivitas	Embed video/audio, link aktif	Animasi slide dasar

Sumber: Platform Canva dan Wepik (diakses, september 2024)

Kelebihan dan kelemahan masing-masing platform tergambar pada tabel diatas, sehingga penggunaannya akan bergantung pada kebutuhan peserta. Oleh karena itu, dalam kegiatan ini, diakhir kegiatan dilakukan posttest terkait literasi digital guru untuk mengetahui peningkatan pengetahuan literasi digital yang diukur menggunakan kuesioner. Adapun hasil olah datanya tersaji sebagai berikut:

Tabel 3. Aspek Literasi Digital Guru

No.	Aspek Literasi Digital	Pengetahuan Canva (%)		Pengetahuan Wepik (%)	
		sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Keterampilan Teknis	53.84	84,61	0	61.53
2.	Pemahaman Kritis	61.53	100	0	100
3.	Kreatifitas & Produksi Konten	38.46	92.30	0	92.30
4.	Etika & Keamanan Digital	30.76	100	30.76	100
5.	Kolaborasi Digital	30.76	84.61	0	76.92
Rata-Rata Peningkatan		49.23		75.38	

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Literasi Digital adalah kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan mengkomunikasikan informasi secara efektif menggunakan teknologi digital (seperti komputer, smartphone, internet, dan platform digital). Ini mencakup pemahaman teknis, kognitif, dan etis dalam berinteraksi dengan dunia digital. Sebelum melakukan workshop, peserta tidak pernah tahu bahwa ada platform desain otomatis berbantuan AI yang dapat digunakan selain Canva, sehingga terlihat jelas perbedaannya. Di akhir kegiatan juga dilakukan review karya guru sebagai luaran dari workshop ini dilihat yakni

dari: 1). Aspek kreativitas dan 2). Aspek Keterampilan Desain, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 4.

Tabel 4. Hasil Review Karya Guru

No.	Parameter Review Karya	Kreativitas (%)		Ketrampilan Desain (%)	
		Canva	Wepik	Canva	Wepik
1.	Orisinalitas Desain	84.61	30.76	92.30	69.23
2.	Pemanfaatan AI Tools	92.30	100	84.61	100
3.	Relevansi dengan materi	100	92.30	100	84.61
4.	Interaktivitas	100	0	69.23	0
5.	Efisiensi Waktu	92.30	100	76.92	100

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan data diatas ditemukan bahwa, peserta senang menggunakan Wepik karena lebih cepat dengan penggunaan template dasar, namun justru hal inilah yang membuat tingkat orisinalitas karyanya menjadi kecil. Meskipun Canva menyediakan banyak *template*, namun untuk melakukan kustomisasi terhadap media ajar membutuhkan kreativitas yang tinggi, hasil review menunjukkan bahwa tingkat orisinalitas Canva sejalan dengan tingkat keterampilan teknis peserta. Hal ini juga berpengaruh pada keterampilan teknis pengoperasian Canva yang dinilai lebih familiar karena beberapa peserta sudah sering menggunakannya sehingga dengan mudah untuk memproduksi konten. Namun dari sisi adaptasi penggunaan website, Wepik sangat *user friendly* terbukti dengan sekali pengenalan langsung bisa digunakan dan tampilan akhirnya pun lebih menarik menurut beberapa peserta. Adapun Canva tidak terlalu banyak berubah karena peserta cukup familiar dengan platformnya. Kelebihan Canva yang tidak dimiliki Wepik adalah menampilkan embed video/link untuk kepentingan presentasi interaktif maupun kolaborasi dengan siswa.

Pada dasarnya guru memiliki keterampilan desain yang kurang baik berdasarkan hasil FGD pada tahap persiapan. Namun, baik Canva maupun Wepik sama-sama alat desain grafis berbasis AI yang menyediakan berbagai template gratis dan fitur otomatisasi untuk membuat presentasi, infografis, poster maupun video. Wepik tidak terlalu memberikan ruang untuk pengguna melakukan kustomisasi terhadap media ajar yang dihasilkan sehingga serba cepat dan menjadikan nilai tambahnya ada pada segi efisiensi waktu. Disamping itu juga, kecepatan ini membuat optimalisasi dalam pemanfaatan AI menjadi tinggi yang menjadikan prinsip desain visualnya menjadi rendah. Untuk konten yang bersifat edukasi, ketersediaan gambar AI pada Wepik lebih sedikit dibandingkan Canva sehingga untuk adaptasi dalam kebutuhan ajar khususnya dalam bidang pendidikan lebih kecil apalagi keterhubungan antar platform pendidikan lainnya.

Tabel 5. Kompetensi Guru dalam Mendesain Media Ajar berbantuan AI

No	Kompetensi	Setelah Workshop Canva (%)	Setelah Workshop Wepik (%)
1.	Literasi Digital	89.22	86.15
2.	Skill Design	94.22	55.76
3.	Kreativitas	92.30	70.76
	Rata-Rata	91.91	70.89

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan data setelah dilakukan workshop sebagaimana tersaji pada tabel 5, kompetensi guru mengalami peningkatan signifikan terutama dalam penggunaan Wepik untuk menghasilkan media ajar. Aspek *skill design* pada Canva menjadi sangat tinggi, ditengarai akibat Canva sudah pernah dioperasikan oleh hampir sebagian besar guru. Baik Canva maupun Wepik sama-sama efektif digunakan bagi guru, namun dari segi interaktivitas dengan media lain, peningkatan skill design dan menunjang kreativitas guru membuat Canva menjadi lebih direkomendasikan penggunaannya dibandingkan Wepik. Antara Wepik dan Canva, Canva lebih unggul dan direkomendasikan untuk pembuatan media pembelajaran karena fiturnya yang lebih lengkap, fleksibel, dan mendukung kreativitas guru. Namun, pilihan terbaik tergantung pada kebutuhan spesifik dan tingkat keahlian.

4. Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai bentuk tindak lanjut dari identifikasi kebutuhan guru pada kegiatan pengabdian di tahun sebelumnya. Para guru di abad ke-21 dituntut agar lebih kreatif dan berorientasi dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik yang melek teknologi, terbiasa menonton atau menyaksikan gambar dengan kualitas desain grafis yang baik, sehingga media pembelajaran berupa *slide* presentasi maupun poster yang notabene hanya berisi tulisan, terlihat sangat monoton dan tidak menarik bagi siswa. Solusi praktis dalam permasalahan ini, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan web berbasis AI sehingga media pembelajaran menjadi menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih kesulitan dalam mengolah gambar dan teks menjadi desain yang menarik. Namun, setelah mengikuti pelatihan, guru-guru tersebut mampu memanfaatkan fitur-fitur AI pada Canva dan Wepik untuk menghasilkan poster, infografis, dan presentasi yang lebih kreatif dan informatif. Hal ini terlihat dari hasil review karya yang dihasilkan oleh peserta pelatihan, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam segi estetika, keragaman desain, dan penggunaan elemen visual.

Canva telah terbukti menjadi alat yang sangat berharga untuk meningkatkan keterampilan desain guru, sehingga memungkinkan mereka membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang menjalani pelatihan dalam menggunakan Canva menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk mendesain poster, presentasi, dan konten multimedia pendidikan (Habyba et al., 2023; Sahputri et al., 2024; Anaguna & Arifin, 2024). Guru juga mampu membuat media pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa modern (Sahputri et al., 2024).

Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas Canva menjadikannya platform yang ideal bagi guru dengan pengalaman desain yang terbatas sebagaimana temuan penelitian ini. Sebuah studi di SMP Negeri Fatumfaun juga menunjukkan hal yang memperkuat temuan bahwa bahkan guru dengan literasi digital dasar dapat membuat poster dan materi pendidikan yang tampak profesional setelah mengikuti pelatihan Canva (Shidik et al., 2023). Hal ini menyoroti potensi Canva untuk mendemokratisasi keterampilan desain di kalangan pendidik, terlepas dari pengalaman mereka sebelumnya. Di sisi lain, Sumber penelitian terkait pemanfaatan Wepik masih sangat minim, namun ada studi yang menyebutkan bahwa performa Canva mulai menurun dan mendapat sorotan (Alfiana et al., 2023), Wepik jika menggunakan kerangka kerja *express* dapat mengungguli Canva justru dari sisi kinerja dan kecepatan.

Pemanfaatan Canva dan Wepik AI dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang mengarah pada lingkungan belajar yang lebih memotivasi (Anaguna & Arifin, 2024). Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang disajikan lebih menarik dan mudah dipahami (Sugihartono, et.al. 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang beragam juga membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dan Wepik dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva dan Wepik AI, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengadaptasi teknologi baru ini ke dalam kurikulum yang sudah ada. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat yang memadai juga menjadi kendala bagi sebagian guru. Untuk mengatasi tantangan ini, perlu dilakukan pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada integrasi Canva dan Wepik ke dalam proses pembelajaran, serta penyediaan fasilitas yang memadai di sekolah. Keterbatasan lainnya adalah waktu pelatihan yang hanya berlangsung satu hari, ditambah lagi variasi kemampuan peserta yang tidak merata, disikapi melalui pendampingan diferensiasi berupa kelompok kecil berdasarkan level keterampilan (pemula/menengah) dengan modul tugas yang disesuaikan. Kemudian koneksi internet tidak stabil di lokasi pelatihan, diantisipasi dengan menyediakan bahan *offline* berupa modul PDF, *template* Canva/Wepik dalam *flashdisk*, serta *screenshot step-by-step* penggunaan fitur AI serta penginstalan software perekam layar agar bisa menghasilkan video. Solusi-solusi ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta berdasarkan evaluasi pasca-kegiatan.



5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dan Wepik memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Antara Wepik dan Canva, Canva lebih unggul dan direkomendasikan untuk pembuatan media pembelajaran karena fiturnya yang lebih lengkap, fleksibel, dan mendukung kreativitas guru. Namun, pilihan terbaik tergantung pada kebutuhan spesifik dan tingkat keahlian. Bagi guru pemula dengan skill desain kecil, ingin yang cepat dan sederhana, pemanfaatan Wepik lebih disarankan. Dengan kata lain Canva untuk kreativitas tak terbatas sedangkan Wepik untuk solusi instan membuat media ajar berbasis AI. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan kedua teknologi ini secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dapat memfasilitasi pelatihan Canva dan Wepik secara berkala bagi guru hingga level advanced dengan melibatkan mitra berupa dosen/ahli IT/Praktisi pendidikan. Selain itu, perlu juga dilakukan pengembangan materi pelatihan yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan guru. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, maka pembentukan komunitas guru secara daring perlu di bentuk, agar dapat memonitoring kemampuan penggunaan platform Canva dan Wepik oleh guru serta pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran, feedback siswa serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.

6. Ucapan Terima Kasih

Sinergi seluruh pemangku kepentingan menjadi faktor penentu kesuksesan program ini, sekaligus mendorong publikasi artikel ilmiah sebagai bentuk pertanggungjawaban dari diseminasi hasil pengabdian kepada masyarakat. Untuk itu, Penulis menyampaikan terimakasih kepada Universitas Khairun atas kontribusi pendanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Apresiasi yang tinggi juga kami sampaikan kepada MGMP Geografi SMA Kota Ternate atas partisipasi aktif dan kolaboratif selama pelatihan, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan optimal dan dapat memperoleh manfaat nyata dalam pengembangan kompetensi digital pendidik.

Daftar Pustaka

- Adiatma, T., & Thana, P. (2022). Pengembangan modul digital interaktif berbasis flipbook mata kuliah manajemen PAUD. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 155-165. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7731>
- Alfiana, M., Aditya, B. R., Hernawati, E., Wijayanto, P. W., & Gunawan, T. (2023). Usability testing of the Canva application as a student collaboration design media. *Proceedings of the 8th International Conference on Information Technology and Digital Applications (ICITDA 2023)*, 1-5. <https://doi.org/10.1109/ICITDA60835.2023.10427037>
- Anaguna, N., & Arifin, N. D. F. (2024). Creative learning media management with Canva: Building teacher skills in the digital age. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(4), 940-952. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i4.1150>
- Cuc, M. C. (2022). Strategies for teaching through technology and internet in the pandemic context. *European Proceedings of Educational Sciences*, 3(2), 540-547. <https://doi.org/10.15405/epes.22032.54>
- Dong, S. (2024). The ID Digital Institute: Building a digital education toolset and community. *Transplant Infectious Disease*, 26(4), e14297. <https://doi.org/10.1111/tid.14297>

- Durham, C. (2024). Centering equity for multilingual learners in preservice teachers' technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Journal of Teacher Education*, 75(3), 347–360. <https://doi.org/10.1177/00224871231223460>
- Erfan, M. (2024). Development of an ethnopedagogical LMS to enhance the creativity of elementary school teacher candidates in learning science course. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 886–895. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.6265>
- Habyba, A. N., Surjasa, D., Farhan, A., Rambung, R., Krismantan, T. P., & Rhamanda, D. (2023). Multimedia design training for high school teachers in Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.46961/jpk.v3i1.751>
- Holik, I., Kersánszki, T., Molnár, G., & Sanda, I. (2023). Teachers' digital skills and methodological characteristics of online education. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(4), 50–65. <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i4.37077>
- Huo, H., & Wang, F. (2022). A study of artificial intelligence-based poster layout design in visual communication. *Scientific Programming*, 2022, Article 1191073. <https://doi.org/10.1155/2022/1191073>
- Litiņa, S., & Svētiņa, K. (2023). Digital competence of medical college teachers according to DigCompEdu framework. In *To Be or Not to Be a Great Educator: Proceedings of the ATEE Spring Conference 2022* (pp. 365–380). University of Latvia Press. <https://doi.org/10.22364/atee.2022.23>
- Monteiro, A. F., Miranda-Pinto, M., Osório, A. J., & Araújo, C. L. (2019). Curricular integration of computational thinking, programming and robotics in basic education: A proposal for teacher training. In *Proceedings of the 12th International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI2019)* (pp. 742–749). IATED. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.0232>
- Osei-Wusu, F., Asante, G., Yeboah, D., Muntaka, S. A., Azameti, C. Y., Sarfo, E. A., & Adotey, A. (2025). Enhancing practical design skills using AI-powered graphic design platforms: A pedagogical framework for beginner learners. *Preprints*, 2025010763. <https://doi.org/10.20944/preprints202501.0763.v1>
- Potapchuk, O. (2023). Current trends in the development of pedagogical systems of Ukraine in the conditions of digitalization of society. *Journal of Education, Health and Sport*, 13(1), 300–309. <https://doi.org/10.12775/jehs.2023.13.01.045>
- Rashitovna, S. L. (2021). Digital transformation of the didactic space of professional training of teachers. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS*, 113, 1329–1335. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.11.175>
- Ribosa, J., & Durán, D. (2022). Student-generated teaching materials: A scoping review mapping the research field. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, Article 27443. <https://doi.org/10.14201/eks.27443>
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative design training in the Gen Z era: Teacher training at vocational schools using Canva for innovative learning media. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515–1522. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078>
- Shidik, M. A., Tae, L. F., & Dewi, N. P. Y. A. (2023). Pengembangan kompetensi profesional guru melalui edukasi media poster berbasis aplikasi Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 5344–5354. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17585>

- Sugihartono, T., Chrisna Putra, R. R., Perkasa, E. B., Sandro, I. D., Indallah, R., & Alkayess, A. F. (2024). Pelatihan dan pengembangan kemampuan guru terhadap manajemen konten edukasi berbasis digital bagi guru SDN 52 Pangkalpinang. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 105-112. <https://doi.org/10.35906/resona.v8i1.1875>
- Tahsin, M., & Azzahra, P. L. (2024). Penerapan kecerdasan buatan untuk meningkatkan pembelajaran desain logo dalam industri kreatif. *Design Journal*, 2(1), 23-32. <https://doi.org/10.58477/dj.v2i1.163>
- Voronin, D., Nechaev, A., & Voronina, E. (2021). Learning with the use of distance learning technologies or what digital tools should a teacher possess? *SHS Web of Conferences*, 113, 00032. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202111300032>
- Wijaya, W., & Risdiansyah, D. (2020). Dampak implementasi sistem informasi manajemen pendidikan pada kegiatan akademik di sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 129-135. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24564>