

PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA PLATFORM CANVA DALAM TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Rusyda Maulida¹, Tita Puspitasari²

^{1,2} Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Korespondensi. author: dosen02114@unpam.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technology has created new opportunities for the development of instructional media in primary education. However, its utilization by teachers still faces several challenges, particularly related to design skills, time efficiency, and the suitability of learning media to students' characteristics. This study aims to examine the use of AI features on the Canva platform in developing instructional media at SD Daarul Qur'an Internasional, focusing on ease of use, teachers' work efficiency, transformation of work patterns, and technical and pedagogical challenges encountered. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through classroom observations, in-depth interviews with all teachers, and documentation analysis of instructional media products. Data were analyzed interactively using the Miles and Huberman model and validated through triangulation and member checking. The findings indicate that Canva AI is easy to use for teachers with diverse levels of digital competence, significantly improves time efficiency, and facilitates a transformation in teachers' roles from manual content creators to more strategic and creative instructional designers. The instructional media produced are more varied, visual, and adaptive to the characteristics of primary school students. The main challenges identified include internet connectivity stability and the need to adjust AI-generated language to suit students' cognitive development levels. This study concludes that Canva AI has strong potential to serve as a catalyst for pedagogical transformation in primary education when supported by adequate infrastructure and continuous professional development for teachers.

Keywords: Artificial Intelligence, Canva AI, instructional media, primary education, pedagogical transformation.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) menghadirkan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pemanfaatannya oleh guru masih menghadapi tantangan, terutama terkait keterampilan desain, efisiensi waktu kerja, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan fitur AI pada platform Canva dalam pengembangan media pembelajaran di SD Daarul Qur'an Internasional, dengan fokus pada kemudahan penggunaan, efisiensi waktu kerja guru, transformasi pola kerja, serta kendala teknis dan pedagogis yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam terhadap seluruh guru, dan studi dokumentasi media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles dan Huberman, serta divalidasi melalui triangulasi dan member check. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva AI mudah digunakan oleh guru dengan latar belakang kompetensi digital yang beragam, mampu meningkatkan efisiensi waktu kerja secara signifikan, serta mendorong transformasi peran guru dari pembuat media manual menjadi perancang konten pembelajaran yang lebih strategis dan kreatif. Media

pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih variatif, visual, dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Kendala utama yang ditemukan meliputi stabilitas koneksi internet dan kebutuhan penyesuaian bahasa hasil AI agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva AI berpotensi menjadi katalisator perubahan pedagogis di sekolah dasar apabila didukung oleh infrastruktur dan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Canva AI, media pembelajaran, sekolah dasar, transformasi pedagogis.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini telah membawa perubahan signifikan dan menyebabkan disrupsi di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan (Jamilah et al., 2025). Disrupsi ini dipahami sebagai fenomena yang mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, dan memperoleh informasi secara drastis, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi agar tidak tertinggal. Di tingkat sekolah dasar, integrasi teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin penting untuk memfasilitasi akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Maulid, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan besar, terutama terkait rendahnya pemahaman konsep dasar siswa (Huda, 2025). Berdasarkan data PISA 2022, Indonesia menempati peringkat bawah dengan skor matematika di bawah rata-rata OECD, sementara hasil Asesmen Nasional 2023 menunjukkan bahwa mayoritas siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam literasi numerasi (Wahyuningsih et al., 2025). Hal ini diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, tidak adaptif, serta berfokus pada hafalan prosedural semata tanpa menekankan pemahaman konseptual yang mendalam (Fathuri et al., 2024; Mustika et al., 2025).

Sebagai solusi inovatif, Artificial Intelligence (AI) hadir menawarkan peluang besar untuk mentransformasi sistem pembelajaran menjadi lebih personal, adaptif, dan interaktif (Huda, 2025). Melalui algoritma Machine Learning (ML) dan Natural Language Processing (NLP), AI mampu mengidentifikasi kebutuhan individu, memberikan umpan balik langsung, serta menyesuaikan tingkat kesulitan materi secara real-time (Oktavianus et al., 2023; Sucianingtyas et al., 2025). Selain itu, teknologi ini dapat berfungsi sebagai "guru pendamping" yang membantu meringankan beban administratif guru, seperti analisis data belajar dan penyusunan materi, sehingga proses pendidikan menjadi lebih efisien (Sucianingtyas et al., 2025).

Kebutuhan akan transformasi ini juga didorong oleh karakteristik murid saat ini yang merupakan generasi digital native (Huda, 2025). Mereka tumbuh bersama teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual, interaktif, dan multimedia dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Pemanfaatan AI

dalam platform digital seperti Canva atau melalui media komik interaktif memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi contoh konkret melalui animasi dan ilustrasi digital yang menarik perhatian serta rasa ingin tahu siswa (TARIGAN & others, 2024; Yogiarni & Sodikin, 2025).

Implementasi AI yang terencana secara sistematis terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Mambu et al., 2023). Fakta empiris menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AI dapat meningkatkan hasil belajar dan mendukung pemerataan mutu pendidikan, bahkan di daerah terpencil sekalipun (Huda, 2025). Dengan demikian, pemanfaatan AI bukan hanya sekadar mengikuti tren, melainkan strategi krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyiapkan siswa menghadapi tuntutan masa depan (Jamilah et al., 2025).

Rumusan masalah dalam penelitian ini diawali dengan mengeksplorasi bagaimana keterampilan dan kompetensi guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Artificial Intelligence pada aplikasi Canva, seperti Magic Design, Magic Write, dan Magic Media, guna menciptakan media pembelajaran digital yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan mengkaji proses pengembangan bahan ajar interaktif, mulai dari komik digital hingga game pembelajaran, yang dilakukan secara efisien melalui bantuan instruksi atau prompting pada fitur Canva AI tersebut. Analisis juga diarahkan untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media berbasis Canva AI dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi abstrak serta memacu motivasi belajar siswa SD yang merupakan generasi digital native. Di sisi lain, penting untuk mengidentifikasi apa saja kendala teknis dan pedagogis yang dihadapi guru saat mengintegrasikan teknologi ini di lingkungan sekolah, sekaligus merumuskan solusi strategis untuk mengatasi hambatan tersebut. Terakhir, penelitian ini akan meninjau bagaimana pengaruh penggunaan fitur cerdas seperti desain otomatis dan konversi teks-ke-gambar terhadap efisiensi waktu kerja guru dalam mempersiapkan materi pembelajaran jika dibandingkan dengan metode desain manual.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterampilan dan kompetensi guru dalam mengoperasikan berbagai fitur Artificial Intelligence pada Canva guna menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar interaktif yang memanfaatkan teknik prompting pada Canva AI agar pembuatan materi menjadi lebih efisien. Peneliti juga ingin menguji efektivitas penggunaan media berbasis teknologi cerdas ini dalam meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Lebih lanjut, penelitian ini berupaya mengidentifikasi kendala teknis maupun pedagogis yang muncul selama proses integrasi teknologi di kelas, sekaligus merumuskan solusi strategis yang tepat untuk mengatasinya. Sebagai penutup, penelitian ini bermaksud untuk mengevaluasi dampak penggunaan fitur otomatisasi Canva AI

terhadap efisiensi waktu kerja guru dalam menyiapkan perangkat ajar dibandingkan dengan metode konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) pada platform Canva dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami pengalaman guru, proses pedagogis, serta dinamika pembelajaran yang berlangsung secara alami (*naturalistic setting*) (Creswell, 2017), khususnya dalam konteks integrasi teknologi AI di kelas. Penelitian dilaksanakan di SD Daarul Qur'an Internasional dengan melibatkan seluruh guru sebagai subjek penelitian. Pelibatan seluruh guru bertujuan memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tingkat literasi digital, pola pemanfaatan fitur Canva AI, serta perubahan praktik pengembangan media pembelajaran di berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi (Sugiyono, 2022). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI dalam kegiatan pembelajaran di kelas, termasuk interaksi guru dan siswa dengan media tersebut. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali persepsi guru terkait kemudahan penggunaan fitur AI, efisiensi waktu kerja, transformasi pola kerja, serta kendala teknis dan pedagogis yang dihadapi. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis produk media pembelajaran digital yang dihasilkan guru, seperti modul ajar, presentasi visual, komik digital, dan video animasi, guna menilai kualitas dan variasi media yang dikembangkan.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu pra-lapangan, pekerjaan lapangan, analisis data, dan validasi. Tahap pra-lapangan meliputi studi pendahuluan, pengurusan perizinan, serta observasi awal terhadap kesiapan sarana dan literasi digital guru. Tahap pekerjaan lapangan mencakup pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap analisis data dilakukan secara interaktif (Miles et al., 2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Fokus analisis diarahkan pada peran AI dalam mentransformasi pola kerja guru dan pengembangan media pembelajaran. Keabsahan data melalui penerapan triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif pemanfaatan fitur Artificial Intelligence (AI) pada platform Canva dalam pengembangan media pembelajaran di SD Daarul Qur'an Internasional. Fokus utama penelitian diarahkan

pada empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan teknologi oleh guru, efisiensi waktu kerja, transformasi pola kerja dan kualitas output media pembelajaran, serta kendala teknis dan pedagogis yang dihadapi dalam proses implementasi. Hasil penelitian diperoleh melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam terhadap seluruh guru, observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, analisis dokumentasi media ajar yang dihasilkan, serta pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Canva AI telah memberikan dampak signifikan terhadap praktik pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut. Pemanfaatan fitur AI tidak hanya memengaruhi aspek teknis pembuatan media, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir dan peran guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar.

Kemudahan Penggunaan Fitur Canva AI

Hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa seluruh guru menilai Canva AI sebagai platform yang mudah digunakan, intuitif, dan ramah bagi pengguna pemula. Antarmuka berbasis drag-and-drop memungkinkan guru untuk menyusun media pembelajaran secara langsung tanpa harus memiliki latar belakang atau keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Guru menyatakan bahwa fitur Magic Design sangat membantu dalam menyusun tata letak presentasi secara otomatis, sehingga media yang dihasilkan tampak rapi, konsisten, dan profesional. Selain itu, fitur Magic Media memungkinkan guru menghasilkan visual pembelajaran hanya melalui deskripsi teks sederhana, yang sebelumnya sulit diwujudkan tanpa keahlian khusus atau perangkat lunak desain yang kompleks.

Temuan wawancara tersebut diperkuat oleh hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa guru dapat mengoperasikan fitur-fitur Canva AI secara mandiri tanpa memerlukan pendampingan intensif. Bahkan guru yang sebelumnya mengaku kurang percaya diri atau merasa “tidak berbakat dalam mendesain” menunjukkan perubahan sikap yang positif setelah menggunakan Canva AI. Mereka terlihat lebih berani bereksperimen dengan berbagai bentuk media pembelajaran digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa Canva AI berfungsi sebagai enabler, yakni teknologi yang menurunkan hambatan teknis sekaligus hambatan psikologis dalam adopsi media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, kemudahan penggunaan Canva AI menjadi faktor kunci yang mendorong penerimaan dan keberlanjutan penggunaannya di kalangan guru.

Efisiensi Waktu Kerja Guru

Aspek efisiensi waktu kerja guru merupakan temuan paling menonjol dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, sebelum memanfaatkan Canva AI, guru membutuhkan waktu rata-rata sekitar 180 menit untuk menyusun satu set media pembelajaran visual. Waktu tersebut digunakan

untuk mencari aset gambar secara manual, menyesuaikan resolusi dan kesesuaian visual, menulis narasi materi, serta mengatur tata letak desain agar tampak menarik dan mudah dipahami siswa. Proses ini sering kali dianggap melelahkan dan menyita waktu, sehingga guru cenderung membatasi penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Setelah integrasi Canva AI, durasi tersebut berkurang secara signifikan menjadi sekitar 30 menit untuk satu set media pembelajaran. Fitur otomatisasi desain dan generasi konten memungkinkan guru untuk melewati tahapan-tahapan teknis yang sebelumnya memakan banyak waktu. Data dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam jumlah dan variasi media pembelajaran yang dihasilkan guru dalam satu semester, meliputi presentasi visual, modul ajar digital, komik pembelajaran, serta video animasi singkat. Guru mengakui bahwa efisiensi waktu ini memberikan ruang yang lebih luas bagi mereka untuk fokus pada perencanaan pembelajaran, refleksi pedagogis, serta pendampingan siswa. Dengan demikian, Canva AI berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan produktivitas dan efektivitas kerja guru.

Transformasi Pola Kerja dan Output Media Pembelajaran

Hasil penelitian juga mengungkap adanya transformasi mendasar dalam pola kerja guru terkait pengembangan media pembelajaran. Sebelum integrasi Canva AI, guru cenderung bekerja secara manual, individual, dan terfragmentasi. Proses pencarian visual dilakukan melalui mesin pencari umum, yang sering kali menghasilkan gambar dengan kualitas rendah, tidak konsisten, atau kurang relevan dengan konteks materi pembelajaran. Akibatnya, media yang dihasilkan cenderung bersifat tekstual dan kurang variatif. Hal tersebut dapat di lihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Matriks Perbandingan Transformasi Kerja Guru

Aspek Perubahan	Sebelum Integrasi Canva AI	Sesudah Integrasi Canva AI
Pencarian Visual	Mencari gambar manual di Google Image; seringkali resolusi rendah atau tidak konsisten.	Menggunakan <i>Magic Media</i> ; gambar dibuat unik dan konsisten sesuai deskripsi teks guru.
Penyusunan Konten	Menulis narasi materi secara manual dari buku teks ke slide presentasi.	Menggunakan <i>Magic Write</i> ; AI membantu merangkum dan menstrukturkan poin-poin materi.
Kecepatan Desain	Guru menghabiskan banyak waktu mengatur tata letak, warna, dan font secara manual.	<i>Magic Design</i> memberikan rekomendasi tata letak instan yang sudah rapi dan profesional.
Output Media	Terbatas pada presentasi standar dan teks statis.	Menghasilkan media variatif: komik digital, video animasi, dan infografis interaktif.

Setelah memanfaatkan Canva AI, pola kerja guru mengalami perubahan menuju proses yang lebih terintegrasi, sistematis, dan berorientasi pada konten pembelajaran. Guru tidak lagi terjebak pada aspek teknis desain, melainkan lebih fokus pada perencanaan materi, penyusunan alur cerita pembelajaran, dan penyesuaian media dengan karakteristik siswa. Output media pembelajaran menjadi lebih beragam dan inovatif, mencakup komik digital untuk kelas rendah, infografis interaktif untuk merangkum konsep, serta video animasi untuk menjelaskan materi abstrak. Transformasi ini menunjukkan bahwa Canva AI tidak hanya meningkatkan kualitas visual media pembelajaran, tetapi juga mendorong guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar yang lebih strategis dan kreatif.

Kendala Teknis dan Pedagogis

Meskipun memberikan banyak manfaat, pemanfaatan Canva AI juga dihadapkan pada sejumlah kendala teknis dan pedagogis. Kendala teknis utama yang diidentifikasi adalah ketergantungan pada stabilitas koneksi internet. Guru menyampaikan bahwa akses internet yang tidak stabil, terutama pada jam-jam tertentu, dapat menghambat proses pembuatan media pembelajaran. Selain itu, keterbatasan kuota dan fitur pada akun Canva versi gratis juga menjadi tantangan tersendiri, terutama ketika guru ingin memanfaatkan fitur AI secara intensif.

Dari sisi pedagogis, kendala utama terletak pada karakter bahasa yang dihasilkan oleh fitur Magic Write, yang cenderung formal dan kurang sesuai dengan karakteristik bahasa siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Kondisi ini mengharuskan guru melakukan penyuntingan manual agar materi tetap komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selain itu, guru membutuhkan waktu adaptasi untuk menguasai teknik penyusunan prompt yang tepat agar hasil keluaran AI selaras dengan tujuan pembelajaran. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun AI mampu mempercepat proses desain, peran guru sebagai pengendali pedagogis tetap sangat penting dalam memastikan kualitas dan relevansi media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur Artificial Intelligence (AI) pada platform Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap praktik pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini memperkuat dan sekaligus memperluas hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi berbasis AI berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diintegrasikan secara pedagogis dan kontekstual (Efendi et al., 2025; Entriza & Puspitasari, 2025). Namun, berbeda dengan sebagian penelitian terdahulu yang lebih menekankan aspek hasil belajar siswa, penelitian ini menempatkan fokus utama pada transformasi peran guru, efisiensi kerja, serta dinamika pedagogis yang menyertai penggunaan Canva AI di konteks sekolah dasar berbasis nilai keislaman.

Dari sisi kemudahan penggunaan, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wahyudi & Jatun, (2024) yang menunjukkan bahwa platform pembelajaran digital dengan antarmuka sederhana cenderung lebih mudah diterima oleh guru sekolah dasar. Persepsi guru terhadap Canva AI sebagai teknologi yang ramah pengguna memperkuat asumsi dalam Technology Acceptance Model (TAM) bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan faktor determinan dalam adopsi teknologi pendidikan. Namun, kontribusi baru dari penelitian ini terletak pada temuan bahwa kemudahan tersebut tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga psikologis. Canva AI terbukti mampu menghilangkan rasa tidak percaya diri guru terhadap aktivitas desain media, sebuah aspek yang jarang disoroti secara eksplisit dalam penelitian sebelumnya.

Temuan terkait efisiensi waktu kerja guru juga memperkuat hasil penelitian Putra, (2024) yang menyatakan bahwa otomatisasi berbasis teknologi dapat mengurangi beban kerja guru dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan secara lebih rinci bahwa pengurangan waktu kerja tidak hanya berdampak pada produktivitas, tetapi juga pada perubahan sikap guru terhadap penggunaan media digital. Efisiensi waktu yang signifikan mendorong guru untuk lebih konsisten dan berkelanjutan dalam mengintegrasikan media pembelajaran visual ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Canva AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pemicu perubahan perilaku profesional guru.

Transformasi pola kerja guru yang teridentifikasi dalam penelitian ini relevan dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Sejalan dengan Hanik et al., (2022) penelitian ini menunjukkan bahwa guru mulai mengintegrasikan teknologi tidak sebagai elemen tambahan, melainkan sebagai bagian integral dari perencanaan pembelajaran. Fokus guru bergeser dari sekadar “membuat media” menuju “merancang pengalaman belajar”. Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu terletak pada konteks penggunaan AI generatif, di mana guru berperan sebagai pengarah dan penyunting konten, bukan sebagai produsen konten manual sepenuhnya. Hal ini memperkaya diskursus TPACK dengan memasukkan dimensi prompting dan kurasi AI sebagai kompetensi baru guru abad ke-21.

Peningkatan kualitas dan variasi media pembelajaran berbasis Canva AI juga dapat dipahami melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan Mayer. Penelitian sebelumnya Riyadi et al., (2026) menegaskan bahwa visualisasi yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini menguatkan argumen tersebut dengan menunjukkan bahwa visualisasi berbasis AI memungkinkan guru menghadirkan representasi konsep abstrak yang sebelumnya sulit divisualisasikan. Lebih jauh, penelitian ini menambahkan perspektif bahwa AI memungkinkan personalisasi visual sesuai konteks lokal dan karakteristik siswa, yang jarang dibahas dalam studi multimedia konvensional.

Namun demikian, temuan mengenai kendala pedagogis, khususnya bahasa hasil Magic Write yang cenderung formal, memperluas diskusi mengenai keterbatasan AI dalam konteks pendidikan dasar. Sejalan dengan temuan Salakay & Telussa, (2025) penelitian ini menegaskan bahwa AI belum mampu sepenuhnya memahami karakteristik perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar. Kontribusi penting dari penelitian ini adalah penegasan peran human-in-the-loop, di mana guru berfungsi sebagai penjaga nilai pedagogis, bahasa, dan konteks budaya. Hal ini memperkaya literatur internasional yang menekankan bahwa AI dalam pendidikan seharusnya bersifat assistive, bukan substitutive.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Canva AI tidak hanya relevan secara teknologis, tetapi juga signifikan secara pedagogis dan profesional. Berbeda dengan sebagian penelitian terdahulu yang memposisikan AI sebagai inovasi instruksional semata, penelitian ini menegaskan bahwa AI berperan sebagai katalis transformasi peran guru dari pembuat konten manual menjadi perancang pengalaman belajar yang strategis. Dalam konteks JISPE, temuan ini memperkaya kajian tentang inovasi pembelajaran di sekolah dasar Indonesia. Sementara dalam konteks Scopus-oriented, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap diskursus global mengenai integrasi AI yang beretika, kontekstual, dan berpusat pada penguatan peran guru.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Artificial Intelligence (AI) melalui platform Canva berperan signifikan dalam mentransformasi praktik pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Fitur Canva AI terbukti mudah diakses oleh guru, meningkatkan efisiensi waktu kerja, serta mendorong pergeseran peran guru dari pembuat media manual menjadi perancang pengalaman belajar yang lebih strategis dan kreatif. Media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih variatif, visual, dan relevan dengan karakteristik siswa sebagai generasi digital native.

Namun demikian, efektivitas pemanfaatan Canva AI sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur digital dan kompetensi pedagogis guru dalam mengkurasi serta menyesuaikan keluaran AI. Oleh karena itu, sekolah disarankan untuk memperkuat dukungan infrastruktur dan menyelenggarakan pengembangan profesional berkelanjutan terkait literasi AI dan teknik prompting. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan media berbasis AI terhadap capaian belajar siswa secara kuantitatif serta mengeksplorasi implementasi AI pada konteks sekolah yang lebih beragam..

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Efendi, Z., Hanim, M. A. F., & Santoso, A. (2025). Kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan: Tinjauan literatur sistematis tentang peluang, masalah etika, dan implikasi pedagogis. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan Dan Keislaman*, 4(3),

134–152.

- Entriz, A. N., & Puspitasari, F. F. (2025). Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pelatihan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 15(1), 62–73.
- Fathuri, A., Muttaqin, M. F., & others. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Pemahaman Pengelolaan Sampah Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Daarul Quran Internasional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 447–456.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan tpack (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27.
- Huda, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ai Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Negeri Kumbo*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Jamilah, E., Purnamasari, A., Ramadan, I., & Warta, W. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Sdn Sawahlega 02 Kabupaten Bandung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 215–222.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689–2698.
- Maulid, T. A. (2024). Keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldaña, J., & others. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mustika, D., Hidayat, B., Latif, L., Utami, M., & Karmelia, K. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantu Artificial Intelligence untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(5), 3581–3587.
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan artificial intelligence pada pembelajaran dan asesmen di era digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 473–486.
- Putra, R. (2024). Mengatasi Tantangan Beban Kerja Guru di Era Digital: Optimalisasi Kurikulum Merdeka PAI dan Pemanfaatan Teknologi. *SURAU: Journal of Islamic Education*, 2(1), 89–104.
- Riyadi, F. A., Laila, A., & Putri, V. K. (2026). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Storrtelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 276–293.
- Salakay, S., & Telussa, S. (2025). Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) di Sekolah Dasar Proskuneo Ambon. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 265–272.
- Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Inteligence (AI) Dalam Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 232–243.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung.
- TARIGAN, W. R. B. R., & others. (2024). *Pengaruh Media Vidio Animasi*

Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Mata Pelajaran Pkn Di Upt Sd Negeri 064025 Medan Tp 2023/2024. Universitas Quality.

Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.

Wahyuningsih, B. Y., Ermiana, I., Astria, F. P., Hidayati, V. R., Suranti, N. M. Y., & Febian, W. (2025). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Comic AI Sebagai Media Kreatif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Lembar Selatan: Developing Comic AI-Based Teaching Materials as a Creative Medium for Learning at SDN 3 Lembar Selatan Primary School. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(2), 128–140.

Yogiarni, T., & Sodikin, R. A. (2025). *Menciptakan Video Edukatif IPAS yang Menarik dan Efektif Menggunakan Canva*. CV. Ruang Tentor.