

Meningkatkan Profesionalisme Guru Akuntansi SMK Melalui Pelatihan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar Berbasis Canva AI

Dudung Ma'ruf Nuris¹, Primasa Minerva Nagari¹, Umi Nuraini¹, Cipto Wardoyo¹

¹Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
07/01/2026
Direvisi:
25/01/2026
Diterima
03/02/2026

Keywords:

Guru Akuntansi,
Media Pembelajaran,
Bahan ajar,
Canva AI

ABSTRAK

Guru profesional merupakan guru yang memenuhi kompetensi yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Guru professional harus mengikuti perkembangan pengetahuan yang terintegrasi teknologi karena sekarang ini telah memasuki era digital berbasis Artificial Intelligence (AI). Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis AI untuk meningkatkan profesionalisme guru akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode yang digunakan yaitu berupa pelatihan dan pendampingan menyusun bahan ajar dan membuat media pembelajaran berbasis AI. Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar serta peserta antusias mengikuti kegiatan ini sampai dengan selesai. Pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis AI terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi para guru untuk berkarya dan berinovasi membuat perangkat pembelajaran secara mandiri.

Corresponding author email: dudung.maruf.fe@um.ac.id



Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the [CC BY SA](#) license
Copyright@ Author (2026).

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis teknologi semakin meningkat, hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan cara belajar peserta didik. Analisis situasi mengenai pentingnya bahan ajar dan media pembelajaran di era digital dapat dilihat dari berbagai perspektif. Dilihat dari perspektif peningkatan akses, teknologi digital memungkinkan bahan ajar dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Dengan adanya internet, siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui berbagai platform daring, seperti video tutorial, e-book, modul interaktif, dan lainnya. Jika dilihat dari perspektif pembelajaran fleksibel, Siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, mengurangi keterbatasan yang ada di pembelajaran tatap muka. Ini juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan blended learning yang lebih efektif. Oleh karena itu perlu disesuaikan kurikulum berbasis teknologi sesuai kebutuhan saat ini [1].

Untuk meningkatkan kualitas profesionalisme guru yang mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi diperlukan pengetahuan teknologi pembelajaran dan keterampilan dalam mengaplikasikannya. Untuk mendukung hal tersebut, seorang guru harus juga menguasai ilmu keguruan sebagai kunci utama menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga dengan memiliki keahlian tersebut guru akan mampu melakukan tugas dan fungsinya dengan baik dan mengeluarkan kemampuannya secara maksimal.

Apabila guru tidak memiliki keahlian tersebut maka akan berpengaruh pada kualitas dan mutu pendidikan secara menyeluruh. Hal ini dikarenakan kualitas guru merupakan penentu keberhasilan proses pendidikan di sekolah [2].

Bahan ajar berbasis digital dapat dibuat dengan cepat menggunakan berbagai aplikasi, seperti Canva, dan dapat disesuaikan dengan mudah [3], [4]. Hal ini memungkinkan pengajar untuk memperbaharui materi ajar sesuai kebutuhan tanpa harus mencetak ulang atau membuat materi secara manual. Penggunaan gambar, audio, video, dan animasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan membantu menjelaskan konsep yang sulit secara lebih mudah dan menyenangkan [5]. Ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan daya tarik pembelajaran [6].

Media pembelajaran digital memungkinkan materi disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Algoritma berbasis AI dapat menganalisis tingkat pemahaman siswa dan memberikan materi tambahan yang sesuai [7]. Bahan ajar dan media pembelajaran berbasis digital menjadi komponen vital dalam pendidikan di era digital karena dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan dalam pembelajaran [8]. Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses dan kebutuhan pelatihan bagi pengajar perlu diatasi untuk memastikan transformasi pendidikan yang inklusif dan efektif. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai institusi yang mengedepankan cita-cita untuk memasuki dunia kerja, diharapkan dapat memperbarui pengetahuan berkaitan dengan proses pembelajaran yang berbasis digital. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Canva AI diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun berada [4], [9], [10].

Solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah menengah kejuruan Kota Malang terkait dengan kebutuhan AI dalam pembelajaran adalah melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman yang mendalam mengenai konsep AI, serta teknik-teknik pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis AI. Guru-guru perlu dibekali dengan keterampilan dalam menyusun bahan ajar dan media pembelajaran dengan canva AI [2]. Guru juga telah dibekali akun belajar.id untuk mengakses berbagai macam template edukasi dalam canva sehingga mereka dapat membuat dengan kreatifitasnya masing-masing. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam menyusun bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang ada, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan semacam ini juga dapat mengurangi kesenjangan penggunaan teknologi khususnya AI di kalangan guru SMK di seluruh sekolah di Kota Malang.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan ini, metode pelaksanaan yang dilakukan adalah Pelatihan dan pendampingan yang terdiri dari tiga jenis kegiatan, antara lain: (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan pelatihan untuk guru, (3) Pendampingan,. Pada kegiatan pertama adalah persiapan yang bertujuan untuk koordinasi antara ketua dan pihak sekolah untuk mencari jadwal yang sesuai dengan peserta pelatihan. Data lengkap mengenai teknis kegiatan dapat dilihat pada tabel dibawah. Pada kegiatan kedua yaitu pelaksanaan, pada proses ini pemateri yang terdiri dari tim dosen akuntansi Universitas Negeri Malang memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang berkaitan dengan deep learning dan pemanfaatannya dalam AI kemudian dilanjutkan praktik secara langsung dengan mengaplikasikan canva AI. Pada kegiatan ketiga yaitu peserta mendapatkan jadwal pendampingan untuk kegiatan selanjutnya.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan

No	Jenis Kegiatan	Rincian Kegiatan dan Output	
		Kegiatan	Output
1	Persiapan Pelatihan	Koordinasi dengan sekolah dan dinas pendidikan dan pihak lain yang terlibat mengenai hal – hal teknis pelaksanaan kegiatan PKM.	Jadwal kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat tersusun
2	Pelaksanaan Pelatihan	• Materi mengenai Artificial Intelligence (AI) • Pembagian materi pembelajaran akuntansi • Pengenalan Penggunaan Canva AI • Praktik membuat bahan ajar dan media pembelajaran berbasis AI	• Guru dapat memahami konsep AI • Guru mengumpulkan materi akuntansi • Guru mampu mengaplikasikan canva AI
3	Pendampingan		

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pada hari kamis, 31 Juli 2025 tim pengabdian kepada masyarakat Departemen Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang menyelenggarakan pelatihan dengan tema “Meningkatkan Profesionalisme Guru Akuntansi SMK Melalui Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI”. Kegiatan ini dihadiri oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari Dudung Ma’ruf Nuris, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku ketua pelaksana, serta Umi Nuraini, S.Pd., M.Pd., Ph.D dan Primasa Minerva Nagari, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku anggota pelaksana. Peserta kegiatan ini terdiri dari guru-guru akuntansi yang berasal dari SMK PGRI 2 Malang selaku tuan rumah pada acara ini. Selain itu, beberapa guru akuntansi di Malang juga menjadi peserta pada kegiatan ini.

Acara dibuka oleh Ibu Rosidah, S.Pd yang menjabat sebagai Kepala SMK 2 PGRI Malang dan dilanjutkan sambutan perwakilan dari Universitas Negeri Malang dalam hal ini diwakili oleh ketua pelaksana, Dudung Ma’ruf Nuris, Ph.D. Kepala sekolah berpesan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kompetensi guru akuntansi terutama dalam hal pemahaman mengenai deep learning, dimana konsep ini baru dimulai pada awal tahun ini. Pada pembelajaran berbasis deep learning, guru dituntut untuk menguasai aspek mindfull learning, meaningfull learning, dan joyfull learning ujar ibu Rosidah. Sambutan berikutnya disampaikan oleh ketua pelaksana yang menekankan pada pentingnya guru profesional memperbarui pengetahuan pendidikan yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi.



Gambar 1. Materi Canva AI

Acara dilanjutkan dengan pemaparan materi pertama yaitu mengenai “Pentingnya Menyusun Bahan Ajar Bagi Guru Profesional” yang disampaikan oleh Primasa Minerva Nagari, Ph.D. Beliau mengungkapkan bahwa bahan ajar yang disusun harus berbasis pembelajaran mendalam. Bahan ajar disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta diberikan pemahaman konkrit terkait kehidupan sehari-hari. Bahan ajar yang disusun hendaknya memuat aspek interaktif sehingga pembaca akan merasa mengalaminya secara langsung. Bahan ajar yang diberikan kepada siswa saat ini perlu diintegrasikan pada perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan artificial intelligence (AI) [11]. Saat ini segala sesuatu yang berkaitan tentang pembelajaran dapat diakses dengan mudah melalui platform berbasis AI, hanya saja sebagai guru kita harus menghindari plagiasi karena dapat merugikan diri sendiri dan orang lain [12].

Materi kedua disampaikan oleh Umi Nuraini, S.Pd., M.Pd., Ph.D yang memaparkan tentang pentingnya menyusun media pembelajaran berbasis AI. Salah satu yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI adalah aplikasi canva. Canva AI menyajikan berbagai fitur untuk membuat video pembelajaran, power point, dan animasi pembelajaran [13]. Aplikasi ini dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik untuk memanfaatkan AI dalam pembelajaran. Setelah pemateri menyampaikan materi, kegiatan selanjutnya yaitu praktik membuat media pembelajaran berbasis AI [14]. Guru-guru tampak antusias dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran karena merasa terbantu saat membuat perangkat pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI ini dapat membuka ilmu pengetahuan baru berdasarkan perkembangan teknologi bagi guru-guru ekonomi atau calon guru ekonomi [15]. Kegiatan ditutup oleh Dudung Ma'ruf Nuris, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku ketua pelaksana.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan guru dan siswa di SMK PGRI 2 Kota Malang. Pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis AI sangat bermanfaat bagi guru profesional agar selalu update terhadap perkembangan teknologi saat ini. Alat bantu yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi ini memudahkan guru untuk membuat perangkat pembelajaran agar di dalam proses pembelajaran guru lebih percaya diri dalam mengajar dan memberikan tampilan menarik di media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta sangat antusias mengikuti kegiatan dan mampu membuat perangkat pembelajaran dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada msyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar karena dukungan moral maupun material dari Universitas Negeri Malang (UM). Untuk itu, tim pelaksana mengucapkan terima kasih khususnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang (UM) yang telah mendanai kegiatan pengabdian desentralisasi fakultas di tahun anggaran 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ani Widayati, “Studi Tentang Peran Musyawarah Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru Akuntansi SMK Di DIY,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. XI, no. 1, pp. 54–67, 2013.
- [2] M. Melisa, A. Yunita, and M. Suryani, “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berdiferensiasi Berbantuan Aplikasi Canva AI,” *J. Hum. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 537–544, 2025, doi: 10.31004/jh.v5i1.2233.
- [3] H. R. Maharani, N. Ubaidah, M. A. Basir, D. Wijayanti, I. Kusmaryono, and M. Aminudin, “Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 3, pp. 760–768, 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i3.10084.

- [4] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- [5] R. Arief, W. Nugroho, and D. Himawati, "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Online Pembuatan Video Pembelajaran Berpotensi HKI History Article," *CARADDE J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–66, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde%0Ahttps://doi.org/10.31960/caradde.v4i1.878>
- [6] E. Mariana, K. Wardany, A. Kinasih, U. Rosyidah, and S. Qomariyah, "Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru," *Prima Abdika J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 44–50, 2023, doi: 10.37478/abdika.v3i1.2565.
- [7] R. Afriany, R. Sinaga, S. Samsinar, and F. Frangky, "Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Membuat Media Pembelajaran," *J. ABDINUS J. Pengabdi. Nusantara*, vol. 9, no. 2, pp. 512–522, 2025, doi: 10.29407/ja.v9i2.24911.
- [8] D. M. Nuris, P. M. Nagari, and U. Nuraini, "Pelatihan Pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis TIK bagi guru akutansi," *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 29–50, 2020, [Online]. Available: <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS%0APELATIHAN>
- [9] Y. Makaborang et al., "Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Kabupaten Sumba Timur," *BESIRU J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 262–267, 2025, [Online]. Available: <https://manggalajournal.org/index.php/BESIRU E-ISSN 3031-9420>
- [10] D. Nafisah, D. P. Kusuma Dayu, and V. A. Nurlaily, "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Canva," *Abdi Masya*, vol. 4, no. 2, pp. 206–211, 2023, doi: 10.52561/abma.v4i2.302.
- [11] E. Nadeak, F. Elfaladonna, and M. Malahayati, "Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 201–206, 2023, doi: 10.59025/js.v2i3.103.
- [12] I. A. Imam, S. Diange, and T. Pangalila, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano-," *Tumoutou Soc. Sci. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: 10.61476/732rm497.
- [13] Eva Pratiwi Pane, Melda Veby Ristella Munthe, and Dewi Wahyuni, "Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis Literasi, Numerasi dan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Aplikasi Canva bagi MGMP IPA Kota Pematangsiantar," *PaKMas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 79–88, 2025, doi: 10.54259/pakmas.v5i1.3223.
- [14] S. Gembong, T. H. E. Yunianto, and W. L. Yuhanna, "Pelatihan Digital Asesmen Berbantuan Artificial Intelligence Quizizz pada Guru SMP di Kabupaten Ngawi," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 4, no. 4, pp. 1627–1633, 2025, doi: 10.59025/1v3sza96.
- [15] I. Asfah, N. Noni, L. Novia, F. Radhiyani, and R. Jefri, "Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Mobile Learning Dengan Canva dan Heyzine di SMK Handayani Gowata," *Dedikasi*, vol. 5, no. 3, pp. 35–49, 2025.