

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN CANVA AI PADA KELOMPOK BELAJAR GURU SEKOLAH
LUAR BIASA NEGERI RASAU JAYA

Oleh:

Yeni Mustika, M.Pd	(201809211)
Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy,M.E	(202109224)
Tarina Dashela, M.Pd	(202003089)
Ali Mustopa, M.Kom	(202110259)
Elisabet Felisa	(19252213)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Ai Pada Guru Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya
2. Mitra : Aula SLB Negeri Rasau Jaya
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Y e n i M u s t i k a , M . P d
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 201809211
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : S1 - Sistem Informasi Kampus Kota Pontianak
 - f. Email : y e n i . y e m @ b s i . a c . i d
4. Jumlah Anggota : 3
Nama Anggota : Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy., M.E
Tarina Dashela, M.Pd
Ali Mustopa, M.Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 1 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : R a s a u J a y a
 - b. Kabupaten/Kota : K u b u R a y a
 - c. Propinsi : Kalimantan Barat
6. Biaya : Rp.9.540.000,-

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Jakarta, 21 Maret 2026

Ketua Pelaksana



Yeni Mustika M.Pd

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN	4
III. METODE PELAKSANAAN	5
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	7
V. ANGGARAN	8
VI. JADWAL KEGIATAN	9
DAFTAR PUSTAKA	10

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB), meskipun telah tersedia fasilitas seperti Interactive Flat Panel (IFP) dari pemerintah. Guru sebagai mitra memiliki motivasi dan dedikasi yang tinggi dalam mengajar, namun masih menghadapi keterbatasan dalam literasi digital dan pemahaman teknologi, khususnya terkait pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga belum memahami secara optimal prinsip penggunaan platform Canva, termasuk fitur Canva AI yang dapat membantu dalam pembuatan materi ajar secara cepat dan interaktif. Dampaknya, media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, kurang menarik, dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif. Sebagai solusi, kegiatan ini menawarkan pelatihan dan pendampingan kepada guru SLB dalam meningkatkan kompetensi literasi AI serta keterampilan dalam memanfaatkan Canva AI untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep AI dalam pendidikan, penggunaan fitur Canva AI, prinsip desain pembelajaran, serta praktik langsung pembuatan materi ajar yang dapat diintegrasikan dengan perangkat IFP. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensi teknologi, mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SLB. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pendidikan inklusif yang lebih efektif dan berkelanjutan.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Hidayat & Kurniawan (1) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era modern.

Pemerintah Indonesia telah berupaya mendukung transformasi digital di sektor pendidikan melalui penyediaan berbagai fasilitas teknologi, salah satunya adalah Interactive Flat Panel (IFP) atau layar interaktif di sekolah, termasuk Sekolah Luar Biasa (SLB). Menurut Sari et al (2) penggunaan perangkat ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, khususnya bagi siswa berkebutuhan khusus yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Namun, pada kenyataannya, pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa SLB, ditemukan bahwa kendala utama dalam penggunaan teknologi tersebut adalah keterbatasan literasi digital dan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo (3) yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pendidikan sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru sebagai pengguna utama. Minimnya pelatihan dan pendampingan menjadi faktor utama yang menyebabkan teknologi yang telah tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal.

Di sisi lain, kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dikembangkan semakin meningkat. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yang kini telah dilengkapi dengan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI). Seperti yang dipaparkan dalam Canva (4) bahwa fitur Canva AI, seperti *Magic Design*, *Text to Image*, dan *AI Presentation Generator*, memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran secara lebih cepat, kreatif, dan efisien tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut. Hal ini juga dikatakan oleh Dwivedi et al (5) bahwa teknologi AI dalam Canva juga membantu guru dalam menghasilkan konten visual yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.

Lebih lanjut, pemanfaatan Canva AI dalam pembelajaran dapat mendukung personalisasi materi ajar serta mempermudah penyajian konten yang lebih interaktif dan adaptif terhadap karakteristik siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Holmes et al (6) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi berbasis AI dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan kemudahan akses dan fitur yang user-friendly, Canva AI menjadi solusi praktis bagi guru yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dosen Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) hadir melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dan pendidik SLB dalam mengembangkan materi pembelajaran interaktif menggunakan Canva AI. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknologi guru, membuka wawasan terhadap pemanfaatan media digital, serta memberikan pengalaman praktis dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Melalui kegiatan ini, diharapkan pemanfaatan fasilitas teknologi seperti layar IFP dapat dioptimalkan, sehingga proses pembelajaran di SLB menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan inklusif di Indonesia secara berkelanjutan.

1. Analisis Situasi

Komunitas Belajar (Kombel) Guru Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya adalah pusat pengembangan kompetensi guru yang mencakup koordinasi berbagai Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kalimantan Barat. Komunitas ini berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam memberikan layanan pendidikan inklusif dan adaptif bagi anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Komunitas ini berpusat di SLBN Rasau Jaya (NPSN: 30109641) yang berlokasi di Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Komunitas ini dibentuk di bawah naungan Kementerian Pendidikan untuk menjadi wadah kolaborasi para pendidik anak berkebutuhan khusus.

Adapun anggota dari komunitas belajar ini meliputi guru-guru sekolah luar biasa di wilayah Kubu Raya, Pontianak, dan Mempawah dengan didampingi oleh Pendamping Sekolah Luar Biasa. Dengan **fokus pendidikan yang mencakup** penanganan anak autis, penerapan pembelajaran adaptif, serta perencanaan dan pelaksanaan kegiatan kokurikuler di

SLB. Komunitas ini memiliki beberapa **program rutin yaitu** berupa penyelenggaraan *In House Training* (IHT) dan diskusi *webinar* kolaboratif yang diikuti oleh berbagai SLB di wilayah tersebut.



Gambar 1. Kombel Guru Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya

Hakikatnya, mitra yang tergabung dalam komunitas belajar (kombel) guru Sekolah Luar Biasa (SLB) memiliki motivasi dan dedikasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran serta keinginan kuat untuk berinovasi. Namun, kondisi tersebut belum diimbangi dengan penguasaan teknologi yang memadai. Keterbatasan literasi digital menyebabkan guru belum mampu memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan, seperti *Interactive Flat Panel* (IFP), secara optimal. Selain itu, guru juga masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus yang membutuhkan pendekatan visual dan menarik. Minimnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi pendidikan semakin memperkuat kesenjangan antara motivasi tinggi dan kemampuan teknis yang dimiliki.

Di sisi lain, pemanfaatan platform digital yang mudah digunakan seperti Canva AI masih belum optimal. Padahal, Canva AI dapat menjadi solusi praktis bagi guru untuk membuat materi ajar yang interaktif, visual, dan menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks. Dengan fitur berbasis kecerdasan buatan, guru dapat lebih mudah

menghasilkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat diintegrasikan dengan penggunaan IFP di kelas.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra antara lain:

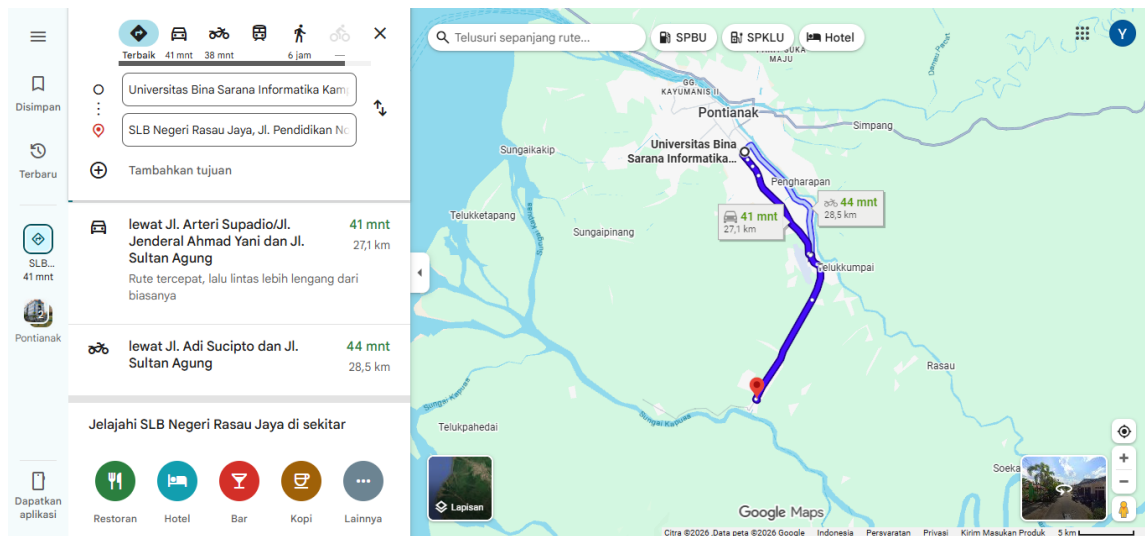
1. **Pemanfaatan fasilitas teknologi yang diterapkan dalam proses pembelajaran belum optimal**
2. Sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat teknologi pembelajaran
3. **Minimnya keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus.**
4. **Kurangnya pemanfaatan platform digital yang *user-friendly* seperti Canva AI**
5. **Keterbatasan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi pendidikan sehingga kemampuan yang dimiliki tidak berkembang secara optimal.**

Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan yang terarah, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Pendekatan yang digunakan perlu menyesuaikan dengan tingkat kemampuan awal guru, serta menekankan pada praktik langsung agar dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, motivasi tinggi yang telah dimiliki oleh guru dapat dioptimalkan melalui peningkatan kompetensi teknologi, sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif

2. Peta Lokasi Mitra

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berpusat di Kabupaten Kubu Raya, salah satu kabupaten strategis di Provinsi Kalimantan Barat yang berbatasan langsung dengan Kota Pontianak. Kubu Raya dikenal sebagai wilayah penyangga ibu kota provinsi dengan pertumbuhan penduduk dan pembangunan yang cukup pesat, terutama dalam bidang pendidikan dan pemukiman. Wilayah implementasi program mencakup beberapa kecamatan dan kota antar yang memiliki konsentrasi pada Sekolah Luar Biasa dan tergabung dalam kelompok belajar (kombel) guru SLB wilayah 1 beralamatkan di Jl. Pendidikan No.2, RW.Patok 2, Rasau Jaya Satu, Kec. Rasau Jaya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat

Berikut peta lokasi kampus menuju mitra yaitu:



Gambar 2. Peta lokasi Mitra

Gambar 2 menjelaskan jarak tempuh dari Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Pontianak Jl. Abdul Rahman Saleh No.18, Bangka Belitung Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat menuju alamat SLB Negeri Rasau Jaya adalah sekitar 44 menit menggunakan jalur darat berjarak kurang lebih sejauh 28,5 Km.

3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh Kombel SLB wilayah 1 terkait penggunaan teknologi di lingkungan anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam konteks Canva AI:

A. Kompetensi Literasi AI

Guru SLB memahami keterbatasan pemahaman mereka tidak hanya dalam mengoperasikan teknologi digital, tetapi juga dalam memahami implikasi penggunaannya, terutama teknologi AI untuk pembelajaran.

B. Kurangnya Pemahaman Prinsip Pemanfaatan Canva dan Dampaknya

Guru SLB masih memiliki keterbatasan dalam memahami prinsip pemanfaatan Canva, termasuk penggunaan fitur Canva AI dalam pengembangan media pembelajaran. Khususnya fitur otomatisasi pada Canva AI yang seharusnya dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan materi ajar. Pemahaman yang masih rendah ini mencakup aspek teknis maupun desain pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan belum optimal, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa SLB.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kompetensi Literasi AI

Untuk mengatasi keterbatasan pemahaman guru terkait teknologi AI, akan dilakukan pelatihan dasar literasi AI dalam konteks pendidikan. Kegiatan ini mencakup pengenalan konsep AI secara sederhana, manfaat dan implikasinya dalam pembelajaran, serta contoh penerapan praktis yang relevan bagi guru SLB. Pendekatan yang digunakan bersifat aplikatif dan kontekstual agar mudah dipahami, sehingga guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami fungsinya secara bijak dan tepat guna dalam proses pembelajaran.

2. Pelatihan Pemanfaatan Canva AI untuk Media Pembelajaran Interaktif

Untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva, akan dilakukan pelatihan dan pendampingan secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva AI. Materi yang diberikan meliputi: Pengenalan fitur Canva dan Canva AI (seperti *Magic Design*, *AI Presentation*, dan *Text-to-Image*). Prinsip dasar desain pembelajaran interaktif yang sesuai untuk siswa SLB. Praktik pembuatan materi ajar seperti presentasi interaktif, infografis, dan media visual lainnya. Integrasi hasil desain dengan perangkat *Interactive Flat Panel* (IFP).

A. Jenis Luaran

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini antara lain:

1. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru SLB.
2. Materi pelatihan membuat materi pengajaran interaktif dengan Canva AI untuk SLB.
3. Laporan akhir kegiatan pengabdian.

B. Ukuran Keberhasilan (Terukur/Kuantitatif):

- Tingkat persentase guru yang menyatakan pemahaman tentang pemanfaatan Canva AI dan dampaknya telah meningkat secara signifikan setelah mengikuti pelatihan.
- Materi pelatihan membuat materi pengajaran interaktif dengan Canva AI tersusun dan terdistribusi kepada mitra.
- Laporan akhir kegiatan pengabdian tersusun lengkap dan diserahkan kepada LPPM.

III. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat yang diberikan adalah pelatihan membuat materi pengajaran interaktif dengan Canva AI Kelompok Belajar Guru Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya yang dilakukan secara offline. Berikut adalah rencana kegiatan dan tim yang terlibat dalam kegiatan ini.

Hari/Tanggal : Sabtu, 06 Juni 2026
Tempat : Aula SLB Negeri Rasau Jaya
Waktu : 08:00 – 15.00 Wib

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab anggota tim yaitu:

Ketua : Yeni Mustika, M.Pd
Tutor : Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy, M.E
: Tarina Dashela, M.Pd
: Ali Mustofa, M.Kom
Mahasiswa : Elisabet Felisia

Rancangan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama:

1. Tahap Persiapan: Meliputi identifikasi kebutuhan mendalam dengan perwakilan SLB Negeri Rasau Jaya, penyusunan modul pelatihan yang relevan, pengembangan materi presentasi, pemilihan dan adaptasi media digital interaktif yang akan diperkenalkan, serta koordinasi logistik pelaksanaan.
2. Tahap Pelaksanaan: Terdiri dari sesi pelatihan tatap muka (atau daring jika kondisi tidak memungkinkan) yang dibagi menjadi beberapa sesi materi dan praktik. Setiap sesi akan melibatkan demonstrasi, latihan mandiri, dan diskusi kelompok.
3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut: Meliputi pengumpulan data sebelum dan sesudah pelatihan, analisis hasil untuk mengukur efektivitas program, serta penyusunan rekomendasi untuk keberlanjutan.

Tabel 1. Rencana Kegiatan Pengabdian

No.	Tanggal	Kegiatan	Tujuan / Deskripsi
1	10–15 Februari 2026	Observasi dan analisis kebutuhan mitra	Mengidentifikasi kondisi guru SLB dan kesiapan perangkat serta tantangan yang dihadapi
2	10–20 Maret 2026	Penyusunan materi dan modul pelatihan	Menyusun bahan ajar dan materi interaktif yang sesuai kebutuhan guru SLB
3	5 Juli 2026	Pelatihan tatap muka di aula SLB Negeri Rasau Jaya	Memberikan pelatihan langsung tentang penggunaan dan pembuatan media pengajaran interaktif

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Berikut adalah tabel luaran dan target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan Membuat Media Pengajaran Interaktif dengan Canva AI Pada Kelompok Belajar Guru Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya”:

Tabel 2. Luaran dan Target Capaian

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Dokumentasi Kegiatan	Foto dan video kegiatan pelatihan dan implementasi	Dalam proses
2	Peningkatan Pengetahuan Mitra	Guru memahami konsep media materi pengajaran intraktif	Dalam proses
3	Peningkatan Keterampilan Mitra	Guru mampu mengoperasikan dan membuat materi ajar interaktif Canva AI sendiri	Dalam proses
4	Peningkatan Kualitas Pelayanan Pendidikan Mitra	Proses pembelajaran lebih aktif, menarik, dan partisipatif	Dalam proses

V. ANGGARAN

Berikut adalah rincian anggaran kegiatan Pengabdian Masyarakat (PM) “Pelatihan Membuat Media Pengajaran Interaktif dengan Canva AI Pada Kelompok Belajar Guru SLB Wilayah 1 Kalimantan Barat” :

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Tim Tutor (4 orang)	4	hari	1.000.000	4.000.000
2	Moderator/MC	1	Hari	500.000	500.000
3	Operator dokumentasi/media	1	hari	750.000	750.000
Total Honor					5.250.000
BELANJA BAHAN					

No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor	Total (Rp)
				(Rp)	
1	Modul pelatihan untuk peserta	70	eks	10.000	700.000
2	Spidol, kertas, ATK umum	1	paket	200.000	200.000
Total Belanja Bahan					900.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Sertifikat peserta (70 lembar)	70	lembar	10.000	700.000
2	Sertifikat narasumber/panitia (6 lembar)	6	lembar	10.000	60.000
3	Dokumentasi (foto + video kegiatan)	1	lembar	100.000	100.000
Total Belanja Barang Non Operasional					860.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Konsumsi peserta (70 orang)	70	paket	30.000	2.100.000
2	Konsumsi panitia & narasumber (6 org)	6	paket	30.000	180.000
3	Biaya kebersihan & konsumsi teknis	1	kegiatan	250.000	250.000
Total Biaya Perjalanan					2530.000
Total Keseluruhan					9.540.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Berikut adalah Jadwal kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu:

No .	Nama Kegiatan	Minggu/Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Tinjauan kepada mitra						
2	Penyusunan proposal						
3	Pelaksanaan pelatihan pengabdian masyarakat						
4	Pembuatan laporan						
5	Publikasi kegiatan						
6	Evaluasi kegiatan						

DAFTAR PUSTAKA

1. Hidayat, A., & Kurniawan, B. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 120–128.
2. Sari, M., Lestari, D., & Nugroho, A. (2022). Implementasi perangkat pembelajaran interaktif pada sekolah luar biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 6(2), 89–97.
3. Prasetyo, D. (2020). Kompetensi guru dalam menghadapi era digital pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–53.
4. Canva. (2024). *Canva AI Features Overview*. Canva Official Documentation.
5. Dwivedi, Y. K., et al. (2023). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research. *International Journal of Information Management*, 57, 101994.
6. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.
7. Rahmawati, N., & Putri, S. (2023). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(1), 33–40.

LAMPIRAN

A. Absen Panitia

**“PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN CANVA AI PADA KELOMPOK BELAJAR GURU SEKOLAH
LUAR BIASA NEGERI RASAU JAYA”**

No.	Nama	Status	TTD
1.	Yeni Mustika, M.Pd	Dosen	
2.	Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy,M.E	Dosen	
3.	Tarina Dashela, M.Pd	Dosen	
4.	Ali Mustopa, M.Kom	Dosen	
5.	Elisabet Felisa	Mahasiswa	

B. Absen Peserta

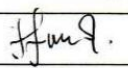
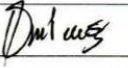


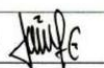
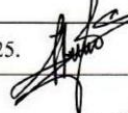
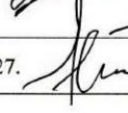
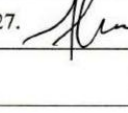
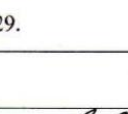
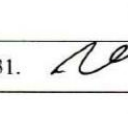
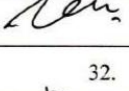
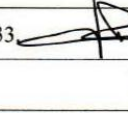
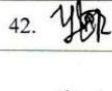
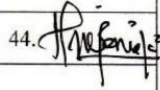
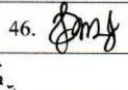
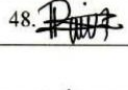
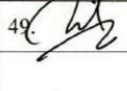
PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT
SLB NEGERI RASAU JAYA
 Jalan Pendidikan No. 2, Desa Rasau Jaya Satu, Kubu Raya, Kalimantan Barat 78382
 Pos-el : slbkuburaya@gmail.com



DAFTAR HADIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
BERSAMA KOMUNITAS BELAJAR GURU SLB WILAYAH 1
“Pemanfaatan Perangkat Teknologi Untuk Mendukung Pembelajaran SLB”
SLB NEGERI RASAU JAYA TAHUN 2026

Hari / Tanggal : Sabtu, 6 Juni 2026

NO	NAMA	JABATAN/ INSTANSI	TTD
1.	Minanur Rahman Wicaksono, S.STP., M.A.P	Kepala Bidang Pembinaan Sekolah Menengah Atas Pendidikan Khusus	1. 
2.	Elly Leo Fara, S.Pd., M.Pd	Pengawas Sekolah Ahli Madya Disdikbud Prov. Kalbar	2. 
3.	Margono, S.Pd	Plt. Kepala SLBN Rasau Jaya	3. 
4.	Sri Dewi Ayu Safitri S.Sy ME	Universitas Bina Sarana Informatika	4. 
5.	Wahyu Nugraha, M.Kom	Universitas Bina Saran Informatika	5. 
6.	Reza Maulana, M.Kom	Universitas Bina Sarana Informatika	6. 
7.	Hataristiana Aritonang, ST	ASDMA SLBN Rasau Jaya	7. 
8.	Sulastri, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	8. 
9.	Sarah Malimbu Pabuntang, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	9. 
10.	Rahayu Istiwahyuni, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	10. 
11.	Widiarsa, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	11. 
12.	Sukardiyanto, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	12. 
13.	Khoirunnisa Amalia, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	13. 
14.	Hery Noordiansyah, S.Hum	Guru SLBN Rasau Jaya	14. 
15.	Reva Fitria Anggrayni, S.I.Pust	Guru SLBN Rasau Jaya	15. 
16.	Rohmaidatin, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	16. 
17.	Aina Diana, S.Pd.I	Guru SLBN Rasau Jaya	17. 
18.	Ardhi Akbar, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	18. 
19.	Susi Sulung, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	19. 
20.	Yuli Asih, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	20. 

21.	Rendy Zulfian Ade Syaputra, S.Pd	Guru SLBN Rasau Jaya	21. 
22.	Dewi Nurindah Sari, S.Pd	Operator Layanan Operasional	22. 
23.	Dita Siring Puspita, S.M	Tenaga Administrasi	23. 
24.	Siti Amini	Tenaga Administrasi	24. 
25.	Tri Achmad Pebrianto	Tenaga Keamanan	25. 
26.	Misno	Tenaga Keamanan	26. 
27.	Ali Mustopa, M.Kom	Universitas Bina Sarana Informatika	27. 
28.	Yeni Mustika, M.Pd	Universitas Bina Sarana Informatika	28. 
29.	Yoki Firmansyah M.Kom	Universitas Bina Sarana Informatika	29. 
30.	Tarina Dashela, M.Pd	Universitas Bina Sarana Informatika	30. 
31.	Gina Melinda Jaya, S.Pd	SLB Taruna Jaya	31. 
32.	Widya Kastrinasari Jaya, S.Sos	SLB Taruna Jaya	32. 
33.	Misgiyanto, S.Pd	SLB Taruna Jaya	33. 
34.	Istmiatul Ahwalliyah, S.Pd., Gr.	SLB Taruna Jaya	34. 
35.	Suyulita Sekar Sari A.Md	SLB Taruna Jaya	35. 
36.	Danang Isnawan, S.Pd	SLB C Dharma Asih	36. 
37.	Riyan Siti Melida, SP	SLB C Dharma Asih	37. 
38.	Winna dzulhanir, S.Pd	SLB C Dharma Asih	38. 
39.	Susilawati, S.Pd	SLB C Dharma Asih	39. 
40.	Dewi Candra Kirana	SLB C Dharma Asih	40. 
41.	Agusniwati, M.Or.	SLB C Dharma Asih	41. 
42.	Try Nesia Nurhemy, S.Pd., M.Pd	SLB C Dharma Asih	42. 
43.	Leni Nuryati Janah, S.Pd	SLB B Dharma Asih	43. 
44.	Nurma, S.Pd	SLB B Dharma Asih	44. 
45.	Muhammad Ryaas Rasyid, S.Ak	SLB B Dharma Asih	45. 
46.	Duwi Wilasari, S.Pd	SLB B Dharma Asih	46. 
47.	Della Mutiara Chikita S.Pd	SLB B Dharma Asih	47. 
48.	Rika Pratiwi, S.Pd	SLB Bina Anak Bangsa	48. 
49.	Adiib Hayan, S.Sos	SLB Bina Anak Bangsa	49. 
50.	Tri Hesti Saputro, SH	SLB Bina Anak Bangsa	50. 
51.	Voni Wardani, S.Pd	SLB Bina Anak Bangsa	51. 
52.	Ngatinem, S.Pd	SLB Ibu Bahagia	52. 

53.	Sudarwati, S.Pd	SLB Dharma 451h	53. <i>[Signature]</i>
54.	Muhammad Reza	UBSI PTK	54. <i>[Signature]</i>
55.	Rini Utari	SLB C kinasih PTK	55. <i>[Signature]</i>
56.	Chery Murawati, A.Md.Gz	— " —	56. <i>[Signature]</i>
57.	Hartati	— " —	57. <i>[Signature]</i>
58.	Mediana Sqn	— " —	58. <i>[Signature]</i>
59.	Hindi Rizky Humaira	— " —	59. <i>[Signature]</i>
60.	Hairul Huda	— " —	60. <i>[Signature]</i>
61.	Sangap Mami T. Gorat, S.Pd		61. <i>[Signature]</i>
62.	Supi	SLB b	62. <i>[Signature]</i>
63.	Utari Ayunda Pratiwi, S.Pd	SLB Ibu Bahagia	63. <i>[Signature]</i>
64.	Rahmah Perwita Sari, S.Par	"	64. <i>[Signature]</i>
65.	Sindi Putri Ananda	"	65. <i>[Signature]</i>
66.	Julia Tri Pertiwi, S.Tr. Ak	"	66. <i>[Signature]</i>
67.	Januarsa Kurniati, S.Pd	SLB C kinasih PTK	67. <i>[Signature]</i>
68.	Reza Maulana, M. Kom	UBSI PTK	68. <i>[Signature]</i>
69.	Ana. Cristian	SLB Antis	69. <i>[Signature]</i>
70.	Olga Fedlin		70. <i>[Signature]</i>
71.	Egriliani		71. <i>[Signature]</i>
72.	Melina		72. <i>[Signature]</i>
73.	Salsabilla		73. <i>[Signature]</i>
74.	Anshor.		74. <i>[Signature]</i>
75.	Miftah Mazziyyah		75. <i>[Signature]</i>
76.	Zarina		76. <i>[Signature]</i>
77.	Maghfirah		77. <i>[Signature]</i>
78.	Afni		78. <i>[Signature]</i>
79.	Dimas		79. <i>[Signature]</i>
80.	Jamal	"	80. <i>[Signature]</i>
81.	Riko		81. <i>[Signature]</i>
82.	Iri		82. <i>[Signature]</i>
83.	Rasyid		83. <i>[Signature]</i>
84.	Nurul Septyn Magisa, S. Ak., M.M.	SLB C kinasih	84. <i>[Signature]</i>

85.	Panny Agustia Rahayuningsih, M.Kom	UBSI	85. p.
86.	Riski Annisa, M.Kom	UBSI	86. P.Am
87.	Wahyu Fitrohadi, S.Pd.	SLB Bina Anak Bangsa	87.
88.	Dwi Triyalli	SLBN Mempawah	88. f.
89.	Itsnariah	SLBN Mempawah	89.
90.	Siti hapsah	SLBN Mempawah	90.
91.	Nurmala	SLBN Mempawah	91.
92.	Yasnira	"	92.
93.	AGNI	SLBN mempawah	93.
94.	Anshar	SLB Autis	94.
95.	Hoki H	SLBN MPW	95.
96.			96.
97.			97.
98.			98.
99.			99.
100.			100.
101.			101.
102.			102.
103.			103.
104.			104.
105.			105.
106.			106.
107.			107.
108.			108.
109.			109.
110.			110.

Rasau Jaya, 6 Juni 2026
Pit Kepala SLBN Rasau Jaya

Margono, S.Pd
Penata / III.c
NIP. 197110092007011011

C. Surat Keterangan Mitra



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT
SLB NEGERI RASAU JAYA

Jalan Pendidikan No. 2, Desa Rasau Jaya Satu, Kubu Raya, Kalimantan Barat 78382
Pos-el : slbkuburaya@gmail.com



Kubu Raya, 6 Juni 2026

Perihal : Surat Keterangan Pengabdian Masyarakat

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Margono, S.Pd
Instansi : Plt. Kepala Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya
Jabatan : Ketua
Alamat : Jalan Pendidikan No. 2, RT 1/RW 2, Desa Rasau Jaya I, Kecamatan Rasau Jaya,
Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat (Kode Pos 78382).

Dengan ini menerangkan bahwa telah terlaksana kegiatan Pengabdian Masyarakat oleh dosen-dosen dari Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Kampus Kota Pontianak, yang berkolaborasi dengan SLB Negeri Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya.

Adapun tema kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan adalah: "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva AI Pada Kombel Guru Sekolah Luar Biasa Wilayah 1 Kalimantan Barat".

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 06 Juni 2026, bertempat di Sekolah Luar Biasa Negeri Rasau Jaya, Jalan Pendidikan No. 2, RT 1/RW 2, Desa Rasau Jaya I, Kecamatan Rasau Jaya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat (Kode Pos 78382). Berikut nama-nama tim pelaksana dari Universitas Bina Sarana Informatika:

Nama	Tugas
Yeni Mustika, M.Pd	Ketua
Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy,M.E	Anggota
Tarina Dashela, M.Pd	Anggota
Ali Mustopa, M.Kom	Anggota
Elisabet Felisa	Anggota

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagai bukti telah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat. Besar harapan kami agar kegiatan serupa dapat terus berlanjut dalam bentuk kerja sama yang berkesinambungan.



Kubu Raya, 6 Juni 2026

Hormat kami,

Margono, S.Pd
Kepala SLBN Rasau Jaya

D. Luaran PM

Link Press Release: [Dosen UBSI Kampus Pontianak Gelar Pelatihan Canva AI untuk Tingkatkan Kreativitas Guru SLB Negeri Rasau Jaya - BSINews](https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dosen-ubsi-kampus-pontianak-gelar-pelatihan-canva-ai-unut-tingkatkan-kreativitas-guru-slb-negeri-rasau-jaya)

https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dosen-ubsi-kampus-pontianak-gelar-pelatihan-canva-ai-unut-tingkatkan-kreativitas-guru-slb-negeri-rasau-jaya

Home Berita Pendidikan Fakultas Beasiswa Pengabdian Masyarakat Prestasi Cerita Alumni Edukasi More

Home > Pengabdian Masyarakat > Dosen UBSI Kampus Pontianak Gelar Pelatihan Canva AI untuk Tingkatkan Kreativitas Guru SLB Negeri Rasau Jaya



Artikel Terpopuler

5 Pilihan Kampus Swasta Terbaik di Jogja, Sesuai dengan Jurusan Unggulan
Jun 19, 2026 🔥 12,796 ➡ 0

6 Rekomendasi Kampus Swasta di Jakarta Pusat Terbaik untuk Masa Depan
Jun 29, 2026 🔥 6,121 ➡ 0

Kampus Terbaik di Yogyakarta Versi uniRank dan Jurusan yang Paling Diminati
Jul 6, 2026 🔥 3,780 ➡ 0

Ingin Melanjutkan Kuliah? Ini 5 Kampus Swasta Terbaik di Sukabumi
Jun 19, 2026 🔥 8,134 ➡ 0

Mau Jadi Insinyur? Ini 5 Kampus dengan Jurusan

PENGABDIAN MASYAR...
bsi.ac.id/wp-content/.../Pengabdian-Masyarakat-5-1-1.png

E. Dokumentasi







