

## **Pelatihan dan Pendampingan Guru TK Bukateja: Pemanfaatan AI dalam Penyusunan RPP Digital dan Pembuatan Konten Digital Berbasis Canva**

**Mohammad Imron<sup>1</sup>, Evril Fadrekha Cahyani<sup>2</sup>, Fatih Syamsudin<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Mohammad Imron

**E-mail:** [imron@amikompurwokerto.ac.id](mailto:imron@amikompurwokerto.ac.id)

### **Abstrak**

Pelatihan dan pendampingan guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Bukateja ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digital dan penggunaan Canva dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode ceramah, praktik langsung, dan pendampingan intensif selama empat pertemuan dengan total peserta sebanyak 20 guru. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi digital guru sebesar 59.2% dengan capaian target kegiatan di atas 85%. Guru mampu menghasilkan RPP digital berbasis AI dan berbagai media ajar kreatif melalui Canva. Tingkat kepuasan peserta mencapai 95% dengan kategori sangat memuaskan. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri, sikap, dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran anak usia dini.

**Kata kunci** – pelatihan guru TK, kecerdasan buatan, RPP digital, canva, kompetensi digital

### **Abstract**

The training and mentoring program for kindergarten teachers in Bukateja District aimed to enhance digital competence through the utilisation of Artificial Intelligence (AI) in developing digital lesson plans and the use of Canva for creating interactive learning content. The activities were conducted through lectures, hands-on practice, and intensive mentoring over four sessions involving 20 teachers. Evaluation was carried out using pre-tests, post-tests, and satisfaction questionnaires. The results showed an improvement of 59.2% in teachers' digital competence, with achievement targets exceeding 85%. Teachers successfully produced AI-based digital lesson plans and various creative teaching media using Canva. The participants' satisfaction level reached 95%, categorised as very satisfactory. Beyond technical skill enhancement, the program also had a positive impact on teachers' confidence, attitudes, and creativity in integrating technology into early childhood education.

**Keywords** - kindergarten teacher training, artificial intelligence, digital lesson plan, canva, digital competence

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD), termasuk Taman Kanak-Kanak (TK), memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pembelajaran anak. Guru TK dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Namun, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara digital serta dalam membuat konten pembelajaran yang menarik (Kemendikbud, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, kecerdasan buatan (AI) telah memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai aspek, termasuk didunia pendidikan. Pemanfaatan AI dapat membantu guru dalam menyusun RPP digital yang lebih sistematis, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan AI, guru dapat mengakses berbagai referensi, template, dan rekomendasi dalam penyusunan RPP, sehingga dapat menghemat waktu dan meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran (Trianggara et al., 2024), (Handoyo et al., 2025).

Selain penyusunan RPP digital, pembuatan konten pembelajaran yang menarik juga menjadi tantangan bagi guru TK. Canva, sebagai salah satu *platform* desain grafis berbasis digital, menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan Canva untuk mendukung pembelajaran (Khaer et al., 2025).

Mitra dalam kegiatan ini para guru Taman Kanak-Kanak (TK) Kecamatan Bukateja yang memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak usia dini. Namun, dalam implementasi pembelajaran berbasis digital, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, diantaranya: 1) Kurangnya pemahaman tentang pemanfaatan teknologi informasi seperti kecerdasan buatan (AI). 2) Minimnya keterampilan dalam menggunakan Canva sebagai salah satu *platform* desain grafis untuk menyusun berbagai konten pembelajaran digital. 3) Terbatasnya akses terhadap pelatihan digital yang relevan. 4) Kurangnya kepercayaan diri dalam mengadopsi teknologi digital.

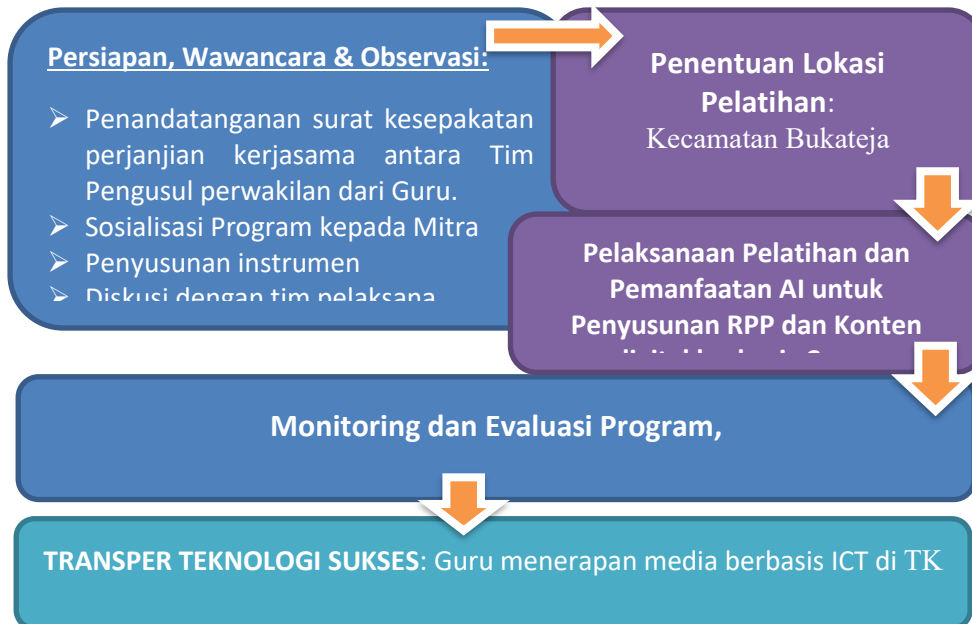
Pada permasalahan tersebut program pengabdian ini menawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan intensif dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk menyusun RPP, serta penggunaan Canva untuk pembuatan konten pembelajaran (Adhitya & Adhitya, 2025), (Khairunnisa & Ilmi, 2024). Dengan solusi ini diharapkan guru TK dapat lebih mudah mengadopsi teknologi digital sebagai langkah baru dalam penyusunan RPP dan pembuatan konten pembelajaran (Jayadi et al., 2024).

Pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional memberikan dasar hukum untuk membangun pendidikan dengan prinsip demokrasi, desentralisasi, otonom, keadilan, dan menjunjung tinggi azasi manusia, terhadap masalah makro bangsa Indonesia (UDD 45, 2003). Media pembelajaran telah terbukti berperan aktif untuk meningkatkan motivasi dan intelektual siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu pelatihan dan pendampingan dalam program pengabdian ini diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai dengan empat rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO; 1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), 4) *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri sendiri (Guru et al., 2022).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran pada era sekarang, peluang baru yang dijanjikan teknologi saat ini sangatlah luas (Handoyo et al., 2025). Para guru di tuntut agar dapat memanfaatkan TIK dengan baik, dengan kata lain TIK bukan menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran, melainkan memadukan kemajuan zaman untuk mendukung proses pembelajaran. Penguasaan TIK ini dapat digunakan oleh Guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, hal ini mengisyaratkan pentingnya bagi anak-anak sejak dini dalam memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi (Zebua et al., 2023), (Nst & Wardani, 2024).

## METODE

Pada proses pengabdian yang ditawarkan tim pengusul yang dilakukan diantaranya dengan cara pendekatan secara edukatif tentang kebutuhan-kebutuhan peningkatan kualitas guru melalui beberapa tahap yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.**  
Prosedur Kerja Pelaksanaan Program Pengabdian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru TK Bukateja mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dan Canva berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Seluruh peserta menunjukkan antusias tinggi selama proses pelatihan yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Melalui pendekatan kombinasi teori, praktik langsung, dan pendampingan intensif, guru memperoleh pengalaman baru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pembuatan media ajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan dibandingkan sebelum pelatihan.

Melalui penerapan pembelajaran berbasis praktik dan pendampingan intensif, para guru berhasil memahami dan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menyusun RPP digital yang lebih cepat dan terstruktur, serta menguasai penggunaan Canva dalam mendesain konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Setiap peserta mampu menghasilkan minimal satu RPP digital berbasis AI serta karya konten edukatif berbasis Canva yang dapat diterapkan wadah berbagi pengalaman dan inovasi dalam penerapan teknologi pembelajaran.

Dalam praktik pembuatan RPP digital berbasis AI ini, peserta melakukan praktik langsung menggunakan *platform* berbasis AI untuk menyusun RPP digital interaktif. Tim pendamping mendampingi setiap peserta secara bergantian untuk memastikan guru dapat memahami langkah-langkah penggunaan alat bantu AI. Guru terlihat fokus dan bersemangat mencoba berbagai fitur yang memudahkan penyusunan RPP yang terlihat pada gambar.



**Gambar 2.**  
Peserta Praktik Pembuatan RPP

Pada sesi berikut peserta praktik pembuatan konten pembelajaran berbasis Canva, pelatihan ini membuat media ajar kreatif seperti poster, infografis, dan kartu edukatif untuk anak usia dini. Peserta mempraktikkan cara memilih template, mengatur tata letak, serta menambahkan elemen visual yang menarik, seperti terlihat pada gambar saat para guru mempraktikkan.



**Gambar 3.**  
Peserta Praktik Pembuatan Konten Pembelajaran dengan Canva

Dari kegiatan pelatihan dan pendampingan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan aplikatif peserta. Guru yang sebelumnya belum mengenal penggunaan Ai kini mampu memanfaatkan teknologi tersebut untuk mendukung perencanaan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan inovatif.

Dampak kegiatan ini tampak dari meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi serta meningkatnya kualitas proses belajar mengajar di sekolah mitra yaitu TK Pertiwi Tidu. Pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan menumbuhkan antusiasme anak-anak dalam belajar. Untuk menilai efektifitas kegiatan, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan mengukur peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, disebarkan pula kuisioner kepuasan peserta guna mengetahui tingkat kepuasan terhadap materi, metode, fasilitator, serta manfaat kegiatan bagi peningkatan kompetensi guru yang dapat dilihat pada tabel capaian kegiatan, tabel tingkat kepuasan peserta, hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 1.**  
Capaian Kegiatan

| No | Aspek yang dinilai                       | Indikator Keberhasilan                          | Target (%) | Capaian (%) | Keterangan           |
|----|--|---|------------|-------------|----------------------|
| 1  | Pemahaman konsep AI dalam penyusunan RPP | Guru mampu menjelaskan fungsi AI                | 80         | 88          | Melampaui target     |
| 2  | Keterampilan menggunakan Canva           | Guru mampu membuat 1 konten ajar berbasis Canva | 80         | 90          | Melampaui target     |
| 3  | Pembuatan RPP digital berbasis AI        | Guru menghasilkan minimal 1 RPP digital         | 100        | 95          | Hampir semua peserta |
| 4  | Keaktifan peserta selama pelatihan       | Partisipan dalam diskusi dan praktik            | 75         | 85          | Sangat aktif         |
| 5  | Kepuasan peserta terhadap kegiatan       | Nilai rata-rata dari kuesioner kepuasan         | 85         | 92          | Sangat memuaskan     |

Hasil dari pelatihan menunjukkan capaian di atas target, dengan peningkatan kompetensi guru mencapai 88-95%. Peserta aktif dan antusias, mampu menyusun RPP digital berbasis AI serta membuat konten pembelajaran menarik menggunakan Canva dengan tingkat kepuasan mencapai 92%, sehingga pelatihan dan pendampingan ini memberikan metode pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

**Tabel 2.**  
Tingkat Kepuasan Peserta

| Kategori Penilaian           | Sangat Puas (%) | Puas (%)  | Cukup Puas (%) | Tidak Puas (%) |
|------------------------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|
| Materi Pelatihan             | 60              | 35        | 5              | 0              |
| Metode Penyampaian           | 55              | 40        | 5              | 0              |
| Fasilitator dan Pendampingan | 70              | 25        | 5              | 0              |
| Fasilitas dan Media          | 50              | 45        | 5              | 0              |
| Manfaat Pelatihan            | 65              | 30        | 5              | 0              |
| <b>Rata-rata Kepuasan</b>    | <b>60</b>       | <b>35</b> | <b>5</b>       | <b>0</b>       |

Hasil kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta mencapai 95%, dengan mayoritas menyatakan sangat puas terhadap materi, metode penyampaian, pendampingan, dan manfaat pelatihan. Peserta menilai kegiatan ini relevan, aplikatif, dan meningkatkan keterampilan digital para guru.

**Tabel 3.**  
Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

| Aspek                                  | Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> | Nilai Rata-rata <i>Post-test</i> | Peningkatan (%) |
|--|---------------------------------|----------------------------------|-----------------|
| Pemahaman AI untuk RPP                 | 55                              | 85                               | 54.5%           |
| Keterampilan Canva                     | 50                              | 88                               | 76%             |
| Pembuatan RPP digital                  | 58                              | 90                               | 55.2%           |
| Kepercayaan diri menggunakan Teknologi | 60                              | 92                               | 53.3%           |
| <b>Rata-rata peningkatan</b>           | <b>55.75</b>                    | <b>88.75</b>                     | <b>59.2%</b>    |

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata pemahaman guru meningkat dari 55 menjadi 89, dengan kenaikan 59.2%. peserta lebih memahami penggunaan Ai dalam RPP dan lebih terampil membuat konten pembelajaran digital berbasis Canva. Sebagian besar guru merasa kegiatan ini sangat bermanfaat, karena memberikan

wawasan baru serta mendorong kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran di tingkat anak usia dini.

## KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan bagi guru TK Bukateja berhasil mencapai seluruh target capaian dengan persentase di atas 85%. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi digital guru mencapai 59.2% setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan guru dalam menyusun RPP digital berbasis kecerdasan buatan dan merancang konten pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap dan pola berpikir peserta. Berdasarkan kuesioner yang diberikan, tingkat kepuasan peserta mencapai 95% dan tergolong dalam kategori sangat memuaskan. Capaian ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan telah efektif meningkatkan kompetensi, motivasi, dan kesiapan guru menghadapi era pembelajaran digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto melalui program Hibah Pengabdian Amikom Mitra Masyarakat (AMM) 2025 atas dukungan dan kepercayaan dan kepada TK Pertiwi Tidu, Kecamatan Bukateja, beserta seluruh guru peserta atas partisipasinya dan antusiasmenya. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pelaksana, mahasiswa pendamping, serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini, semoga kegiatan ini memberikan manfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, W. R., & Adhitya, T. R. (2025). Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial ( AI ) untuk Perancangan Pembelajaran dan Pembuatan Media Ajar Inovatif bagi Guru. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 83–94.
- Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Tarbiyah, F. (2022). Implementasi Pilar Pendidikan Di Era Pembelajaran Daring Pada Madrasah Ibtidaiyah Nurun Najah Kota Jambi. 6(2), 44–49.
- Handoyo, T., Ghufron, M. A., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). *Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar*.
- Jayadi, P., Pinandhita, F., Informatika, T., & Madiun, U. P. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital berbasis Artificial Intelligence di SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 26–35.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan*, 33, 1–5. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>
- Khaer, J., Wirdani, E., & Amanda, D. T. (2025). “ Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah .” 06(1), 47–52.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, S. (2024). Keterampilan Guru Madrasah Aliyah Dalam. 8(2), 1–4.
- Nst, I. W., & Wardani, A. R. (2024). Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Bahasa Anak. 3, 194–201.
- Trianggara, D. A., Supardi, R., Sari, D. M., Sartika, D., & Prasetyo, E. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan ( AI ) Dalam Pendidikan. 1(1), 69–72.
- UDD 45. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Pemerintah Republik Indonesia*.
- Zebua, Y., Udubiyah, S., & Lam, S. (2023). Sosialisasi Pelatihan Pembelajaran Kelas Online Bagi Guru SMAN 1 Rantau Utara. 1(7).