

Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Pembelajaran Di SDN Luwunggesik Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu

Aden Arif Gaffar^{1*}, Ipin Aripin², Nita Ayu Nurlaela¹

¹Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*e-mail korespondensi: aden_arif@unma.ac.id

Abstract

The use of artificial intelligence (AI) and Canva as learning supports is a growing trend in Indonesian education. However, many elementary school teachers are unfamiliar with these tools, necessitating introductory workshops. This community service initiative aimed to train teachers at Luwunggesik Elementary School in Kerangkeng District, Indramayu Regency, in using AI and Canva for educational purposes. A workshop format was used for this community service project. Twenty-one elementary school teachers participated: nine from Luwunggesik Elementary School and twelve members of the Krangkeng District Elementary School Teacher Working Group. Workshops were conducted both online and offline. Results indicate that participating teachers were highly enthusiastic. Most reported that the workshop significantly improved their knowledge and skills in using AI and Canva for elementary school instruction.

Keywords: *Artificial intelligence; Canva; Learning*

Abstrak

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dan Canva sebagai alat bantu pembelajaran merupakan tren yang sedang berkembang di dunia pendidikan Indonesia. Namun, banyak guru sekolah dasar yang belum terbiasa dengan alat-alat ini, sehingga perlu diadakan lokakarya pengenalan. Inisiatif pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih para guru di SDN Luwunggesik, Kecamatan Kerangkeng, Kabupaten Indramayu, dalam menggunakan AI dan Canva untuk tujuan pendidikan. Format workshop/lokakarya digunakan untuk proyek layanan masyarakat ini. Dua puluh satu guru sekolah dasar berpartisipasi: sembilan orang dari SDN Luwunggesik dan dua belas orang dari Kelompok Kerja Guru (KKG) Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Kerangkeng. Lokakarya dilaksanakan secara daring dan luring. Hasilnya menunjukkan bahwa para guru yang berpartisipasi sangat antusias. Sebagian besar melaporkan bahwa workshop ini secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan AI dan Canva untuk pengajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Artificial intelligence; Canva; Pembelajaran*

Accepted: 2025-01-19

Published: 2025-08-04

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan semakin masifnya penggunaan ICT dan *artificial intelligence* (AI) diberbagai sector kehidupan manusia. Dunia Pendidikan sebagai bagian penting transformasi masyarakat juga dituntut untuk dapat memanfaatkan ICT dan AI dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Pemanfaatan AI dan aplikasi Canva di sekolah saat ini telah semakin massif di kalangan guru sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

SDN Luwunggesik Kecamatan Krangkeng saat ini semakin berkembang dari segi sarana dan prasarana serta sumber daya manusia (SDM). Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru di SDN Luwunggesik adalah belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang pembelajaran. Sekolah ini memiliki fasilitas ICT dan jaringan internet yang belum dioptimalkan sebagai penunjang pembelajaran. Untuk itu diperlukan upaya untuk melatih guru dalam mengoptimalkan fasilitas ICT yang tersedia. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tersedia adalah melalui pemanfaatan berbagai aplikasi berbasis *artificial*

intelligence (AI) sebagai penunjang pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran pada peserta didik.

AI merupakan kemampuan mesin untuk beradaptasi dengan situasi baru dan situasi yang muncul, memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, membuat rencana, dan melakukan fungsi-fungsi cerdas yang biasanya dikaitkan dengan kemampuan manusia (Owan et al., 2023). AI merupakan sebuah disiplin ilmu yang berkembang pesat, mencakup pengembangan robot cerdas yang mampu meniru proses berpikir dan tindakan manusia, menemukan kegunaannya di berbagai bidang seperti diagnosis medis, mobil tanpa pengemudi, dan bidang pendidikan (Wardat et al., 2023). Secara umum pengertian AI mengacu pada kemampuan mesin yang dapat mensimulasikan kecerdasan organisme yang lebih tinggi (Bhardwaj et al., 2022).

AI saat ini menjadi trend baru di dunia yang telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Kemajuan dalam bidang AI telah mempermudah pekerjaan manusia khususnya para instruktur dan guru (Chen et al., 2020). Kehadiran AI telah merubah pola pembelajaran tradisional ke pembelajaran digital yang berbasis pada *digital computation* dan *data analysis*. Pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan terus meningkat dan berkembang 47% pada periode 2018-2022 di Amerika Serikat (Ahmad et al., 2023). Kehadiran AI telah merubah paradigma pendidikan khususnya pendidikan tinggi terutama dengan berkembang *Intelligence Tutorial System (ITS)*, *Teaching Course Content, Evaluation and Assesment, Adaptive System And Personalized* yang seolah-olah telah mereduksi peran dari pengajar (Zawacki-Richter et al., 2019).

Pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan telah menimbulkan pro dan kontra terutama terkait dengan isu yang menyangkut etika (Reiss, 2021). AI memiliki banyak manfaat bagi dunia pendidikan akan tetapi masih menjadi sebuah perdebatan tentang masalah isu etika yang berhubungan dengan AI. Pemanfaatan AI dalam pendidikan memiliki potensi untuk melanggar etika akademik seperti privasi data, bias data, keamanan, dampak sosial, transparansi dan akuntabilitas, serta keamanan (Reiss, 2021; Remian, 2019; Elliott & Soifer, 2022). Meski demikian AI memiliki potensi yang besar untuk memberikan manfaat yang besar bagi dunia pendidikan. Salah satu aplikasi yang telah mengadopsi teknologi AI dalam sistemnya adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang menarik dalam pembuatan media ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah (Mekariani & Mudinillah, 2021).

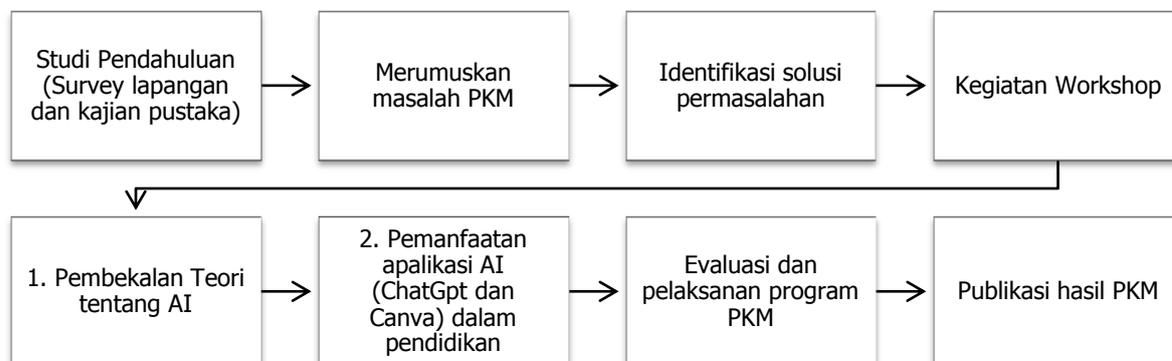
Dalam PKM ini guru dikenalkan dengan pemanfaatan AI berupa ChatGpt dan aplikasi Canva untuk pendidikan, melalui kegiatan PKM ini diharapkan dapat melatih guru dalam pemanfaatan AI untuk menunjang pembelajaran. Kegiatan PKM ini sangat relevan dengan tujuan MBKM yang mengarahkan pada pembelajaran berdiferensiasi melalui pemanfaatan teknologi. Selain membekali guru terkait dengan pengetahuan tentang berbagai aplikasi AI untuk pembelajaran juga melatih guru agar mampu mengoptimalkan peranan AI dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

METODE

Metode yang digunakan pada PKM ini adalah *Participatory Action Research (PAR)*, yaitu suatu metode penelitian yang melibatkan partisipasi komunitas untuk menghasilkan sebuah transformasi masyarakat dalam hal ini adalah transformasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui kegiatan workshop/pelatihan pemanfaatan AI untuk pembelajaran. Partisipan dalam kegiatan PKM ini akan mengikuti kegiatan pembekalan teoritis dan praktik pemanfaatan aplikasi AI dan Canva untuk pembelajaran. Partisipan kegiatan juga akan memperoleh modul panduan dalam penggunaan aplikasi berbasis AI yang menunjang proses pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan dimulai dari kegiatan pendahuluan dan survey lapangan untuk memetakan permasalahan dan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, perumusan masalah utama, menentukan solusi permasalahan,

kegiatan pemecahan masalah, pelaksanaan pelatihan dan publikasi hasil pengabdian. Berikut adalah prosedur kerja kegiatan PKM.



Gambar 3. 1 Bagan Prosedur Kerja

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Berikut penjelasan detail dari setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam PKM ini.

1. Persiapan

Kegiatan PKM ini secara keseluruhan dilaksanakan selama tiga bulan (Juni – Agustus 2024) mulai dari persiapan sampai pelaporan. Kegiatan persiapan PKM ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan melalui survey lapangan, komunikasi dengan pihak sekolah, dan studi pustaka untuk mengetahui solusi terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahapan persiapan ini juga dilakukan perumusan permasalahan dan identifikasi solusi masalah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui salah satu permasalahan yang ditemukan di SDN Luwunggesik adalah belum optimalnya pemanfaatan ICT sebagai sarana pendukung pembelajaran. Guru kurang memanfaatkan ICT khususnya AI dan aplikasi Canva sebagai penunjang pembelajaran di sekolah tersebut. Sehingga solusi yang diangkat dalam kegiatan PKM ini adalah workshop pemanfaatan AI dan aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan PKM ini dilakukan selama satu hari penuh, yaitu pada tanggal 6 Juni 2024 dengan melibatkan 21 guru dan partisipasi mahasiswa yang mengikuti program Kampus Mengajar (KM) angkatan ke 7 yang ditugaskan di sekolah tersebut. Kegiatan PKM ini diikuti 9 guru SDN Luwunggesik (*offline*) dan 12 guru yang tergabung dalam KKG SD Kecamatan Krangkeng. Materi yang disajikan pada workshop ini terdiri dari pembekalan teoritis dan praktis pemanfaatan AI dan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Berikut rincian materi dalam kegiatan PKM ini.

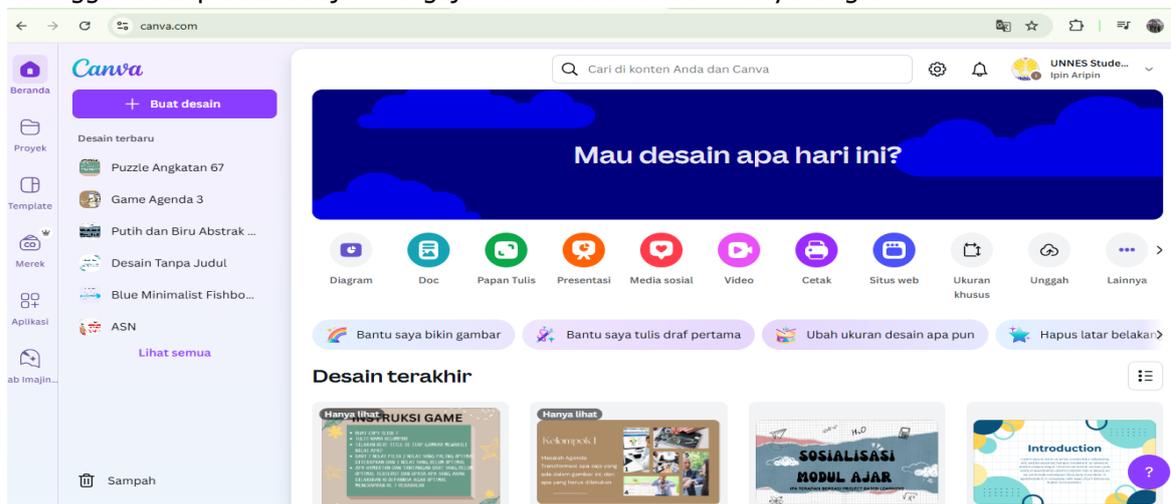
Tabel 1. Materi Pelaksanaan PKM

No.	Materi	Pemateri	JP
1.	Pengenalan AI dalam Pembelajaran	Dosen	1
2.	Praktik penggunaan ChatGPT	Dosen	2
3.	Praktik aplikasi Canva	Dosen dan mahasiswa	2



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Gambar 1 memperlihatkan pelaksanaan kegiatan PKM yang dilaksanakan peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Workshop pemanfaatan AI dan aplikasi Canva sangat membantu guru untuk meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan AI dan aplikasi Canva yang banyak menyajikan fitur yang dapat digunakan oleh guru dalam memfasilitasi pembelajaran siswa sekolah dasar. Pemanfaatan AI khususnya ChatGPT dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik karena dapat memberikan feedback yang cepat sehingga memudahkan siswa untuk mengakses informasi, ChatGPT juga dapat digunakan untuk merangkum informasi dengan cepat (Halaweh, 2023). Saat ini guru tidak bisa menutup mata terhadap penggunaan berbagai *tool* AI untuk memfasilitasi pembelajaran siswa, sehingga guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan terkait pemanfaatan AI. Menurut Aripin et al., (2024) AI dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai tutor, media, Chatboot, dan alat evaluasi. Pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga suasana proses belajar mengajar lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Halaman Depan Aplikasi Canva

Gambar 2 memperlihatkan halaman depan (*Home*) aplikasi Canva. Aplikasi Canva saat ini semakin populer sebagai media pembelajaran yang inovatif yang dapat mendukung pembelajaran di SD. Pemanfaatan aplikasi untuk siswa SD terbukti efektif meningkatkan minat dan ketertarikan pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Canva juga memudahkan guru untuk mengorganisir media pembelajaran karena terintegrasi dengan berbagai macam media dan animasi yang telah tersedia secara online. Canva menyediakan berbagai *fitur Power Point*, animasi, video, dan berbagai quiz interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa (Mekariani & Mudinillah, 2021).

3. Pelaporan

Pada tahap pelaporan dilakukan kegiatan evaluasi kegiatan, pembuatan laporan akhir PKM dan penyusunan draft publikasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap 6 guru yang terlibat dalam PKM untuk mengetahui dampak kegiatan yang dilakukan terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelaksanaan PKM

No.	Capaian	Keterangan
1.	Pengetahuan tentang Artificial Intelligence (AI)	Meningkat
2.	Penggunaan ChatGPT untuk pembelajaran	Meningkat
3.	Penggunaan Aplikasi Canva untuk pembelajaran	Meningkat

Hasil ini menunjukkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan mengalami pemahaman dan keterampilan terkait penggunaan AI dan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Hasil PKM yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan workshop/pelatihan pemanfaatan AI dan aplikasi Canva efektif dan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SD dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif (Hardianto et al., 2024; Sarmini et al., 2023). Kegiatan PKM ini diharapkan akan menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop pemanfaatan AI dan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan di SDN Luwunggesik dapat terlaksana dengan baik. Hasil evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta yang terlibat sangat antusias dan mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pemanfaatan AI dan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat dilanjutkan dengan pelatihan tindak lanjut pemanfaatan AI dan aplikasi Canva untuk pembuatan media ajar yang terintegrasi dengan animasi dan video (multimedia) serta quiz interaktif sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K., Iqbal, W., El-Hassan, A., Qadir, J., Benhaddou, D., Ayyash, M., & Al-Fuqaha, A. (2023). Data-Driven Artificial Intelligence in Education: A Comprehensive Review. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. <https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3314610>
- Aripin, I., Gaffar, A. A., Jabar, M. B. A., & Yulianti, D. (2024). Artificial intelligence in biology and learning biology: A literature review. *Jurnal Mangifera Edu*, *8*(2), 41–48. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v8i2.185>
- Bhardwaj, A., Kishore, S., & Pandey, D. K. (2022). Artificial Intelligence in Biological Sciences: A Brief Overview. *Life*, *12*, 19–35. https://doi.org/10.1007/978-981-19-6506-7_2
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, *8*, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Elliott, D., & Soifer, E. (2022). AI Technologies, Privacy, and Security. *Frontiers in Artificial Intelligence*, *5*(April), 1–8. <https://doi.org/10.3389/frai.2022.826737>
- Halaweh, M. (2023). ChatGPT in education: Strategies for responsible implementation. *Contemporary Educational Technology*, *15*(3). <https://doi.org/10.1177/1010539519860730>
- Hardianto, R., Choiriyah, W., & Ohara, M. R. (2024). Pelatihan membuat slide presentasi berbasis artificial intelgence (AI) kepada siswa smkn 8 pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, *4*(1), 102–108.

- Mekariani, M., & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.22830>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Owan, V. J., Abang, K. B., Idika, D. O., Etta, E. O., & Bassey, B. A. (2023). Exploring the potential of artificial intelligence tools in educational measurement and assessment. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(8). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13428>
- Reiss, M. J. (2021). The use of AI in education: Practicalities and ethical considerations. *London Review of Education*, 19(1), 1–14. <https://doi.org/10.14324/LRE.19.1.05>
- Remian, D. (2019). Augmenting education: Ethical considerations for incorporating artificial intelligence in education. *Instructional Design Capstones Collection*, 52.
- Sarmini, S.-, Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Wardat, Y., Tashtoush, M. A., AlAli, R., & Jarrah, A. M. (2023). ChatGPT: A revolutionary tool for teaching and learning mathematics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(7). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13272>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>