

# PEMANFAATAN FITUR KECERDASAN BUATAN PADA APLIKASI MULTIMEDIA BAGI GURU SMA ALKAUTSAR BANDAR LAMPUNG

Bayu Putra Wijaya<sup>1\*</sup>, Dewi Sartika<sup>2</sup>, Apriansyah Putra<sup>3</sup>, Muhammad Ihsan Jambak<sup>4</sup>, Hasnan Afif<sup>5</sup>, Hardini Novianti<sup>6</sup>, Meylani Utari<sup>7</sup>, Yesinta Florensia<sup>8</sup>, Junia Kurniati<sup>9</sup>

1), 2), 5), 8), 9) Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

3) Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

4) Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

6), 7) Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

## Article history

Received : diisi oleh editor

Revised : diisi oleh editor

Accepted : diisi oleh editor

## \*Corresponding author

Bayu Putra Wijaya

Email : bayuwisata@gmail.com

## Abstrak

Mitra pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. Mitra merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas memadai serta guru-guru yang kompeten. Sebagai upaya meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar, diharapkan semua guru dapat diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu Canva. Canva merupakan platform berbasis web yang menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain konten visual, seperti presentasi, poster, dan sebagainya. Sebanyak 82% guru SMA Al-Kautsar Bandar Lampung telah mengetahui Canva namun belum optimal dalam penggunaan fiturnya, khususnya fitur kecerdasan buatan atau lebih dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence* (AI). Oleh karena itu, tim pelaksana PKM Universitas Sriwijaya memberikan pelatihan terkait pemanfaatan fitur AI pada Canva yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan telah terselenggara pada 19 September 2024 dengan metode penyuluhan dengan peserta sebanyak 32 orang guru. Tim pelaksana PKM memberikan tutorial praktis penggunaan fitur AI pada Canva yang langsung dipraktikkan oleh seluruh peserta. Berdasarkan hasil yang diperoleh menyatakan bahwa 89% menyatakan fitur AI pada Canva dianggap mudah digunakan, 81% menyatakan fitur AI pada Canva sesuai dengan kebutuhan, dan 97% menyatakan akan memanfaatkan fitur AI pada Canva secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Canva; Desain Konten Visual.

## Abstract

*The partner in this Community Service Activity (PKM) is SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. This partner is a school with adequate facilities and competent teachers in their fields. In an effort to improve teacher performance in the teaching and learning process, it is hoped that all teachers can be given the knowledge and skills to utilize technology to create learning media. One technology that can be utilized in making learning media is Canva. Canva is a web-based platform that provides features that can be used to create various types of visual content designs, such as presentations, posters, and so on. As many as 82% of teachers at SMA Al-Kautsar Bandar Lampung already know about Canva but have not yet optimally used its features, especially the Artificial Intelligence (AI) feature. Therefore, the team of PKM Sriwijaya University provided training regarding the use of AI features in Canva that can be used to facilitate the creation of learning media. The activity was held on September 19, 2024, using the counseling method with 32 teacher participants. The team provided a practical tutorial on using AI features in Canva which was directly practiced by all participants. Based on the results obtained, 89% stated that the AI features in Canva were considered easy to use, 81% stated that the AI features in Canva were in accordance with their needs, and 97% stated that they would use the AI features in Canva on an ongoing basis.*

Keywords: Artificial Intelligence; Canva; Visual Content Design.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses perpindahan pengetahuan dari tenaga pengajar/guru ke peserta didik/siswa. Proses tersebut umumnya dilakukan melalui media yang disebut media pembelajaran. Media

merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non verbal (Magdalena et al., 2021). Bentuk media pembelajaran yang umum digunakan yaitu buku. Namun nyatanya saat ini, pembelajaran membutuhkan media pendamping lainnya, karena seiring dengan perkembangan teknologi siswa cenderung bosan jika proses pembelajaran hanya melalui media konvensional seperti buku. Oleh karena itu, diperlukan media pendamping yang sifatnya menarik secara visual guna meningkatkan minat siswa untuk belajar (Rahmawati et al., 2022; Wulandari et al., 2023). Pembuatan media pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat. Meskipun demikian penting memastikan integrasi teknologi dalam sistem pendidikan dapat dilakukan secara bijaksana dan strategis, dimana manfaat teknologi dapat dimaksimalkan namun tetap mempertahankan nilai-nilai tradisional khususnya etika, kerja sama, dan berpikir kritis (Mayasari et al., 2023). Pemanfaatan teknologi membutuhkan pengetahuan dan *skill* yang perlu dipelajari terlebih dahulu. Selain itu, tersedianya fasilitas juga dibutuhkan guna mendukung pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Canva merupakan platform berbasis web yang menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain konten visual, seperti presentasi, poster, dan sebagainya. Berdasarkan fitur-fitur yang dimilikinya, Canva dapat dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan salah satunya untuk membuat media pembelajaran (Mair et al., 2024; Nurhayati et al., 2022; Rizanta & Arsanti, 2022). Canva saat ini diminati karena selain dilengkapi fitur yang mudah digunakan, canva juga menyediakan banyak contoh desain yang membantu pemula untuk membuat desain konten visual (Permatasari et al., 2024; Syahrir et al., 2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa (Alfatih et al., 2024; Idawati et al., 2022; T. Wulandari & Mudinillah, 2022).

Kecerdasan buatan atau lebih dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence* (AI) merupakan kecerdasan manusia yang ditanamkan pada teknologi sehingga mampu memecahkan masalah yang bersifat kognitif. Kemampuan ini sudah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Pemanfaatan AI mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Sudrajat et al., 2023). Meskipun AI memberikan banyak kemudahan nyatanya ini justru menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan. Permasalahan yang akan terjadi yaitu tingginya plagiasi dan rendahnya efikasi siswa (Rochim, 2024), oleh karena itu perlu menggunakan AI dengan bijak untuk mengurangi risiko dan memaksimalkan manfaatnya dengan cara membaca kembali teks hasil dari AI dan menuliskannya kembali dengan gaya bahasa sendiri dan memastikan tidak memanfaatkannya untuk tujuan yang tidak etis.

Guru saat ini sudah umum memanfaatkan AI dalam proses belajar mengajar (Susanto, 2023). Teknologi AI yang umum digunakan yaitu ChatGPT, Mendeley, Grammarly dan lain-lain. Berbagai aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia kini juga telah dilengkapi dengan fitur AI, termasuk Canva. Canva menyediakan fitur ini untuk semakin memudahkan pengguna dalam membuat desain konten visual. SMA AI-Kautsar Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas memadai serta guru-guru yang kompeten. Oleh karena itu, sebagai upaya meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar, diharapkan semua guru diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Guru-guru pada SMA AI-Kautsar Bandar Lampung telah mengetahui Canva namun belum optimal dalam penggunaan fiturnya, khususnya fitur AI. Padahal fitur AI pada Canva memberikan kemudahan serta meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan produktivitas dalam membuat desain khususnya untuk media pembelajaran. Oleh karena itu, tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Sriwijaya memberikan pelatihan terkait pemanfaatan fitur AI pada Canva pada guru SMA AI-Kautsar Bandar Lampung. Manfaat dari kegiatan ini adalah peningkatan pengetahuan guru terhadap fitur AI pada Canva serta peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan fitur AI pada Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM dengan mitra sasaran SMA Al-Kautsar Bandar Lampung dilakukan dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, dan refleksi (Saluza et al., 2024). Tim pelaksana PKM Universitas Sriwijaya terdiri dari dosen yang berasal dari program studi Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi, serta melibatkan 3 orang mahasiswa. Perincian dari setiap tahapan yaitu :

### 1. Perencanaan

Tahapan ini dilakukan sejak 30 Agustus 2024 sampai dengan 17 September 2024. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :

- a. Wawancara kepada pihak SMA Al-Kautsar Bandar Lampung untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar;
- b. Tim pelaksana PKM melakukan diskusi berkaitan dengan solusi yang akan ditawarkan kepada pihak mitra sebagai tindak lanjut dari analisis awal yang telah dilakukan sebelumnya;
- c. Tim pelaksana PKM menyusun proposal untuk diajukan kepada pihak Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya; dan
- d. Tim pelaksana PKM mempersiapkan materi pelatihan, administrasi kegiatan, serta alat dan bahan yang diperlukan untuk teknis pelaksanaan kegiatan.

### 2. Tindakan

Kegiatan berlangsung pada tanggal 19 September 2024 di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. Peserta kegiatan terdiri dari 32 orang guru. Beberapa dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :

- a. Penyambutan Tim Pelaksana PKM oleh pihak SMA Al-Kautsar Bandar Lampung;
- b. Pemaparan materi pemanfaatan fitur AI pada aplikasi Canva yang dipraktikkan langsung oleh seluruh peserta;
- c. Pengisian kuesioner evaluasi akhir kegiatan; dan
- d. Foto bersama.

### 3. Refleksi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :

- a. Tim pelaksana PKM melakukan analisis terhadap kuesioner yang telah diisi oleh peserta melalui tautan <https://s.id/surveiakhirpkm> dengan indikator kemudahan, manfaat dan keberlanjutan. Hal ini dilakukan guna mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah kegiatan dilaksanakan; dan
- b. Tim pelaksana PKM menyusun laporan akhir kegiatan.

## HASIL PEMBAHASAN

Peserta kegiatan merupakan guru-guru mata pelajaran di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung yang sebelumnya telah mengetahui platform Canva, namun hanya sebagian diantaranya yang telah menggunakannya untuk berbagai kebutuhan, seperti untuk pembuatan poster, jadwal pelajaran, dan daftar riwayat hidup. Selain itu peserta belum mengoptimalkan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran sebagai alternatif pendamping media konvensional, selain itu peserta juga belum mengetahui adanya fitur AI pada Canva yang dapat memudahkan pembuatan desain konten visual khususnya media pembelajaran.

Kegiatan PKM ini dilakukan sejak 30 Agustus 2024 dan berakhir pada 25 November 2024, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

### 1. Perencanaan

Tim PKM menyusun mulai menyusun proposal pada 30 Agustus 2024, setelah rampung proposal PKM disampaikan pada tanggal 3 September 2024 kepada mitra, selanjutnya ditetapkan jadwal pelaksanaan

yaitu pada 19 September 2024. Perincian pembagian tugas masing-masing tim pelaksana PKM dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Perincian Tugas Anggota Tim**

No	Nama Tim	Program Studi	Rincian Tugas
1	Bayu Wijaya Putra	Manajemen Informatika	Penyusunan Proposal Penyusunan Laporan Akhir Pemateri Pembuatan Poster Kegiatan
2	Dewi Sartika	Manajemen Informatika	Analisis Evaluasi Kegiatan Penyusunan Artikel Ilmiah
3	Apriansyah Putra	Manajemen Informatika	Penyusunan Proposal Penyusunan Laporan Akhir Pemateri
4	Muhammad Ihsan Jambak	Manajemen Informatika	Penyusunan Proposal
5	Hasnan Afif	Manajemen Informatika	Penyusunan Proposal Teknis Pelaksana
6	Meylani Utari	Komputerisasi Akuntansi	Penyusunan Proposal Penyusunan Materi
7	Yesinta Florensia	Manajemen Informatika	Penyusunan Proposal Penyusunan Laporan Akhir Moderator
8	Hardini Novianti	Komputerisasi Akuntansi	Penyusunan Proposal Teknis Pelaksana
9	Junia Kurniati	Manajemen Informatika	Teknis Pelaksana
10	Mahasiswa	Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi	Dokumentasi Teknis Pelaksana

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam bentuk penyuluhan, dimana tim pelaksana PKM memaparkan materi terkait fitur AI pada Canva dan tutorial menggunakannya yang langsung dipraktikkan oleh seluruh peserta, dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 1. Selama pemaparan materi peserta langsung dapat bertanya, menanggapi dan berdiskusi berkaitan materi, dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 2. Hasil akhir setelah kegiatan berupa materi mata pelajaran masing-masing peserta yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar. Materi yang disampaikan disusun tim pelaksana PKM dengan ringkas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta, sehingga harapannya setelah kegiatan ini peserta dapat menggunakannya secara mandiri untuk membuat desain konten visual khususnya untuk menunjang proses pembelajaran.



**Gambar 1 Pemaparan Materi oleh Tim PKM**



**Gambar 2 Diskusi dan Tanya Jawab**

Setelah pemaparan materi seluruh peserta yang awalnya belum memanfaatkan fitur AI pada Canva, telah mengetahui dan mampu memanfaatkannya. Guna mengetahui pengaruh pelaksanaan kegiatan ini, seluruh peserta diminta untuk mengisi kuesioner. Seluruh peserta yang mengikuti pelatihan diberikan sertifikat keikutsertaan kegiatan.

### 3. Refleksi

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan, menyusun laporan akhir, poster dan artikel yang akan dipublikasikan pada jurnal ter-indeks nasional sebagai luaran kegiatan.



**Gambar 3 Poster Kegiatan PKM**

Hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2. Kuesioner yang dibuat menggunakan skala di mana 1 untuk sangat tidak setuju, 2 untuk tidak setuju, 3 untuk netral, 4 untuk setuju, dan 5 untuk sangat setuju (Pranatawijaya et al., 2019).

**Tabel 2. Hasil Isian Kuesioner**

No	Pertanyaan	Indikator	1	2	3	4	5
1	Saya dapat mengakses akun Canva dengan baik	Kemudahan	0	0	0	7	25
2	Saya merasa fitur AI pada Canva membingungkan		17	7	6	2	0
3	Fitur - fitur Canva dengan Tulisan Ajaib ( <i>Magic Write</i> ) berguna dalam membuat bahan ajar		1	0	2	8	21
4	Saya merasa Fitur-fitur AI pada Canva sulit digunakan		23	6	3	0	0
5	Saya kesulitan membuat bahan ajar seperti Presentasi (PPT) menggunakan Canva		24	5	1	2	0
6	Saya kesulitan membuat presentasi secara otomatis pada Canva		21	7	2	1	1
7	Fitur-fitur AI pada Canva sesuai dengan kebutuhan Saya	Manfaat	0	0	2	6	24
8	Saya merasa harus membiasakan diri dahulu dalam menggunakan fitur AI pada Canva		6	1	3	6	16
9	Saya merasa yakin dapat mengaplikasikan Tulisan Ajaib secara otomatis pada Canva dengan efektif	Keberlanjutan	0	0	1	9	22
10	Setelah saya mengikuti pelatihan pada kegiatan pengabdian ini, saya merasa percaya diri menggunakan Tulisan Ajaib Canva dengan cepat		1	0	0	8	23

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil bahwa sebanyak 89% peserta menyatakan fitur AI pada Canva mudah dipahami dan digunakan, sebanyak 81% peserta menyatakan fitur AI pada Canva memiliki manfaat serta relevan dengan kebutuhan peserta yaitu untuk membuat media pembelajaran, dan sebanyak 97% peserta menyatakan selanjutnya akan memanfaatkan fitur AI pada Canva khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa penyampaian materi oleh tim PKM telah memberikan hasil yang baik terhadap peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta. Selain itu hasil yang diperoleh juga menjelaskan bahwa Canva memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan khususnya untuk pemula (Permatasari et al., 2024; Syahrir et al., 2023).

## KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM oleh tim pelaksana dari Universitas Sriwijaya kepada mitra yaitu SMA AI-Kautsar Bandar Lampung telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan kepada 32 guru terkait pemanfaatan fitur AI pada Canva. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta setelah pemberian materi dapat dinyatakan bahwa fitur AI pada Canva mudah untuk digunakan, relevan dengan kebutuhan dan selanjutnya akan dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan khususnya dalam mendukung proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Sriwijaya sebagai tempat bernaung tim pelaksana PKM, serta Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendukung dan mendanai (hibah pengabdian Fakultas Ilmu Komputer 2024 dengan Nomor SK 4823/UN9.1.9/DL/2024) kegiatan ini sehingga dapat berlangsung sebagaimana mestinya. Terima kasih juga diucapkan kepada SMA AI-Kautsar Bandar Lampung sebagai mitra dari kegiatan ini, serta seluruh guru yang telah antusias dan menciptakan suasana yang kondusif selama kegiatan berlangsung.

## PUSTAKA

Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>

- Idawati, Meisarah, Muhammad, Meiliza, Armoza Arita, Amiruddin, & Teuku Sliyadi. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–752.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mair, Z. R., Sartika, D., Heriasyah, R., Gasim, Permatasari, I., & Purnamasari, E. (2024). Pelatihan Canva dan Capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Guru dan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(3), 398–404. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v7i3.3331>
- Mayasari, Djibu, R., Nurchayati, Fayola, A. D., Rahmmah, S., & Hakim, M. L. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Communnity Development Journal*, 4(4), 6913–6919.
- Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Permatasari, I., Sartika, D., Heriansyah, R., & Saluza, I. (2024). Pemanfaatan Canva untuk Guru Sekolah Dasar sebagai Media Penyusunan Materi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 598–605. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i2.4347>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, Agara, R. L., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 560–568.
- Rochim, A. A. (2024). Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 3(1), 13–25. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v3i1.6780>
- Saluza, I., Yulianti, E., Putri, I. P., Marcelina, D., & Sartika, D. (2024). Pelatihan pemanfaatan teknologi artificial intelligence bagi guru sekolah dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1445–1452.
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Setyawan, A. E., & Rahayu, N. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 590–598.
- Susanto, E. (2023). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(8), 101–112.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

**Format Sitasi:** Wijaya, B.P., Sartika, D., Putra, A., Jambak, M.I., Afif, H., Novianti, H., Utari, M., Florensia, Y., Kurniati, J. (2025). Pemanfaatan Fitur Kecerdasan Buatan pada Aplikasi Multimedia bagi Guru SMA Alkautsar Bandar Lampung. *Reswara. J. Pengabdian Kpd. Masy.* 6(1): 614-621. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i1.5261>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))