


## **Pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) Berbasis Canva sebagai Inovasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 Kepada Guru Sejarah di MAS AL-IKHLAS Kota Jambi**

**Fahri Maulana Satria<sup>1\*</sup>, Audry Nia Yusnitiraps<sup>2</sup>, Fito Dermawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi, Jl. Raya Jambi Muara Bulian Km. 15, Desa Sarang Burung, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi.

E-mail: [fahrisatria35@gmail.com](mailto:fahrisatria35@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3767>

### **ARTICLE INFO**

#### **Article history**

*Received: 14 Nov 2025*

*Revised: 20 Nov 2025*

*Accepted: 01 Dec 2025*

#### **Kata Kunci:**

*Artificial Intelligence, Canva, Inovasi Digital, Pembelajaran Sejarah, Era 5.0*

#### **Keywords:**

*Artificial Intelligence, Canva, Digital Innovation, History Learning, Society 5.0*



### **ABSTRACT**

Pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) Berbasis Canva sebagai inovasi digital dalam pembelajaran sejarah di era 5.0 dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi digital guru Sejarah di MAS Al-Ikhlash Kota Jambi. Kegiatan ini bertujuan membekali guru dengan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi AI dan platform Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Metode pelatihan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang konten sejarah yang menarik serta mampu mengintegrasikan unsur teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran sejarah menuju pembelajaran inovatif di era Society 5.0.

*The Artificial Intelligence (AI)-Based Canva Training as a digital innovation in history learning in the 5.0 era was conducted to enhance the digital competence of History teachers at MAS Al-Ikhlash, Jambi City. This program aimed to equip teachers with the skills to utilize AI technology and the Canva platform as interactive, creative, and student-centered learning media. The training methods included material presentation, hands-on practice, and mentoring in developing AI-based digital learning media. The results indicated an improvement in teachers' ability to design engaging history content and integrate technological elements into their teaching process. This training serves as a strategic step toward transforming history learning into an innovative and future-oriented approach in the Society 5.0 era.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Fahri Maulana Satria, et al (2025). Pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) Berbasis Canva sebagai Inovasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 Kepada Guru Sejarah di MAS AL-IKHLAS Kota Jambi , 4(2) 11751-11757. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3767>

## **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang akademik khususnya dunia Pendidikan, telah menciptakan perubahan yang signifikan. Pada kenyataannya juga terlihat, beberapa tahun terakhir, perkembangan dan kemajuan TIK membawa dampak positif bagi instansi Pendidikan baik dari segi aksesibilitas dan kualitas pembelajaran serta peningkatan mutu SDM di lingkungan instansi Pendidikan. Pendidikan selalu berkaitan dengan peraturan dan kebijakan yang berkorelasi untuk mengembangkan teknologi Pendidikan dalam proses belajar mengajar dan paling penting mengantisipasi tantangan yang mendorong budaya inovasi teknologi Pendidikan (Azizah dkk., 2024). Oleh karena itu, proses pengembangan teknologi di bidang Pendidikan merupakan langkah awal dan fokus bagi seluruh elemen untuk memajukan instansi Pendidikan.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya. Prinsip dasar pendidikan nasional adalah pembangunan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai modal utama pembangunan nasional. Oleh sebab itu, segenap bangsa Indonesia harus senantiasa berupaya melakukan terobosan baru guna meningkatkan kualitas pendidikan sehingga diharapkan pendidikan Indonesia dapat menyesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman (Suriyati dkk., 2024)

Berdasarkan pernyataan tersebut, memperlihatkan bahwa teknologi pendidikan yaitu bentuk sistem yang diperlukan dan bermanfaat untuk menunjang permasalahan yang kompleks. Menurut Yusuf teknologi pendidikan merupakan suatu langkah-langkah struktural yang membantu memecahkan berbagai kompleksitas permasalahan pembelajaran. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Muffoletto, bahwa teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau lainnya melainkan sesuatu tentang sistem dan proses untuk mendapatkan hasil yang diinginkan atau diharapkan. (Marianus Subandowo, 2022). Teknologi Pendidikan diharapkan mampu berkontribusi untuk menciptakan pembelajaran di lingkungan sekolah menjadi lebih baik.

Pada kenyataannya saat ini, sebagian Lembaga Pendidikan masih terdapat permasalahan dalam penerapan teknologi pada proses pembelajaran atau masih sedikitnya beberapa instansi Pendidikan sulit dalam proses penyusunan pembelajaran yang berbasis Information and Communication Technology (ICT), terutama kompetensi guru dalam penguasaan ICT masih tergolong jauh. Pendidik tidak hanya berperan menjalankan fungsi sebagai seseorang memberikan ruang fasilitasi terjadinya transfer of knowledge (transfer ilmu pengetahuan), namun juga guru berfungsi dalam menanamkan nilai (value) dan membangun karakter (character building) peserta didik secara kontinu (berkelanjutan). Peran ganda seperti ini menjadi faktor penyebab kedudukan pendidik di era kemajuan TIK bukanlah hal yang mudah, dikarenakan guru merupakan unsur mutlak dalam keseluruhan proses pembelajaran. Guru diwajibkan profesional di bidangnya, meningkatkan potensi diri secara berkelanjutan dan aktualisasi pengetahuannya sesuai dengan perkembangan zaman.

Peningkatan potensi untuk menjadi guru yang berkompoten dan profesional di bidangnya ini, membutuhkan sebuah proses panjang. Contoh gambarannya secara sederhana dapat dilihat pada kompetensi guru yang dihasilkan. Pada tahun 2012 terlihat pada Uji Kompetensi Guru (UKG), dimana disimpulkan bahwa mutu guru Indonesia masuk kategori relatif rendah, data hasil UKG (0-100) untuk guru TK (44,41), guru SD (39,91), guru SMP (48,61), guru SMA (43,06), dan guru SMK (36,40) (DESITA ERVIANI, 2018). Data tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Sumintono, dkk (2012) tentang "Penggunaan TIK dalam Pengajaran" terdapat beberapa guru Sains SMP di Indonesia mengungkapkan bahwa 70% responden guru telah memiliki laptop/komputer dan bertugas di perkotaan. Hanya 53% dari guru yang telah memiliki fasilitas laptop/komputer yang telah memanfaatkannya di dalam kegiatan pembelajaran (Santoso dkk., 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), hasil survei pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 45% guru di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, sekitar 37% guru mengaku kurang memiliki akses terhadap pelatihan-pelatihan yang relevan dengan peningkatan profesionalisme mereka (Yasmini dkk., 2025). Hal ini juga dirasakan oleh Guru Sejarah. Menurut Naredi, dkk pembelajaran sejarah merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu yang fokus mempelajari kehidupan pada periode yang telah lampau untuk mengontekstualkan kehidupan masa kini, lalu mempersiapkan pengetahuan, pola pikir, karakteristik individu dalam mempersiapkan masa depan. Sehingga pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk membentuk siswa yang memiliki pemahaman kemajuan pola pikir terkait dengan waktu sekaligus menjadi pondasi untuk membentuk sikap sosial karakter agar dapat menjadi individu yang memiliki sikap menghargai dalam hidup bermasyarakat sebagai salah satu pola kehidupan multikulturalisme (Ruslan dkk., 2023).

Sejarah menjadi mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan penanaman nilai-nilai karakter, sehingga dapat membentuk generasi muda yang paham jati diri bangsanya. Namun dilapangan terlihat bahwa mata pelajaran sejarah dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan. Mirisnya sebagian masyarakat menilai, jika mata pelajaran sejarah tidak memberikan dampak bagi peserta didik kedepannya. Selain itu, permasalahan di sekolah, guru sejarah tidak ada inovasi dan kreatifitas dalam mengelola kelas lebih luas. Mata pelajaran sejarah hanya diingat sebagai mapel yang suka menghafal

dan mengerjakan soal lembar kerja (LKS) saja. Maka dari hal ini perlu adanya perbaikan bagi elemen Pendidikan, agar menciptakan suasana belajar sejarah lebih nyaman dan menyenangkan.

Sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka pada tahun 2021, bahwa kurmer memberikan perubahan yang signifikan terhadap cara belajar siswa. Terkhusus pada mata pelajaran sejarah. Lahirnya kurmer dengan berbagai macam program, salah satunya Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5), dimana Guru Sejarah harus mampu mengimplementasikan mata pelajarannya terhadap proyek kedepannya. Hal ini juga membangun para siswa untuk tidak hanya duduk diam saja, namun lebih aktif mengeksplorasi keterampilan dari masing-masing siswa. Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5) ini selalu berhubungan dengan TIK, sehingga setiap guru wajib untuk menguasai berbagai pengetahuan dan kemampuan memanfaatkan TIK di dalam kegiatan proses belajar mengajar (Shofia Hattarina dkk., 2022). Pada Kurikulum Merdeka Belajar bahwa guru mampu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dalam mengkonsep proses pembelajaran.

Pada ruang untuk menciptakan pembelajaran yang merdeka bagi peserta didik, pendidik harus mampu menggunakan daya kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada. Apabila guru mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif, maka proses pembelajaran akan membuat lingkungan kelas menjadi menarik, nyaman dan menyenangkan (Aisyah dkk., 2023). Implementasi TIK ke dunia Pendidikan sejauh ini masih terbatas dilakukan sebagian kecil guru terutama yang berada diperkotaan dan itu pun masih ada beberapa guru yang masih GAPTEK (Gagap Teknologi). Oleh karena itu, guru harus mengembangkan potensi dirinya lebih dalam secara terus menerus, bertujuan untuk memperoleh kompetensi TIK, baik melalui Pendidikan dan pelatihan, diklat berjenjang oleh lembaga yang berkompeten, maupun melalui belajar sambil praktek, atau belajar sendiri melalui berbagai sumber belajar yang ada. Saat ini telah lahirnya berbagai jenis teknologi, untuk menambah wawasan dan mempermudah segala aktivitas di lingkungan sekolah. Salah satu contohnya yaitu lahirnya kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI).

Menurut Jaya Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia (Pertiwi dkk., t.t.). Lahirnya AI dalam pendidikan telah membuka ruang untuk bertransformasi yang revolusioner dalam metode pengajaran dan pembelajaran. AI juga memberikan kesempatan dalam pembelajaran untuk memfasilitasi gerak belajar mengajar di lingkungan sekolah. Pada dasarnya AI di rancang untuk inovasi terbaru dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Anna Pertiwi dkk tentang “Kehadiran AI Dalam Pendidikan Telah Membuka Pintu Untuk Transformasi Yang Revolusioner Dalam Metode Pengajaran Dan Pembelajaran” bahwa penggunaan AI dalam pendidikan telah menciptakan pengalaman belajar yang lebih efisien dan efektif bagi mahasiswa (Pertiwi dkk., t.t.)

Berdasarkan hasil temuan tersebut, seharusnya mampu mempertegas bahwa perkembangan teknologi seperti AI ini bisa berkontribusi untuk menciptakan kualitas Pendidikan di Indonesia lebih baik, terkhusus untuk para pendidiknya. Menurut Xia bahwa AI bagi para siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan serta meningkatkan minat belajar mereka dan memfasilitasi lingkungan pembelajaran interaktif (Diantama, 2023). Saat ini keberadaan jenis-jenis AI mulai beragam sesuai dengan kebutuhan masing-masing individual, salah satu contohnya yaitu Canva.

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Canva juga saat ini dipergunakan sebagai media untuk mendukung kelancaran prosedur pembelajaran. Apalagi saat ini, canva terdapat fitur yang sangat mempermudah untuk bisa para guru mengeksplorasi kebutuhan terkait perangkat belajar dikelas seperti e-book, video animasi, ppt, poster dan lain sebagainya. Selain itu, canva juga terdapat bantuan AI, sehingga dengan bantuan AI seseorang yang ingin mengeksplorasi desain proyeknya dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Walaupun demikian, kualitas pengajaran dan pelatihan guru masih menjadi pokok permasalahan. Terutama dalam menerapkan penggunaan teknologi AI dalam Pendidikan.

Menurut UNESCO menyatakan terdapat beberapa guru kesulitan untuk mendapatkan akses pelatihan dan pengetahuan yang lebih dalam terkait penggunaan Artificial intelligence berbasis canva dalam pengajaran. Oleh karena itu, perlunya pelatihan bagi para guru akan memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan atas pembaruan teknologi pada saat ini khususnya Ai. Pelatihan semakin penting, karena membantu para guru untuk mengintegrasikan teknologi Ai dalam pembelajaran, sehingga

menghasilkan kondisi yang efektif dan efisien serta membantu merancang perangkat tambahan belajar bagi peserta didik. Pelatihan juga berfungsi untuk membangun diri para guru menjadi seseorang yang siap, menghadapi berbagai macam jenis tantangan yang berhubungan Artificial intelligence. Kesenjangan akses dan pemanfaatan teknologi juga mempengaruhi kualitas pengajaran dan pelatihan guru, di mana beberapa guru mungkin tidak memiliki akses ke perangkat atau koneksi internet yang diperlukan untuk menggunakan teknologi artificial intelligence dalam pembelajaran (Aulia Maulid, 2024).

Penelitian ini membahas mengenai “Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Berbasis Canva Sebagai Inovasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 Kepada Guru Sejarah di MAS AL-IKHLAS Kota Jambi”, dimana peneliti percaya bahwa permasalahan ini belum pernah diangkat secara menyeluruh. Meskipun demikian, peneliti memperoleh sejumlah sumber untuk menyoroti tema-tema yang dapat digunakan peneliti untuk membandingkan isu-isu yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Andi Muhammad Lutfi berjudul Analisis Dampak Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif dan negatif. Pada aspek guru, Ai memberikan dampak positif seperti kemudahan untuk menciptakan sumber daya teknologi pengajaran yang penuh inovasi. Penelitian ini hanya berfokus pada dampak penggunaan Ai dalam mata pelajaran Matematika. (Andi Muhammad Lutfi, 2024)

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Tiar Aulia Maulid, dkk yang berjudul Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sangat baik. Guru dapat menggunakan alat desain grafis dengan lancar, membuat tampilan media pembelajaran digital dengan menarik, memilih konten dan menggunakan bahasa sesuai, serta guru dapat menggunakan artificial intelligence dengan sangat baik. (Aulia Maulid, 2024)

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti percaya bahwa penelitian yang berjudul “Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Berbasis Canva Sebagai Inovasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 Kepada Guru Sejarah di MAS AL-IKHLAS Kota Jambi”, mampu berkontribusi dan menambah wawasan kepada khalayak umum.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian deksripsi kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Abdul Fattah Nasution, 2023). Secara sederhana Metode Kualitatif merupakan tahap penelitian yang menghasilkan data deksriptif, tulis/lisan dan pada akhirnya data ini memperoleh data deksriptif. Data yang diperoleh secara jelas dan nyata tanpa adanya manipulasi data.

Subjek penelitian ini adalah Guru Sejarah di MAS Al-Ikhlal Kota Jambi. Di sekolah tersebut terdapat tiga guru Sejarah yang mana masing-masing guru mengajar di kelas 10, 11 dan 12. Teknik pengambilan data menggunakan cara triangulasi yaitu teknik pengambilan data dengan cara penggabungan antara observasi, wawancara dan dokumentasi serta pustaka terkait pelatihan artificial intelligence (AI) Berbasis Canva kepada Guru Sejarah di MAS Al-Ikhlal Kota Jambi. Teknik wawancara merupakan teknik yang dilakukan dengan cara percakapan antara dua orang yang membahas satu topik spesifik. Teknik observasi adalah teknik yang dilakukan dengan melihat suatu kondisi sekitar dan perilaku objek sekitar penelitian. Teknik dokumentasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara menggali informasi melalui dokumentasi berupa foto atau video. Terakhir pustaka, disini ditekankan bahwa peneliti menambah informasi terkait permasalahan melalui berbagai sumber yang berkaitan seperti skripsi, jurnal, buku dan lain sebagainya.

Informasi yang dikumpulkan diperiksa dan dirinci untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang pelatihan Guru Sejarah dalam mengembangkan sumber belajar sejarah secara digital melalui fitur kecerdasan buatan aplikasi Canva. Metode analisis data meliputi pengumpulan, penyederhanaan, penyajian, dan pembuatan kesimpulan. Data dari penelitian ini menjalani analisis deksriptif. Informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber, sebelum memasuki lapangan, saat berada di lapangan, dan setelah lapangan, diperiksa untuk mencapai kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### ***Pelaksanaan Pelatihan Artificial Intelligence Berbasis Canva***

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 26 sampai 27 Mei 2025, bertempat di ruang laboratorium komputer MAS Al-Ikhlash Kota Jambi. Pelatihan diikuti oleh tiga orang guru sejarah yang memiliki latar belakang dan pengalaman mengajar yang beragam, mulai dari guru pemula hingga yang sudah mengajar lebih dari tiga tahun. Materi pelatihan meliputi pengenalan teknologi Artificial Intelligence (AI), pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital, serta cara mengintegrasikan keduanya untuk membuat media ajar sejarah yang menarik.

Pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan dasar-dasar AI, termasuk bagaimana AI dapat membantu guru menyusun materi ajar, merancang soal, dan menyederhanakan konsep sejarah yang kompleks. Selanjutnya, peserta diajarkan cara menggunakan platform Canva untuk membuat presentasi visual, infografis sejarah, dan timeline digital. Observasi yang dilakukan selama pelatihan menunjukkan bahwa para guru mengikuti kegiatan dengan antusias. Beberapa guru sempat mengalami kesulitan di awal, terutama yang belum terbiasa dengan perangkat lunak desain, namun setelah sesi praktik dan bimbingan, mereka menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan.

### ***Respons Guru terhadap Pelatihan***

Pada akhir melakukan pelatihan, peneliti bertemu dengan Guru Sejarah dan mewawancarai secara mendalam, respon dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat. Mayoritas guru menyatakan bahwa pelatihan membuka wawasan mereka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya sejarah. Ibu Rodhiah Guru Sejarah kelas 11 mengungkapkan: "Saya baru tahu ternyata AI bisa digunakan untuk membantu menyusun materi ajar. Biasanya saya butuh waktu lama untuk membuat presentasi, sekarang bisa lebih cepat dan menarik." Selanjutnya juga disampaikan oleh Bapak Reza Guru Sejarah kelas 10 menambahkan: "Canva sangat membantu dalam membuat poster sejarah dan infografis. Siswa jadi lebih tertarik karena tampilannya menarik."

Secara umum, para guru merasa terbantu dengan pelatihan ini karena mereka mendapatkan keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Respons positif ini menunjukkan bahwa guru memiliki kemauan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi selama diberikan dukungan dan pelatihan yang memadai.

### ***Produk Pembelajaran Digital yang Dihasilkan***

Dokumentasi selama pelatihan menunjukkan bahwa para guru mampu menghasilkan berbagai produk pembelajaran digital. Beberapa di antaranya adalah: infografis berjudul 'Kolonialisme dan Imperialisme', timeline digital tentang peristiwa G30S/PKI, serta kuis sejarah interaktif berbasis platform digital. Produk-produk ini merupakan hasil kolaborasi guru dengan AI dalam menyusun narasi dan dengan Canva dalam merancang tampilan visual. Produk ini kemudian diuji coba dalam pembelajaran, dan berdasarkan laporan guru, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi sejarah. Mereka menjadi lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi kelas.

### ***Inovasi Digital sebagai Jawaban Tantangan Era Society 5.0***

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menumbuhkan kesadaran guru terhadap pentingnya inovasi dalam pembelajaran sejarah. Di era Society 5.0, teknologi tidak lagi menjadi pelengkap, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran. AI dan Canva berperan sebagai alat bantu yang mempermudah proses pengajaran sekaligus membuat materi lebih menarik dan relevan dengan konteks kekinian. Dengan demikian, guru berperan sebagai inovator yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman.

### ***Peran AI dan Canva dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah***

Pembelajaran sejarah kerap dianggap membosankan karena bersifat naratif dan mengandalkan hafalan. Namun, dengan bantuan AI dan Canva, guru dapat menyajikan materi sejarah secara visual, interaktif, dan kontekstual. Misalnya, menggunakan AI untuk merangkum peristiwa sejarah dan Canva untuk memvisualisasikannya dalam bentuk timeline atau infografis. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan bagi siswa. Penemuan ini memperkuat teori bahwa teknologi dapat meningkatkan engagement dan pemahaman siswa.

### ***Kendala dan Tantangan Implementasi***

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelatihan meliputi keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, serta rendahnya literasi digital pada sebagian guru. Meski demikian, pelatihan yang dilakukan secara praktis dan bertahap membantu guru melewati hambatan tersebut. Pendampingan langsung dari fasilitator dan kerja sama antar guru juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pelatihan ini.

Agar dampak pelatihan lebih optimal, disarankan agar sekolah menyelenggarakan program serupa secara berkala. Pelatihan dapat dilakukan dalam format blended learning, memanfaatkan komunitas guru digital, serta menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai. Selain itu, diperlukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan AI dan Canva dalam proses pembelajaran agar penggunaannya semakin efektif dan tepat sasaran.

### **SIMPULAN**

Pelatihan *Artificial Intelligence (AI) Berbasis Canva* sebagai inovasi digital dalam pembelajaran sejarah di era 5.0 kepada guru-guru Sejarah di MAS Al-Ikhlas Kota Jambi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan teknologi pendidik. Melalui kegiatan ini, para guru mampu memahami pemanfaatan teknologi AI dan fitur kreatif Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Kegiatan ini juga mendorong transformasi pembelajaran sejarah yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih inovatif dan digital, sesuai tuntutan era Society 5.0 yang menekankan integrasi antara manusia dan teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang bermakna, kreatif, serta relevan dengan perkembangan zaman.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Berbasis Canva Sebagai Inovasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era 5.0 kepada guru-guru Sejarah di MAS Al-Ikhlas Kota Jambi dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Terima kasih disampaikan kepada Kepala MAS Al-Ikhlas Kota Jambi yang telah memberikan dukungan dan fasilitas, para guru Sejarah yang telah berpartisipasi aktif, serta seluruh tim pelaksana dan narasumber yang telah berbagi ilmu dan pengalaman dengan penuh dedikasi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan menjadi langkah awal menuju pembelajaran sejarah yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

### **REFERENSI**

- Abdul Fattah Nasution. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (cetakan pertama, Vol. 12). CV. Harfa Creative.
- Aisyah, S., Arisanti, K., & Yaqin, F. A. (2023). Adaptasi dan Inovasi Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyambut Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 386–393. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4583>
- ANDI MUHAMMAD LUTFI. (2024). Analisis dampak teknologi artificial intelligence (ai) terhadap kualitas pembelajaran matematika. Institut agama islam negeri parepare.
- Aulia Maulid, T. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Dalam Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Azizah, N. L., Amhar, Y., Suci, T. P., Walida, S. El, Magister, ), Matematika, P., Malang, U. I., Yayasan, ), Muslim, P., & Batu, C. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Canva Pada Calon Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(2), 101–108.

- Desita Erviani. (2018). Pelatihan School Of Master Teacher (Smt) Sgi: Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru (Studi Kasus Pada Guru SMT Wilayah Kabupaten Bogor). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Diantama, S. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Dunia Pendidikan (Vol. 1, Nomor 1).
- Marianus Subandowo. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Pertiwi, A., Panther Bara', Y., Pakiding, Y., Studi, P., Pendidikan, T., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (t.t.). Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja Mengoptimalkan Pengalaman Belajar menggunakan AI dalam Dunia Pendidikan pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan.
- Ruslan, A., Sugiono, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Santoso, Y., Saputro, A., & Budi Luhur, U. (2022). Pelatihan Dasar Membuat Bahan Ajar Interaktif Bagi Pengajar Santri SMPTQ Al Azka Cisauk (Vol. 3, Nomor 2). <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/176>
- Shofia Hattarina, Adenita Faradilla, Nurul Saila, Dita Refani Putri, & RR. Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192.
- Suriyati, S., Ramadani, N., & Musdalifah. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran Digital. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 3, 36–41. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3136>
- Yasmini, Y., Win Afgani, M., Studi Manajemen Pendidikan Islam, P., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., & Guru, K. (2025). Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan pada Kinerja Guru di MI Attohiriyah. *Dalam Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).