

Pemberdayaan Guru PAI MTS Al-Khairiyah Pontang Melalui Pelatihan Canva Dan Generative AI Berbasis ABCD (Aset Based Community Development) Untuk Keberlanjutan Media Ajar Digital

Nurul Fadhilah^{1*}, Saehu Abas², Mia Nurmala³, RT Bai Rohimah⁴, Sujai⁵

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,4,5} Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia² Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia³

Email Korespondensi : nurulfadhilah@untirta.ac.id

Abstrak: Potensi aset teknologi yang dimiliki sekolah menjadi landasan pengabdian ini. MTS Al-Khairiyah Kampung Panacekan memiliki aset teknologi yang memadai dari mulai internet hingga laptop dan komputer. Sekolah ini juga telah melaksanakan ujian berbasis komputer secara mandiri. Hasil identifikasi masalah didapatkan bahwa meskipun potensi aset sudah dimiliki para guru belum menggunakan sepenuhnya untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Canva dan AI karena minimnya pengetahuan cara penggunaan aplikasi tersebut. Pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang sudah ada menjadi karya terbaik sehingga guru dapat membuat secara mandiri dan berkelanjutan bahan ajar digital berbasis Canva dan AI. Metode Pengabdian ini menggunakan metode Aset Based Community Development (ABCD), sehingga potensi aset yang sudah baik dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik. Hasil pengabdian didapatkan guru sudah bisa secara mandiri membuat bahan ajar digital berbasis Canva dan AI dan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci : Artificial Intelligence; Bahan Ajar; Canva; Digital; Media Pembelajaran

Abstract: The school's existing technological resources form the foundation of this community service project. MTS Al-Khairiyah in Kampung Panacekan possesses adequate technological resources, ranging from internet access to laptops and computers. The school has also recently begun administering computer-based exams independently. The problem identification phase revealed that, although these resources are available, teachers have not fully utilized them to develop Canva- and AI-based teaching materials due to a lack of knowledge regarding how to use these applications. This community service initiative aims to optimize existing potential to produce the best possible results so that teachers can independently and sustainably create digital teaching materials based on Canva and AI. This initiative employs the Asset-Based Community Development (ABCD) method, ensuring that the school's existing assets can be effectively developed and utilized. The results of the community service project show that teachers are now able to independently create digital teaching materials based on Canva and AI and use them in Islamic Religious Education classes.

Keywords : Artificial Intelligence; Teaching Materials; Canva; Digital; Learning Resources

Article info: Submitted : 2026-07-17 | Accepted : 2026-09-06 | Published : 2026-09-12

Copyright © 2026, Author(s).

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



Pendahuluan

Perkembangan teknologi belakangan ini menempatkan guru pada tuntutan profesional yang kian dinamis. Sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan siswa, guru dituntut mampu mengemas pembelajaran agar tetap adaptif di tengah perubahan kebiasaan belajar generasi digital. Arah kebijakan pendidikan nasional sebetulnya telah menegaskan hal tersebut melalui Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan, serta Rencana Strategis Kemendikbudristek 2020–2024 yang menempatkan digitalisasi sebagai jalan pemerataan mutu pendidikan (Mailani et al., 2022). Pengalaman pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi kian mempercepat kesadaran bahwa integrasi teknologi bukan lagi sekadar instrumen darurat, melainkan bagian tak terpisahkan dari praktik mengajar sehari-hari.

Kendati demikian, implementasi di lapangan memperlihatkan kenyataan yang berlapis. Mustakim (2020) mencatat adanya jurang pemisah yang cukup lebar antara sekolah di perkotaan dan perdesaan, baik dari sisi kelengkapan peranti maupun kematangan literasi digital para pendidik. Permasalahan yang timbul di ruang-ruang kelas sering kali bukan semata-mata karena ketiadaan komputer atau jaringan internet, melainkan belum terbangunnya kecakapan pedagogis guru dalam memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memantik proses belajar yang bermakna.

Tantangan ini terasa kian kompleks pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berbeda dengan disiplin ilmu eksakta yang bertumpu pada penguasaan rumus atau konsep kognitif terukur, pembelajaran PAI memikul misi pembentukan akhlak, penanaman adab, dan penghayatan nilai-nilai spiritual. Karakter materi yang sarat nilai normatif ini menuntut pendekatan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyentuh aspek afektif siswa. Oleh sebab itu, media ajar yang dirancang secara kreatif dan kontekstual menjadi jembatan krusial untuk mengonversi konsep ajaran agama yang abstrak ke dalam penalaran praktis peserta didik (Hidayat & Syafe'i, 2022).

Kondisi tersebut tampak jelas di wilayah Provinsi Banten. Letak geografisnya yang dekat dengan ibu kota memberi keuntungan akses infrastruktur, termasuk perluasan jaringan data dan distribusi bantuan perangkat TIK melalui skema BOS Afirmasi (Kemendikbudristek, 2023). Sayangnya, ketersediaan sarana fisik di sekolah kerap tidak berbanding lurus dengan pemanfaatannya di dalam kelas. Saat guru belum terbiasa merancang media digital mandiri, kegiatan belajar mengajar rentan kembali terjebak dalam pola lama yang monoton, seperti ceramah satu arah, hafalan dalil secara mekanis, dan penugasan lembar kerja konvensional (Fahrudin et al., 2021).

Kerangka teoretis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006) menggarisbawahi bahwa guru modern tidak bisa hanya mengandalkan pemahaman materi (*content*) dan metode mengajar (*pedagogy*). Guru juga perlu memadukan keduanya dengan penguasaan teknologi

(*technology*) secara kontekstual. Dalam pengajaran PAI, keselarasan TPACK memberi ruang bagi guru untuk menyajikan tema-tema keagamaan lewat format visual dan audio yang memikat. Penelitian Nikmah dan Hidayati (2022) mengonfirmasi bahwa penguasaan TPACK yang matang pada guru PAI berbanding lurus dengan lahirnya media ajar yang variatif, yang pada gilirannya mampu membangkitkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berangkat dari kondisi nyata di MTs Al-Khairiyah Pontang, Kabupaten Serang, program pengabdian ini dijalankan dengan menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD). Alih-alih berfokus pada daftar kekurangan sekolah, pendekatan ABCD justru bertolak dari kekuatan atau aset internal yang sudah dimiliki madrasah untuk digerakkan bersama. Asesmen awal bersama kepala madrasah menunjukkan modal fisik dan kelembagaan yang sangat potensial: laboratorium komputer yang aktif, belasan unit laptop, jaringan internet yang stabil, serta rekam jejak penyelenggaraan ANBK dan tes akademik berbasis komputer secara mandiri. Kendala utamanya adalah modalitas fisik tersebut belum terarah untuk inovasi pengajaran karena minimnya pembinaan media digital yang terstruktur bagi para guru. Sebagian besar tenaga pendidik mengoperasikan perangkat sebatas kebutuhan administrasi nilai atau pengetikan dokumen rutin.

Guna menghidupkan aset tersebut, intervensi difokuskan pada penguasaan dua peranti yang saling melengkapi: Canva dan Generative Artificial Intelligence (*Generative AI*). Canva memudahkan guru merancang infografis ringkas, materi tayang interaktif, hingga lembar aktivitas visual tanpa harus menguasai keahlian desain grafis profesional. Pelatihan platform ini terbukti mampu melipatgandakan keterampilan pembuatan media ajar guru PAI (Lestari & Wahyuni, 2023) sekaligus mendongkrak minat belajar siswa madrasah (Rahmawati et al., 2022). Sementara itu, Generative AI hadir sebagai mitra berpikir dalam merumuskan draf ringkasan materi, menyusun pemantik diskusi, hingga menyusun butir soal evaluasi, yang terbukti menghemat alokasi waktu persiapan guru hingga separuhnya (Fitriani & Kurniawan, 2023). Pembagian perannya terbilang praktis: AI bekerja mempercepat perumusan narasi materi, sedangkan Canva mengeksekusinya ke dalam kemasan visual yang rapi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pemberdayaan berbasis ABCD ini diarahkan untuk memperkuat kompetensi TPACK guru PAI di MTs Al-Khairiyah Pontang. Harapannya, program ini tidak berhenti pada penguasaan teknis saat pelatihan berlangsung, melainkan mampu menumbuhkan kemandirian guru dalam mengonversi sarana madrasah menjadi media ajar digital yang hidup, relevan, dan berkelanjutan.

Metodologi Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD). Pendekatan ini dipilih karena selaras dengan kondisi riil MTs Al-Khairiyah Pontang yang telah memiliki modalitas fasilitas digital dan potensi pendidik yang menjanjikan. Maulana et al. (2019) mengemukakan bahwa kerangka ABCD bertumpu pada inventarisasi dan utilisasi aset internal komunitas sebagai basis penggerak pemberdayaan, alih-alih berfokus pada pendekatan defisit atau daftar kekurangan. Melalui integrasi siklus *Appreciative Inquiry* 5D—yang mencakup *Define*, *Discovery*, *Dream*, *Design*, dan *Destiny* (Abdurrahman, 2024)—kegiatan pendampingan dirancang secara partisipatif dan bertahap sebagai berikut:

1. *Define* (Penetapan Fokus dan Kesepakatan Awal)

Tahap awal difokuskan pada penyelarasan komitmen bersama pihak madrasah guna menetapkan arah intervensi dan indikator keberhasilan. Tim pengabdian berkoordinasi dengan kepala madrasah dan wakil kepala bidang kurikulum untuk merumuskan target penguatan kompetensi guru PAI. Dari kesepakatan ini, ditetapkan indikator luaran minimal: setiap guru peserta pelatihan mampu memproduksi sekurang-kurangnya satu media pembelajaran visual interaktif berbasis Canva dan satu modul presentasi ajar yang dikembangkan dengan bantuan Generative AI.

2. *Discovery* (Pemetaan Potensi dan Aset Komunitas)

Pada tahap ini, tim pengabdian memetakan kekuatan internal madrasah melalui observasi lingkungan, wawancara mendalam, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Observasi fisik mengonfirmasi keberadaan aset penunjang TIK yang sangat memadai, seperti akses internet stabil, laboratorium komputer dengan perangkat mutakhir, ketersediaan unit laptop, serta proyektor di ruang kelas.

Wawancara dengan pemangku kebijakan madrasah menegaskan kesiapan institusi, yang dibuktikan dengan kemandirian madrasah saat menyelenggarakan ANBK dan tes akademik daring. Sementara itu, FGD bersama para guru PAI memetakan tingkat literasi digital dasar: seluruh guru telah terbiasa mengoperasikan laptop untuk tugas administratif rutin, namun belum pernah mendapatkan pelatihan terstruktur mengenai pemanfaatan Canva dan Generative AI untuk pengembangan media ajar. Keterampilan dasar inilah yang diposisikan sebagai aset modal manusia (*human asset*) utama.

3. *Dream* (Perumusan Visi dan Harapan Bersama)

Berangkat dari aset fisik dan kapasitas dasar yang teridentifikasi, tahap ini mengajak guru membayangkan kondisi ideal pembelajaran PAI di kelas mereka. Tim fasilitator memantik optimisme pendidik melalui pertanyaan generatif,

seperti: “Media belajar seperti apa yang paling melekat dalam ingatan siswa?” dan “Karya digital apa yang paling ingin Bapak/Ibu hadirkan di ruang kelas?”

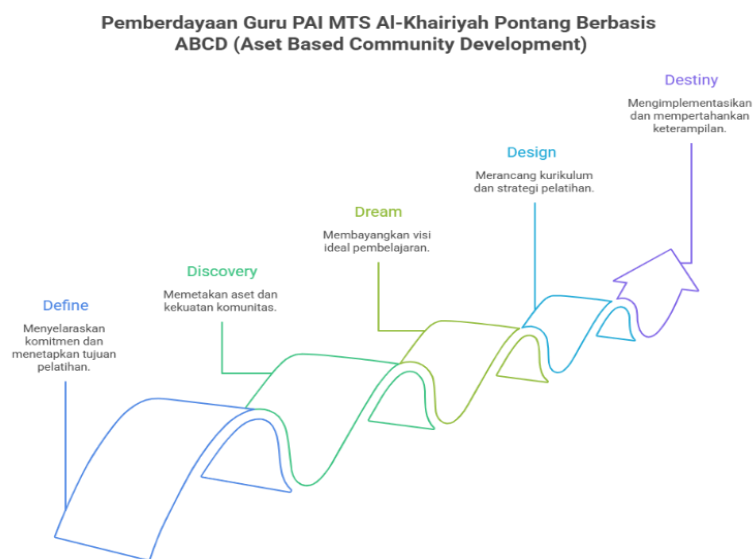
Diskusi reflektif ini berhasil menggeser persepsi guru dari keraguan teknis menuju antusiasme untuk bertransformasi, memunculkan aspirasi bersama untuk mewujudkan materi keislaman yang komunikatif, estetis, dan kontekstual bagi generasi siswa saat ini.

4. *Design* (Perancangan Strategi dan Pelatihan Terarah)

Visi yang telah disepakati kemudian diterjemahkan ke dalam modul pelatihan dan jadwal pendampingan terstruktur. Tim pengabdian merancang kurikulum praktis yang berfokus langsung pada pemenuhan kebutuhan pengajaran PAI. Materi pelatihan mencakup prinsip dasar komunikasi visual, teknik pengoperasian fitur-fitur esensial Canva untuk edukasi, formulasi perintah (*prompt engineering*) yang efektif pada Generative AI guna merumuskan skenario ajar dan kuis, serta sesi praktik terbimbing (*hands-on workshop*) yang diakhiri dengan evaluasi dan umpan balik sejawat.

5. *Destiny* (Implementasi Nyata dan Keberlanjutan Mandiri)

Tahap akhir berorientasi pada penerapan langsung di kelas dan pemeliharaan keberlanjutan program (*sustainability*). Guru PAI menguji cobakan media ajar yang telah dibuat ke dalam proses belajar mengajar riil di kelas masing-masing. Untuk mencegah berhentinya keterampilan pasca pelatihan, dibentuk komunitas belajar mandiri antar guru (*peer learning group*) di lingkungan madrasah. Forum berkala ini berfungsi sebagai wadah berbagi karya, evaluasi bersama, serta ruang adaptasi terhadap tren peranti digital terkini, sehingga pembiasaan literasi digital guru PAI dapat terus berkembang secara mandiri.



**Gambar 1. Desain Pendekatan Asset-Based
Community Development (ABCD)**

Hasil dan Pembahasan

A. Profil dan Konteks Lokasi Pengabdian

Program pemberdayaan ini dilaksanakan di MTs Al-Khairiyah Pontang yang beralamat di Kampung Panacekan, Desa Kubang, Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Madrasah Tsanawiyah swasta ini bernaung di bawah Yayasan Al-Khairiyah sejak tahun 2000 dan saat ini memegang predikat akreditasi B. Secara struktural, madrasah ini melayani tiga rombongan belajar yang terdistribusi ke dalam jenjang kelas VII, VIII, dan IX. Aktivitas persekolahan ditopang oleh fasilitas fisik yang fungsional, meliputi ruang kepala madrasah, ruang tata usaha, ruang guru, empat unit toilet saniter, serta satu bangunan masjid utama yang mampu menampung seluruh civitas madrasah untuk kegiatan ibadah berjamaah. Selain sarana penunjang kegiatan keagamaan, madrasah ini memiliki satu laboratorium komputer representatif yang aktif digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Inventarisasi dan Pemetaan Modalitas Aset (Asset Mapping)

Pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) menuntut rekonstruksi cara pandang terhadap madrasah di kawasan suburban: madrasah tidak dilihat dari kerentanan atau kekurangannya, melainkan dari modalitas internal yang dapat dikapitalisasi. Berdasarkan hasil observasi fisik dan wawancara mendalam dengan pihak pengelola madrasah, MTs Al-Khairiyah Pontang memiliki aset fisik dan teknologi yang sangat potensial. Laboratorium komputer madrasah dilengkapi dengan perangkat Personal Computer (PC) dan laptop fungsional, sambungan proyektor digital, ketersediaan telepon pintar (*smartphone*) pada seluruh tenaga pendidik, serta sambungan jaringan internet yang stabil.

Bukti empiris kemandirian teknologi madrasah ini tampak dari kapasitasnya menyelenggarakan Ujian Berbasis Komputer (UBK/ANBK) secara mandiri. Pihak yayasan mengonfirmasi bahwa laboratorium MTs Al-Khairiyah secara reguler ditunjuk menjadi pusat pelaksanaan ujian dengan skema menumpang bagi sekolah-sekolah swasta lain di sekitar wilayah Pontang. Temuan ini menegaskan bahwa madrasah telah memiliki modalitas infrastruktur yang mapan; tantangan yang tersisa adalah mengonversi sarana TIK yang selama ini dominan untuk kebutuhan administratif dan evaluasi formal menjadi instrumen didaktik harian di ruang kelas.



Gambar 2. Aset Teknologi Sekolah

C. Pelaksanaan Siklus Pendekatan ABCD

Tahapan pengabdian ini menggunakan pendekatan ABCD atau *Discovery* (Pengkajian), *Dream* (Impian), *Design* (Prosedur), *Define* (Tujuan), dan *Destiny* (Self Determination). Potensi aset yang dimiliki menjadi landasan dasar pemilihan pengabdian ini mengusung tema pelatihan Canva dan AI. Adapun tahap pengabdian dijelaskan sebagai berikut:

1. *Discovery* (Pengkajian)

Setelah teridentifikasi dengan observasi, FGD dan wawancara ditemukan bahwa guru-guru MTS Al-Khairiyah semua sudah bisa mengakses internet dan menggunakan laptop. Akan tetapi penggunaan aplikasi Canva dan AI yang tepat belum mereka kuasai. Menurut wawancara dengan Ibu Guru A beliau mengungkapkan bahwa:

“Pernah dengar aplikasi canva, tapi belum tahu cara akses dan penggunaan fiturnya”

Sedangkan ibu guru B mengatakan:

“Pernah coba canva tapi banyak fitur yang berbayar”.

Untuk AI sendiri beberapa Guru sudah menggunakan seperti chat GPT, Bapak S mengungkapkan:

“Pernah coba buat soal pakai chat GPT tapi hasilnya soalnya belum terlalu sesuai harapan”

Bapak K juga mengungkapkan:

“Saya hanya tahu AI itu chat GPT belum tahu yang lain”

Dari hasil wawancara ditemukan bahwa guru-guru pada dasarnya sudah mengetahui aplikasi-aplikasi tersebut hanya saja belum tahu secara menyeluruh penggunaannya seperti fiturnya dan khawatir aplikasi tersebut berbayar. Padahal setelah tim pengabdian bertanya kepada operator sekolah, apakah guru-guru madrasah memiliki email @madrasah.kemenag.go.id jawabannya adalah punya. Canva memberikan fasilitas penggunaan fitur secara gratis untuk guru-guru Indonesia yang memiliki email pendidikan yang berdomain @belajar.id atau @madrasah.kemenag.go.id sehingga guru-guru bisa mengakses seluruh fitur tanpa khawatir berbayar (Canva, 2026).

Banyak sekali AI yang dapat membantu guru dalam menyusun bahan ajar secara komprehensif selain chat GPT seperti Gamma Ai, Cloud Ai, Gemini dan lain-lain. Sehingga dari hasil wawancara teridentifikasi kebutuhan-kebutuhan guru dalam penggunaan Canva yaitu dengan menggunakan email madrasah agar gratis dan pelatihan pembuatan prompt AI agar hasil yang didapatkan sesuai yang diharapkan.

2. *Dream* (Merumuskan Mimpi Bersama)

Setelah tahap Discovery mengungkap potensi dan kekuatan yang dimiliki para guru dalam mengelola pembelajaran, tim pengabdian melanjutkan ke tahap *Dream* sebagai ruang bagi seluruh peserta untuk membayangkan dan merumuskan masa depan pembelajaran yang lebih baik. Tahap ini diawali dengan pemaparan materi oleh tim peneliti mengenai tren media pembelajaran digital yang berkembang saat ini, disusul dengan sosialisasi hasil temuan penelitian terkait minat dan kecenderungan belajar siswa jenjang MTs, serta pemaparan berbagai jenis media yang terbukti secara empiris mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah menengah.

Pemaparan ini disampaikan secara interaktif agar guru tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan pengalaman mengajar mereka sehari-hari. Beberapa guru tampak antusias ketika mengetahui bahwa media berbasis video interaktif, kuis digital, dan platform pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki tingkat keterlibatan (*engagement*) yang jauh lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional.

Selanjutnya, peserta diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil guna merumuskan mimpi bersama tentang wajah ideal pembelajaran di sekolah mereka lima hingga sepuluh tahun ke depan. Diskusi ini difasilitasi dengan pertanyaan-pertanyaan apresiatif, seperti:

1. "Bagaimana gambaran siswa yang antusias dan aktif belajar menggunakan teknologi digital?"
2. "Apa yang membuat Bapak/Ibu yakin bahwa perubahan ke arah digitalisasi media ajar ini bisa dicapai?"

Dari hasil diskusi kelompok tersebut, muncul beberapa rumusan mimpi bersama, di antaranya:

- a. Terciptanya media pembelajaran interaktif berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa MTs.
- b. Meningkatnya kompetensi guru dalam merancang dan mengoperasikan aplikasi atau platform pembelajaran digital secara mandiri.
- c. Terbentuknya budaya belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.
- d. Adanya dukungan kolaboratif antar guru dalam mengembangkan dan berbagi media pembelajaran digital secara berkelanjutan.

Sebagai penutup sesi, para guru diajak untuk menuliskan afirmasi positif secara individu maupun kolektif sebagai bentuk komitmen awal. Kalimat-kalimat afirmasi tersebut mencerminkan optimisme dan kesiapan guru untuk keluar dari zona nyaman metode konvensional, misalnya: "Kami mampu menciptakan pembelajaran digital yang menyenangkan bagi siswa" dan "Kami siap belajar dan beradaptasi dengan teknologi demi kemajuan pendidikan di madrasah kami."

Afirmasi-afirmasi ini menjadi modal psikologis dan sosial yang penting untuk melanjutkan proses pengabdian ke tahap berikutnya (Mursidin, 2025), yaitu Design, di mana mimpi-mimpi tersebut mulai diterjemahkan ke dalam rancangan konkret berupa desain media pembelajaran digital yang akan dikembangkan bersama.

3. *Design* (Pengembangan Desain)

Tim pengabdian menyusun materi pelatihan berdasarkan hasil identifikasi potensi dan mimpi bersama yang telah dirumuskan pada tahap Discovery dan Dream. Pelaksanaan pelatihan tidak dilakukan dalam satu hari, melainkan berlangsung selama satu bulan dengan pola satu hari pematerian tatap muka setiap minggunya (total 4 kali pertemuan). Setiap pertemuan diisi dengan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik terbimbing, kemudian ditutup dengan pemberian penugasan mandiri yang dikerjakan guru sepanjang minggu berjalan sebagai bentuk penguatan keterampilan sebelum memasuki materi berikutnya. Berikut materi pelatihannya.

Tabel 1. Materi Pelatihan

Sesi	Materi	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Metode	Durasi Tatap Muka	Penugasan Mandiri
Minggu 1	Dasar-Dasar Desain Grafis &	Pengertian & prinsip dasar desain grafis (layout,	Guru memahami prinsip dasar desain dan	Ceramah interaktif, demonstrasi	1 hari ($\pm$ 3 jam tatap muka)	Membuat 1 desain sederhana (poster/slide)

	Pengenalan Canva	warna, tipografi, komposisi) Pengenalan antarmuka (dashboard), template, elemen, dan teks pada Canva Cara mengunggah dan mengatur asset (gambar/logo sekolah)	mampu mengoperasikan fitur dasar Canva	i, praktik terbimbing		di Canva bertema materi ajar PAI, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-2
Minggu 2	Fitur Lanjutan Canva & Langkah Penggunaan Gamma AI	Review dan umpan balik tugas minggu 1 Fitur kolaborasi, animasi, dan unduh/ekspor hasil desain Canva Pengenalan Gamma AI: membuat prompt/topik materi ajar Cara mengedit hasil PPT dari Gamma AI (tema, layout, konten)	Guru mampu memanfaatkan fitur lanjutan Canva dan membuat draf presentasi dengan Gamma AI	Diskusi umpan balik, demonstrasi, praktik langsung	1 hari (± 3 jam tatap muka)	Membuat 1 draf PPT materi ajar menggunakan Gamma AI, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-3
Minggu 3	Manfaat Penggunaan AI & Penyempurnaan Media Ajar	Review dan umpan balik draf PPT dari Gamma AI Efisiensi, kreativitas, dan batasan etis penggunaan AI dalam pembelajaran Pendampingan penyempurnaan tampilan (Canva) dan konten (Gamma AI)	Guru memahami manfaat & etika penggunaan AI serta mampu menyempurnakan media ajar yang telah dibuat	Diskusi kelompok, sharing pengalaman, praktik & pendampingan	1 hari (± 3 jam tatap muka)	Menyelesaikan 1 media pembelajaran digital utuh (PPT final) siap dipakai di kelas, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-4

Minggu 4	Presentasi Hasil & Evaluasi Pelatihan	Presentasi hasil media ajar oleh masing-masing/perwakilan guru Pengisian angket/kuesioner respons dan pemahaman peserta Refleksi bersama & penyusunan rencana tindak lanjut (RTL)	Mengukur pemahaman, keterampilan, dan kepuasan guru, serta menyusun rencana keberlanjutan penggunaan media digital	Presentasi, pengisian angket, diskusi refleksi	1 hari ($\pm$ 3 jam tatap muka)	Menerapkan media pembelajaran yang dibuat pada kegiatan belajar mengajar di kelas masing-masing (tindak lanjut pasca-pelatihan)
Sesi	Materi	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Metode	Durasi Tatap Muka	Penugasan Mandiri
Minggu 1	Dasar-Dasar Desain Grafis & Pengenalan Canva	Pengertian & prinsip dasar desain grafis (layout, warna, tipografi, komposisi) Pengenalan antarmuka (dashboard), template, elemen, dan teks pada Canva Cara mengunggah dan mengatur asset (gambar/logo sekolah)	Guru memahami prinsip dasar desain dan mampu mengoperasikan fitur dasar Canva	Ceramah interaktif, demonstrasi, praktik terbimbing	1 hari ($\pm$ 3 jam tatap muka)	Membuat 1 desain sederhana (poster/slide) di Canva bertema materi ajar PAI, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-2
Minggu 2	Fitur Lanjutan Canva & Langkah Penggunaan Gamma AI	Review dan umpan balik tugas minggu 1 Fitur kolaborasi, animasi, dan unduh/ekspor hasil desain Canva Pengenalan Gamma AI: membuat prompt/topik materi ajar Cara mengedit hasil PPT	Guru mampu memanfaatkan fitur lanjutan Canva dan membuat draf presentasi dengan Gamma AI	Diskusi umpan balik, demonstrasi, praktik langsung	1 hari ($\pm$ 3 jam tatap muka)	Membuat 1 draf PPT materi ajar menggunakan Gamma AI, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-3

		dari Gamma AI (tema, layout, konten)				
Minggu 3	Manfaat Penggunaan AI & Penyempurnaan Media Ajar	Review dan umpan balik draf PPT dari Gamma AI Efisiensi, kreativitas, dan batasan etis penggunaan AI dalam pembelajaran Pendampingan penyempurnaan tampilan (Canva) dan konten (Gamma AI)	Guru memahami manfaat & etika penggunaan AI serta mampu menyempurnakan media ajar yang telah dibuat	Diskusi kelompok, sharing pengalaman, praktik & pendampingan	1 hari (± 3 jam tatap muka)	Menyelesaikan 1 media pembelajaran digital utuh (PPT final) siap dipakai di kelas, dikumpulkan sebelum pertemuan minggu ke-4
Minggu 4	Presentasi Hasil & Evaluasi Pelatihan	Presentasi hasil media ajar oleh masing-masing/perwakilan guru Pengisian angket/kuesioner respon dan pemahaman peserta Refleksi bersama & penyusunan rencana tindak lanjut (RTL)	Mengukur pemahaman, keterampilan, dan kepuasan guru, serta menyusun rencana keberlanjutan penggunaan media digital	Presentasi, pengisian angket, diskusi refleksi	1 hari (± 3 jam tatap muka)	Menerapkan media pembelajaran yang dibuat pada kegiatan belajar mengajar di kelas masing-masing (tindak lanjut pasca-pelatihan)



Gambar 3. Proses Pengabdian

4. *Define* (Menetapkan Tujuan dan Indikator Keberhasilan)

Pada tahap ini, tim pengabdian menetapkan target luaran yang ingin dihasilkan oleh guru setelah mengikuti pelatihan. Target luaran minimal yang ditetapkan adalah setiap guru mampu membuat minimal satu media pembelajaran berbasis Canva dan satu materi ajar presentasi menggunakan AI (Gamma AI). Penetapan target yang spesifik dan realistis ini dimaksudkan sebagai tolok ukur keberhasilan pelatihan, sekaligus menjaga motivasi guru agar tetap fokus menyelesaikan penugasan mandiri di setiap minggunya (Raihan et al., n.d.).

Tabel 2. Indikator Keberhasilan

No	Target Luaran	Indikator Keberhasilan	Waktu Pencapaian	Instrumen/Cara Pengukuran
1	Media pembelajaran berbasis Canva	Setiap guru menghasilkan minimal 1 media ajar (poster/slide/infografis) menggunakan Canva sesuai materi PAI yang diampu	Minggu ke-1 s.d. ke-2	Hasil unggahan tugas mandiri, dinilai tim pengabdian
2	Materi ajar presentasi menggunakan AI (Gamma AI)	Setiap guru menghasilkan minimal 1 materi ajar presentasi (PPT) yang dibuat dan disempurnakan menggunakan Gamma AI	Minggu ke-2 s.d. ke-3	Hasil unggahan tugas mandiri, dinilai tim pengabdian
3	Peningkatan pemahaman guru tentang media digital & AI	Minimal 80% peserta menunjukkan peningkatan skor pemahaman pada evaluasi akhir dibanding awal pelatihan	Minggu ke-4	Pre-test dan post-test/angket evaluasi
4	Penerapan media ajar di kelas	Guru menggunakan media yang telah dibuat dalam minimal 1 kali kegiatan belajar mengajar	Pasca-pelatihan (tindak lanjut)	Dokumentasi/laporan penerapan dari guru
5	Kepuasan peserta terhadap pelatihan	Minimal 80% peserta menyatakan puas atau sangat puas terhadap keseluruhan rangkaian pelatihan	Minggu ke-4	Angket kepuasan peserta

5. *Destiny* (Aksi dan Keberlanjutan)

Tahap Destiny merupakan tahap akhir sekaligus muara dari keseluruhan rangkaian metode ABCD, yang menitikberatkan pada aksi nyata dan keberlanjutan program pasca-pelatihan. Pada tahap ini, guru PAI diharapkan tidak hanya mempraktikkan hasil pelatihan secara langsung di kelas masing-masing, tetapi juga menjaga keberlanjutannya melalui pembentukan kelompok belajar mandiri bersama guru lain. Kelompok ini berfungsi sebagai wadah untuk

saling berbagi karya, bertukar pengalaman, serta membahas kendala yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran digital. Selain itu, guru juga didorong untuk terus mengikuti tren dan kebaruan di bidang media digital maupun kecerdasan buatan (AI), sehingga kompetensi literasi digital yang telah dibangun selama pelatihan tidak berhenti setelah program berakhir, melainkan terus diperbarui dan dikembangkan secara mandiri untuk mendukung kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Tabel 3. Aksi dan Keberlanjutan

No	Bentuk Aksi/Tindak Lanjut	Deskripsi Kegiatan	Pihak Terlibat	Indikator Keberlanjutan / Waktu
1	Penerapan media ajar di kelas	Guru PAI mempraktikkan langsung media pembelajaran berbasis Canva dan materi presentasi hasil Gamma AI dalam kegiatan belajar mengajar	Guru PAI	Minimal 1x/minggu, berkelanjutan pasca-pelatihan
2	Pembentukan kelompok belajar mandiri	Guru PAI membentuk komunitas/kelompok belajar mandiri sebagai wadah berbagi karya, berdiskusi, dan saling membantu memecahkan kendala teknis	Guru PAI se-sekolah/gugus, tim pengabdian (sebagai pendamping awal)	Terbentuk pada bulan pertama pasca-pelatihan
3	Berbagi karya & umpan balik antar guru	Anggota kelompok belajar saling menampilkan media/materi ajar yang telah dibuat, memberi masukan, dan mendiskusikan solusi atas kendala yang dihadapi	Anggota kelompok belajar mandiri	Rutin minimal 1x pertemuan per bulan
4	Pembaruan tren & literasi digital	Guru secara mandiri mengikuti perkembangan fitur baru Canva, Gamma AI, maupun tren media pembelajaran digital lain melalui webinar, artikel, atau komunitas daring	Guru PAI (mandiri/kolektif)	Berkelanjutan, minimal 1 pembaruan/tren baru dipelajari setiap bulan
5	Pendampingan pasca-pelatihan	Tim pengabdian melakukan monitoring dan pendampingan jarak jauh melalui grup komunikasi untuk memastikan keberlanjutan penerapan dan menjawab kendala guru	Tim pengabdian & guru PAI	Tim pengabdian selalu siap kapanpun dibutuhkan (monitoring berkala)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) terbukti tepat digunakan dalam program pengabdian di MTs Al-Khairiyah Pontang. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan pendampingan tidak dimulai dari nol, melainkan bertumpu pada pemanfaatan dan optimalisasi aset digital yang telah dimiliki madrasah, seperti ketersediaan sarana komputer dan jaringan internet.

Pemilihan materi pelatihan Canva dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/ AI) menjawab kebutuhan nyata pendidik. Kedua peranti digital tersebut memudahkan guru dalam merancang bahan ajar secara efisien di tengah tingginya beban administratif rutin. Melalui penguasaan teknologi ini, guru PAI dapat memproduksi media ajar yang kreatif, variatif, dan inovatif guna menumbuhkan suasana kelas yang lebih hidup serta meningkatkan motivasi dan capaian belajar peserta didik.

Keberlanjutan program ini bertumpu pada inisiatif guru untuk terus memperbarui literasi dan keterampilan medianya secara mandiri pasca pelatihan. Dengan demikian, penguasaan teknologi yang telah dibangun tidak berhenti sebatas seremonial kegiatan, melainkan terus berkembang sejalan dengan tuntutan pembelajaran di masa depan.

Sebagai penutup, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat berkelanjutan, dengan guru-guru senantiasa memperbarui pengetahuan mengenai perkembangan media digital lainnya secara mandiri. Keberlanjutan ini penting agar manfaat dari pelatihan tidak berhenti pada satu momen kegiatan saja, melainkan terus berkembang seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman. (2024). Pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development) dalam Pengembangan Pendidikan Islam. *Jurnal Tinta*, 6(1), 185–196. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i1.1298>
- Canva. (2026). *Canva Education: Alat & Template Gratis untuk Mengajar di Kelas*. Canva. <https://www.canva.com/education/teachers/>
- Fahrudin, A., Mujib, A., & Ulum, B. (2021). Analisis Pembelajaran PAI Berbasis Digital di Era Pandemi: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 45–62.
- Fitriani, R., & Kurniawan, D. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Persiapan Pembelajaran oleh Guru di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 78–95.
- Haq, M. S., Hendratno, Kristanto, A., & Saputra, M. I. D. (2026). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva for Education bagi Guru.

Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(1), 49–55.
<https://doi.org/10.26740/jpm.v6n1.p49-55>

Hidayat, R., & Syafe'i, I. (2022). Inovasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi: Kajian Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 89–107.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Panduan Digitalisasi Sekolah: Program Transformasi Digital Pendidikan 2023*.

Khalil, M., & Er, E. (2023). Will ChatGPT Get You Caught? Rethinking of Plagiarism Detection in the Era of Generative AI. *International Journal for Educational Integrity*, 19, Article 12. <https://doi.org/10.1007/s40979-023-00105-0>

Lestari, P., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kompetensi Desain Media Pembelajaran Guru PAI di Jawa Barat. *Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 5(1), 23–41.

Mailani, E., Narani, I., Telambanua, M., & Marpaung, J. (2022). Transformasi Pembelajaran di Era Pandemi: Tantangan dan Solusi dalam Pendidikan Digital Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 561–569.

Maulana, M. (2019). Asset-Based Community Development: Strategi Pengembangan Masyarakat di Desa Wisata Ledok Sambi Kaliurang. *Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 259–278.

Mihailidis, P. (2018). Civic Media Literacies: Re-Imagining Human Connection in an Age of Digital Abundance. *Learning, Media and Technology*, 43(2), 1–17.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1428623>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Missingham, B. D. (2017). Asset-Based Learning and the Pedagogy of Community Development. *Community Development*, 48(3), 339–350.
<https://doi.org/10.1080/15575330.2017.1291528>

Mursidin, M., Atqia, M. R., Aprilianti, A., Azzahra, A. Y., & Aulia, N. R. (2026). Strategi Pengembangan Kepribadian Positif Guru dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 435–447.
<https://doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.22839>

Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi COVID-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>

- Nugraha, C. A., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). Teacher Professional Development to Train Digital Skills with Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 330–340. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31019>
- Nikmah, I., & Hidayati, F. (2022). Kompetensi TPACK Guru PAI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 20(1), 56–72.
- Rahmawati, D., Hernawati, K., & Listiyan, A. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 4(1), 89–103.
- Raihan, S., Kasim, S. N. O., Sarman, F., Yusra, A., & Yulianti. (2025). Implementasi Program Asistensi Mengajar Berbasis Praktik Reflektif sebagai Inovasi Kurikulum Outcome-Based Education (OBE) untuk Penguatan Konektivitas Karir Lulusan PGSD. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 789–804. <https://doi.org/10.58218/kreasi.v5i3.1938>
- Zhai, X. (2025). Transforming Teachers' Roles and Agencies in the Era of Generative AI: Perceptions, Acceptance, Knowledge, and Practices. *Journal of Science Education and Technology*, 34, 1323–1333. <https://doi.org/10.1007/s10956-024-10174-0>