



Accepted: Oktober 2025	Revised: November 2025	Published: Desember 2025
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Pendampingan Pemanfaatan Canva AI dalam Pembuatan Media Infografis IPAS untuk Guru SD

Rohmatus Syafi'ah¹, Mukhammad Zainul Muttaqin², Rahyu Setiani³, Alik Mustafidal Laili⁴, Eka Yuliana Sari⁵, Vindhy Dian Indah Pratika⁶

E-mail: syafiahzainul@gmail.com¹, zainulmuttaqin@uinsatu.ac.id²,
rahyusetiani@gmail.com³, alikhmustafidallaili27@gmail.com⁴,
eyulianasari99@gmail.com⁵, vindkipin12@gmail.com⁶

Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung Indonesia¹, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Indonesia², Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung Indonesia^{3,4,5,6}

Abstract

The evolution of digital technology requires teachers to possess digital literacy and the ability to innovate in developing 21st-century learning media. This Community Service Project (PkM) focused on enhancing the digital competence of teachers at State Primary School (SDN) Mulyosari 2, Tulungagung, through guidance on utilizing Artificial Intelligence (AI) features in Canva for creating Science and Social Studies (IPAS) infographic media. The methodological selection for this program is rooted in a qualitative approach, structurally integrated with the application of Participatory Action Research (PAR) to facilitate contextual intervention, managed through three key stages: adaptive joint planning, focused assistance on AI features, and comprehensive evaluation of the products and process. The results demonstrated an increase in teachers' skills in utilizing Canva's AI features, such as Magic Write and Text to Image, along with the capacity to produce infographics that are original, contextual, and efficient. All participants successfully created at least one usable infographic product, accompanied by an improvement in their motivation, self-confidence, and professional satisfaction. Overall, this project significantly contributed to the strengthening of digital literacy and encouraged technology-based learning innovation in the primary school setting.

Keywords: *Canva AI; Digital Literacy; Elementary School Teachers; IPAS Infographics; Community Service.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk memiliki literasi digital dan kemampuan berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran abad ke-21. Inisiasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang secara spesifik dengan tujuan untuk melakukan Aktivitas Pengembangan kompetensi digital profesional secara terarah di Sekolah Dasar Negeri Mulyosari 2 Tulungagung melalui pendampingan pemanfaatan fitur kecerdasan buatan (AI) pada Canva untuk pembuatan media infografis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kegiatan ini dilaksanakan dengan kerangka metodologi kualitatif, yang berorientasi pada pemahaman holistik dan deskriptif mengenai fenomena yang diteliti berbasis *Participatory Action Research* (PAR) atau aksi partisipatif yang dikelola melalui tiga tahap: perencanaan bersama yang adaptif, pendampingan terfokus pada fitur AI serta evaluasi menyeluruh terhadap produk dan proses. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan inovasi alat bantu berbasis *Artificial Intelligence (AI) dalam platform Canva*, mencakup algoritma sintesis narasi (*Magic Write*) dan teknologi *deep learning* untuk penciptaan visual dari input tekstual (*Text to Image*), serta kemampuan menghasilkan infografis yang orisinal, kontekstual, dan efisien. Seluruh peserta berhasil membuat minimal satu produk infografis layak pakai, disertai peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan kepuasan profesional. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan literasi digital dan mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata kunci: Canva AI; Guru Sekolah Dasar; Infografis IPAS; Literasi Digital; Pengabdian Masyarakat.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung pesat telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut guru untuk beradaptasi dan bertransformasi dalam mengembangkan teknologi media pendidikan yang dicirikan oleh aspek kreativitas dan inovasi digital, sebagai upaya adaptasi terhadap paradigma dan kebutuhan esensial dari pembelajaran abad ke-21. Aspek-aspek yang dibahas memiliki keterkaitan substantif dengan proses implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Dasar, khususnya

yang terkait optimalisasi materi ajar dalam IPAS. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik visualisasi materi yang andal guna menyajikan konsep-konsep yang bersifat kompleks secara integratif. (Khulaifatuzzahra, 2024). Salah satu media yang sangat efektif adalah infografis, karena kemampuannya menyederhanakan data, teks, dan elemen visual menjadi format yang ringkas dan menarik, sehingga meningkatkan daya serap peserta didik (Paramita, 2024).

Hasil survei terhadap 34 guru SD di Kabupaten Tulungagung menunjukkan adanya akar masalah yang perlu diatasi. Sebagian besar responden adalah guru yang berpengalaman (pengalaman mengajar >10 tahun: 61,8%) dan berada pada usia produktif (31–40 tahun: 61,8%). Data ini mengindikasikan adanya potensi adaptasi teknologi yang tinggi. Dalam konteks kebutuhan media, 79,4% guru menyatakan sering menggunakan media visual (gambar, video, infografis) dalam pembelajaran IPAS, dan 70,6% sering menggunakan infografis.

Meskipun demikian, hasil survei juga menunjukkan bahwa efisiensi dan keterampilan dalam pembuatan media masih menjadi kendala. Sebanyak 85,3% guru telah menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva dan PowerPoint, namun 32,4% guru masih membuat infografis secara manual dan 52,9% lainnya mengunduh dari internet. Hal ini menandakan adanya variasi kemampuan digital serta keterbatasan waktu dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan orisinal. Di sisi lain, sebagian besar guru (88,2%) mengetahui bahwa Canva memiliki fitur kecerdasan buatan (AI) yang dapat membantu proses desain, dan 79,4% telah menggunakannya. Fitur yang paling dibutuhkan oleh guru antara lain pembuatan desain otomatis, transformasi teks menjadi gambar, dan pembuatan media pembelajaran cepat berbasis template.

Namun, kendala utama yang dihadapi guru dalam menciptakan media pembelajaran menarik dan kreatif masih didominasi oleh keterbatasan waktu (81,8%), kurangnya pengetahuan desain (35,3%), serta minimnya ide dan kreativitas (26,5%). Dengan demikian, diperlukan upaya strategis berupa pelatihan dan pendampingan yang menekankan pada pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk mempercepat proses desain dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Penggunaan Canva dengan dukungan AI secara optimal diproyeksikan sebagai alternatif inovatif untuk memfasilitasi guru dalam mendesain media pembelajaran IPAS yang berdaya tarik tinggi, memiliki efektivitas waktu dan biaya, dan teradaptasi penuh terhadap profil karakteristik siswa di lingkungan Sekolah Dasar.

Urgensi pelaksanaan PkM ini didasarkan pada efisiensi waktu guru dan peningkatan kualitas pembelajaran IPAS. Canva AI sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan menawarkan solusi untuk mengatasi inefisiensi waktu yang dialami guru dalam proses desain (Lismayani, 2024). Dengan adanya pendampingan yang terfokus pada fitur AI, guru SD di Tulungagung dapat: a) menghemat waktu desain secara substansial, sehingga dapat lebih fokus pada konten pedagogis, b) meningkatkan kualitas visual media infografis IPAS, yang pada gilirannya akan membantu siswa memahami konsep sains dan sosial secara lebih konkret dan menyenangkan (Marita, 2025).

Penelitian terdahulu telah banyak membahas penggunaan Canva sebagai alat bantu desain dan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar (Hidayatullah, 2023) serta urgensi peningkatan literasi digital di kalangan guru dan tenaga pendidik (Bakhri, 2025). Selain itu, (Rahmawati, 2023) menyoroti pentingnya literasi kecerdasan buatan (*AI literacy*) dalam dunia pendidikan sebagai bagian dari kesiapan menghadapi era digital. Namun, kajian yang secara spesifik membahas optimalisasi fitur AI generatif di Canva (yakni *Magic Write* dan *Text-to-Image*) untuk pengembangan media infografis mata pelajaran IPAS pada konteks guru SD di Tulungagung masih sangat terbatas. Kontribusi kebaruan ilmiah dari kegiatan PkM ini terletak pada model pendampingan yang mengintegrasikan kompetensi pedagogis IPAS dengan pemanfaatan fitur AI di Canva, sebagai upaya menjembatani kesenjangan antara kemampuan desain digital dasar guru dan tuntutan literasi AI pada era Pendidikan 5.0.

Sebagai respons terhadap latar belakang dan urgensi yang teridentifikasi, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk mencapai peningkatan signifikan pada aspek literasi dan kompetensi digital profesional guru-guru SD di Tulungagung, melalui pendampingan dalam pemanfaatan fitur-fitur kecerdasan buatan (AI) yang terintegrasi dalam Canva. Melalui kegiatan pendampingan yang terstruktur, guru dibekali keterampilan praktis dalam merancang dan memproduksi media infografis IPAS yang menarik, informatif, dan efisien dengan dukungan fitur Canva AI seperti *Magic Write* dan *Text-to-Image*. Secara keseluruhan, manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan kemampuan profesional guru dalam hal memanfaatkan dan menggabungkan teknologi AI ke dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, penguatan pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah,

tersedianya model pendampingan literasi digital berbasis AI, serta tersedianya data empiris mengenai efektivitas pemanfaatan Canva AI dalam mendukung kreativitas guru SD dalam pembelajaran IPAS. Pada akhirnya, melalui kegiatan ini diharapkan para guru peserta mampu secara mandiri memproduksi infografis pembelajaran IPAS berbasis Canva AI sebagai wujud penerapan nyata literasi digital dan inovasi pedagogis di era Pendidikan 5.0.

Metode

Lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah di Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur, pada bulan Oktober 2025. Subjek pengabdian adalah guru Sekolah Dasar (SD) Negeri Mulyosari 2 Tulungagung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal aplikasi Canva, tetapi belum optimal dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai alat bantu yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran dengan lebih baik.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *participatory action* dengan pola pendampingan intensif yang menempatkan guru sebagai subjek utama (*co-creator*) dalam proses pembelajaran (Felani, 2025). Tahapan kegiatan diawali dengan perencanaan bersama yang mencakup identifikasi kebutuhan pelatihan, penentuan target capaian, serta penyusunan jadwal kegiatan. Pada tahap ini, tim dosen bersama perwakilan guru berdiskusi untuk menentukan fokus utama pendampingan, yaitu pemanfaatan fitur Canva AI (*Magic Write* dan *Text-to-Image*) dalam pembuatan media infografis IPAS.

Tahap berikutnya adalah pendalaman dan pendampingan mengenai fitur kecerdasan buatan (AI) pada Canva, dengan fokus utama pada pemanfaatannya untuk pembuatan media pembelajaran. Mengingat hasil survei menunjukkan bahwa peserta telah mengenal konsep AI dan Canva namun kurang optimal dalam pemanfaatan fitur-fiturnya, sesi tatap muka dan demonstrasi langsung menunjukkan teknik-teknik praktis memaksimalkan fitur-fitur AI Canva (seperti *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan alat desain cerdas lainnya). Setelah peserta menguasai dan memahami potensi penuh fitur-fitur tersebut, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan praktik pembuatan media infografis mata pelajaran IPAS. Setiap guru didorong untuk segera memilih topik IPAS sesuai kurikulum dan mengembangkan infografis secara mandiri.

Pada tahap akhir dilakukan evaluasi hasil dan refleksi bersama, di mana kelima peserta mempresentasikan produk infografis IPAS yang telah dibuat. Penilaian produk dilakukan berdasarkan aspek kreativitas, kejelasan informasi, keterpaduan visual, dan relevansi terhadap tujuan pembelajaran IPAS menggunakan rubrik penilaian. Indikator keberhasilan utama dari pendampingan ini adalah keberhasilan 100% peserta (5 guru) dalam menyelesaikan dan menghasilkan minimal satu infografis IPAS yang layak, yang dibuat secara mandiri dengan mengintegrasikan minimal satu fitur AI Canva. Selain itu, keberhasilan juga diukur dari peningkatan motivasi dan rasa puas yang ditunjukkan oleh guru karena akhirnya mampu menciptakan media infografis sendiri, tanpa harus mengandalkan sumber manual atau unduhan dari internet, berkat bantuan teknologi AI. Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi produk hasil karya, dan wawancara reflektif tidak terstruktur untuk menggali pengalaman, tantangan, serta pandangan guru terkait penggunaan AI Canva. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI dalam desain media pembelajaran.

Hasil Pengabdian

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mulyosari 2 yang berada di Tulungagung melalui model pendampingan intensif dengan subjek lima guru terpilih. Hasil kegiatan dikelompokkan berdasarkan tahapan PkM. Pada tahap perencanaan bersama, fokus pendampingan divalidasi oleh data pra-pelaksanaan yang menunjukkan bahwa meskipun guru menyadari adanya AI Canva, kendala utama adalah keterbatasan waktu (81,8%) dan kecenderungan mengunduh media. Oleh karena itu, target PkM difokuskan pada pemanfaatan fungsional fitur AI untuk efisiensi desain infografis IPAS.

Selama tahapan pendampingan, teramati adanya kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan fitur AI Canva. Melalui observasi partisipatif (lihat Gambar 1), kelima guru terlihat sangat antusias dan mampu mengoperasikan fitur-fitur Canva AI dengan lancar untuk memproduksi elemen-elemen kunci infografis IPAS mereka.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah Tahap Evaluasi Hasil, yang menunjukkan bahwa seluruh indikator keberhasilan utama telah tercapai secara optimal. Sebanyak 100% peserta (lima guru) berhasil menyelesaikan serta mempresentasikan minimal satu produk infografis IPAS yang memenuhi kriteria kelayakan. Dokumentasi hasil karya peserta (lihat Gambar 2) memperlihatkan bahwa seluruh guru mampu mengintegrasikan sedikitnya satu fitur kecerdasan buatan (AI) Canva dalam rancangan infografis yang dikembangkan.



Gambar 2. Dokumentasi produk infografis peserta pendampingan

Selain capaian produk, hasil wawancara reflektif menunjukkan adanya peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan kepuasan guru. Kondisi ini mencerminkan kemampuan mereka untuk menghasilkan media infografis yang orisinal, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara mandiri dan berkelanjutan.

Pembahasan

Kegiatan PkM ini dijalankan melalui model pendampingan intensif terhadap lima guru SDN Mulyosari 2 Tulungagung. Tahapan kegiatan meliputi perencanaan bersama, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi hasil. Pada tahap perencanaan, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru telah mengenal keberadaan fitur kecerdasan buatan (AI) pada Canva, namun menghadapi kendala keterbatasan waktu (81,8%) serta kecenderungan menggunakan media unduhan. Temuan ini terkonfirmasi dan memiliki keselarasan dengan hasil penelitian yang dipublikasikan oleh (Zulfa, 2023) yang menyatakan keterbatasan waktu dan keterampilan digital menjadi hambatan umum dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selama proses pendampingan, kegiatan difokuskan pada pemanfaatan fungsional fitur AI Canva untuk mempercepat proses desain sekaligus meningkatkan orisinalitas media pembelajaran. Implementasi dilakukan melalui sesi praktik langsung dengan pendekatan partisipatif, di mana tim pengabdian berperan sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan pendekatan andragogi, di mana pembelajaran orang dewasa menekankan pada pengalaman langsung dan relevansi terhadap konteks kerja peserta (Knowles, 2020). Observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengoperasikan fitur AI Canva dengan baik, seperti *Magic Write*, *Text to Image*, dan *Background Remover*, untuk menghasilkan komponen utama dalam desain infografis IPAS.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa seluruh guru berhasil menyelesaikan dan mempresentasikan minimal satu produk infografis IPAS yang layak. Pencapaian 100% peserta menunjukkan efektivitas model pendampingan yang diterapkan. Selain hasil produk, wawancara reflektif mengindikasikan adanya peningkatan motivasi, rasa percaya diri, dan kepuasan profesional guru. Dampak

ini menggambarkan transformasi sikap dan keterampilan digital yang positif, sebagaimana dikemukakan oleh (Shafajar, 2025), bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan *self-efficacy* guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Lebih lanjut, guru menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan media yang orisinal, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil ini mendukung temuan (Dinata, 2025) bahwa integrasi teknologi AI dalam desain media pembelajaran dapat mempercepat proses kreatif sekaligus meningkatkan kualitas visual dan relevansi materi terhadap konteks pembelajaran.

Kegiatan ini memperoleh dukungan penuh dari pihak sekolah, baik dalam penyediaan sarana prasarana maupun motivasi kepada guru untuk berpartisipasi aktif. Kolaborasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah menciptakan iklim partisipatif yang kondusif. Dukungan kelembagaan ini menjadi faktor penting keberhasilan program, sebagaimana dijelaskan oleh (Chiu, 2022) bahwa dukungan organisasi sekolah berperan signifikan dalam keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Komunikasi antara tim pelaksana dan peserta dilaksanakan secara terbuka dan bersifat dua arah baik dalam tahap pendampingan maupun refleksi. Komunikasi yang efektif ini memungkinkan terbentuknya hubungan saling percaya serta memperkuat keterlibatan guru di setiap tahapan kegiatan. *Studi oleh The Role of Feedback in Teacher Professional Development* menunjukkan bahwa umpan balik yang diberikan oleh fasilitator sebelum, selama, dan setelah sesi pengembangan profesional menjadi bagian integral dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan, serta meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri guru (Parpucu, 2023).

Dari perspektif keilmuan, kegiatan ini memperkuat penerapan konsep pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam pengembangan kompetensi literasi digital bagi guru sekolah dasar. Pemanfaatan AI Canva dalam pengembangan media infografis IPAS sejalan dengan temuan (Hakim, 2021) yang menunjukkan bahwa guru memerlukan berbagai bentuk pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan literasi digital agar mampu memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan dalam merancang, mengelola, dan memanfaatkan aplikasi digital untuk pembelajaran secara kreatif. Oleh karena itu, strategi pendampingan ini terbukti strategis dalam meningkatkan literasi dan kompetensi digital guru. Selain itu, upaya ini mempercepat adopsi inovasi

pembelajaran berbasis teknologi yang menjamin keberlanjutan implementasi di seluruh lingkup Sekolah Dasar.

Penutup

Kegiatan pendampingan pemanfaatan Canva AI dalam pembuatan media infografis IPAS di SDN Mulyosari 2 Tulungagung berhasil meningkatkan literasi digital dan keyakinan diri guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI untuk memperkaya proses pembelajaran. Seluruh peserta mampu memproduksi infografis yang orisinal, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Implikasi teoretis kegiatan ini adalah validitas pendekatan andragogi dan teori konstruktivisme digital sebagai kerangka esensial dalam pengembangan profesional guru, sementara implikasi praktisnya mengindikasikan bahwa integrasi alat AI yang mudah diakses dapat menjadi solusi akseleratif bagi inovasi media pembelajaran yang memerlukan dukungan kebijakan institusional sekolah. Dukungan kelembagaan dan komunikasi dua arah antara tim pendamping dan sekolah turut menguatkan efektivitas kegiatan. Oleh karena itu, model pendampingan berbasis praktik langsung ini direkomendasikan untuk diimplementasikan secara terstruktur di lembaga pendidikan lain guna memperluas dan menjamin keberlanjutan transformasi digital dalam pembelajaran dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih ucapan terima kasih atas dukungan yang diberikan oleh Arista Alfiana yang telah memberikan fasilitasi dan dukungan yang diperlukan selama proses pelaksanaan program. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini merupakan hasil kolaborasi yang baik. Ucapan terima kasih disampaikan pula sebagai bentuk penghormatan kepada SDN Mulyosari 2, Tulungagung, atas kemitraan yang terjalin.

Daftar Pustaka

Bakhri, S. B. (2025). (2025). Literasi Digital Guru di Era Digital: Dampak Kepemimpinan Melayani dan Budaya Organisasi Adaptif terhadap Penguatan SDM. *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan*, 14(03), 1390-1401. doi:<https://doi.org/10.22437/jm>

- Chiu, T. (2022). School learning support for teacher technology integration from a self-determination theory perspective. *Education Tech Research Dev*, 70, 931–949. doi:<https://doi.org/10.1007/s11423-022-10096-x>
- Dinata, F. R. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru RA Raudhotu Tolibin Pisang Indah pada perencanaan pembelajaran. *El-Mumtaz: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 30-35. doi:<https://ejournal.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/elmumtaz/article/view/23>
- Felani, E. I. (2025). Implementasi Strategi Participatory Action Research (Par) Untuk Mengoptimalkan Pengelolaan Sampah Berbasis Sekolah: Sebuah Pendekatan Inovatif Dan Berkelanjutan. *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 4(3), 21-27. doi:<https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/513>
- Hakim, L. (2021). Managing teacher's Digital Literacy in responding to the challenges of 21st Century skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2249-2255. doi:<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1314>
- Hidayatullah, A. A. (2023). enggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Khulaifatuzzahra, I. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1162-1172. doi:<https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2180>
- Knowles, M. K. (2020). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development (9th ed.)*. Routledge. London: Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9780429299612>
- Lismayani, A. A. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi Guru PAUD. *urnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307. doi:<https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>

- Marita, R. S. (2025). Analisis Kebutuhan Terhadap Media Infografis Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Materi Energi Terbarukan Di SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 729-740. Retrieved from <https://www.jurnalp4i.com/index.php/science/article/download/5225/3968>
- Paramita, R. (2024). Analisis Penggunaan Media Infografis dalam Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 92-106. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17825>
- Parpucu, H. &-M. (2023). The role of feedback in teacher professional development. *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, 1(4), 28-35. doi:<https://doi.org/10.59652/jetm.v1i4.77>
- Rahmawati, I. (2023). Mengeksplorasi Literasi Artificial Intelligence dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Systematic Literature Review. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 4(2), 91-96. doi:<https://doi.org/10.17509/recep.v4i2.64654>
- Shafajar, N. &. (2025). Systematic Literature Review Systematic Literature Review: Self-efficacy Pendidik PAUD dalam Praktik Mengajar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1162-1174. doi:<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6562>
- Zulfa, P. I. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi it dalam mengatasi keterbatasan pendidikan di era 5.0 pada sekolah dasar. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1-15. doi:<https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3533>