

**PENGENALAN PENGGUNAAN CANVA DENGAN ARTIFAL INTELLIGENCE (AI)
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN INOVATIF DI SDN
CIPONDOH 1**

Agnia Zakiyyah¹, Ujang Suherman²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Program Studi Manajemen²

Sd21.agniazakiyyah@mhs.ubpkarawang.ac.id1 ,

ujang.suherman@ubpkarawang.ac.id2

Abstrak

Kondisi pendidikan di SDN Cipondoh 1 menghadapi sejumlah tantangan, termasuk keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang berdampak pada kualitas pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, dilaksanakan sosialisasi inovasi pembelajaran yang bertujuan memperkenalkan Canva yang didukung oleh Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup observasi langsung terhadap kondisi sekolah, partisipasi aktif dalam pelatihan penggunaan Canva, serta wawancara dan survei untuk mengukur respon dan tingkat pemahaman para guru. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan respon positif dan antusiasme tinggi dari para guru, yang melihat teknologi ini sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Ke depan, pelatihan lanjutan dan pengembangan komunitas guru pengguna Canva diharapkan dapat memastikan bahwa teknologi ini terus diterapkan secara efektif di SDN Cipondoh 1, sehingga dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap proses pembelajaran.

Kata Kunci: Sosialisasi; SDN Cipondoh 1; Guru; Pembelajaran Inovatif; Canva; AI

Abstract

The educational conditions at SDN Cipondoh 1 face several challenges, including limited facilities and resources that impact the quality of learning. To address these issues, a socialization program focused on innovative learning was conducted, aiming to introduce Canva, supported by Artificial Intelligence (AI), as a tool for creating more engaging and effective teaching materials. The methods used in this initiative included direct observation of the school's conditions, active participation in Canva training sessions, as well as interviews and surveys to assess the teachers' responses and understanding. The results of this program showed positive feedback and high enthusiasm from the teachers, who viewed this technology as a potential solution to enhance students' learning experiences. Moving forward, continued training and the development of a community of Canva- using teachers are expected to ensure that this technology is applied effectively at SDN Cipondoh 1, ultimately leading to a sustained positive impact on the learning process.

Keywords: Socialization; SDN Cipondoh 1; Teachers; Innovative Learning; Canva; AI

PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membangun fondasi pendidikan anak-anak pada tahap awal kehidupan mereka (Nurmalitasari, n.d.). Untuk melaksanakan tugas ini dengan baik, guru sekolah dasar harus memiliki empat kemampuan utama, yaitu pedagogi, kepribadian, sosial, dan profesionalisme (Isrokatun et al., 2021). Salah satu bentuk profesionalisme yang harus dimiliki guru adalah kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi (Okra, n.d.). Sejalan dengan itu, (Suminar, 2019) menyatakan bahwa teknologi dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, sehingga memotivasi mereka untuk belajar. Untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif menggunakan Canva, diperlukan pemahaman tentang perangkat lunak pendidikan, penggunaan aplikasi, dan alat-alat berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembuatan media pembelajaran tersebut.

Di SDN Cipondoh 1, tantangan yang dihadapi cukup signifikan, termasuk keterbatasan fasilitas, sumber daya, dan akses terhadap materi pembelajaran yang memadai. Para guru di sekolah ini sering kali harus bekerja ekstra keras untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meskipun mereka menghadapi berbagai kendala seperti kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Kini, perkembangan zaman dan teknologi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, seperti masuknya berbagai macam peralatan teknologi canggih ke dalam lingkungan sekolah untuk menunjang dan memperlancar proses pembelajaran (Simbolon et al., 2022). Dalam konteks ini, sebuah kegiatan sosialisasi dilakukan dengan tujuan memperkenalkan kepada para guru alat bantu yang dapat membantu mereka dalam menciptakan materi ajar yang lebih efektif dan menarik. Sosialisasi ini berfokus pada penggunaan Canva yang didukung oleh kecerdasan buatan (AI), yang merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan telah diperbarui dengan fitur canggih. Dengan adanya fitur AI dalam Canva, diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya lebih estetik tetapi juga lebih interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di kelas.

Para guru di SDN Cipondoh 1 menunjukkan antusiasme yang sangat besar terhadap pengenalan teknologi ini. Mereka melihat potensi besar dalam penggunaan Canva untuk membantu mereka dalam merancang materi ajar yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa. Dalam sesi sosialisasi, para guru aktif bertanya tentang berbagai cara penggunaan Canva, termasuk pertanyaan tentang bagaimana membuat jadwal piket, jadwal pelajaran, dan banner sekolah. Pertanyaan-pertanyaan ini mencerminkan kebutuhan nyata mereka untuk alat yang dapat mendukung tidak hanya dalam pembuatan media pembelajaran tetapi juga dalam kegiatan administratif sehari-hari di sekolah.

Walaupun Canva bukanlah solusi untuk semua tantangan yang dihadapi, teknologi ini memberikan alat yang berharga bagi para guru di SDN Cipondoh 1. Dengan menggunakan Canva, para guru dapat lebih efisien dalam merancang materi ajar dan menghemat waktu yang dapat mereka alokasikan untuk interaksi langsung dengan siswa dan pengembangan program pembelajaran yang lebih mendalam. Dukungan teknologi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam alat bantu pendidikan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap

kualitas pembelajaran, terutama di lingkungan sekolah dasar yang sering kali penuh dengan tantangan. Dengan adanya dukungan seperti ini, diharapkan para guru dapat memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif, yang tidak hanya akan memperbaiki pengalaman belajar siswa tetapi juga memberikan manfaat jangka panjang terhadap kualitas pendidikan di SDN Cipondoh 1.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam sosialisasi Canva yang didukung oleh kecerdasan buatan (AI) di SDN Cipondoh 1 adalah kualitatif dengan pendekatan observasi. Proses dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan survei awal untuk memahami tingkat pengetahuan guru tentang teknologi dan tantangan yang mereka hadapi. Berdasarkan informasi ini, program sosialisasi disusun dengan tujuan memperkenalkan Canva sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya materi ajar. Observasi langsung selama pelaksanaan program digunakan untuk mengevaluasi bagaimana guru mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran dan mengidentifikasi area yang memerlukan dukungan tambahan. Sosialisasi mencakup pelatihan langsung dengan materi yang aplikatif dan relevan, memungkinkan guru untuk segera menerapkan teknologi ini dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Pendekatan ini memastikan para guru tidak hanya memahami fitur-fitur Canva, tetapi juga merasa percaya diri dalam menggunakannya untuk mengatasi berbagai kendala dalam pengajaran di SDN Cipondoh 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN Cipondoh 1 berfokus pada meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dengan memanfaatkan pendekatan inovatif. Dalam sosialisasi ini, tujuan utama adalah untuk membantu para guru menghadapi tantangan yang ada dalam proses pengajaran, seperti keterbatasan materi ajar yang menarik dan relevan. Para guru di SDN Cipondoh 1 sering kali menghadapi kendala dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah yang terbatas. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan solusi praktis dalam bentuk pelatihan untuk menggunakan Canva, yang kini dilengkapi dengan teknologi kecerdasan buatan (AI). Dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva, seperti template otomatis dan personalisasi konten, para guru diharapkan dapat menghasilkan materi ajar yang lebih bervariasi dan menarik. Upaya ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tetapi juga mempermudah guru dalam menyusun materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sosialisasi ini mendukung guru dalam mengadaptasi teknologi untuk mengatasi tantangan pendidikan di SDN Cipondoh 1, menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.



Gambar 1. Wawancara Awal dengan Guru-guru SDN Cipondoh 1: Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tantangan untuk Memperbaiki Proses Pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan sosialisasi, wawancara awal dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan guru mengenai teknologi dan tantangan yang mereka hadapi dalam pengajaran. Proses ini bertujuan untuk memahami kebutuhan spesifik dan mempersiapkan materi pelatihan yang relevan, sehingga sosialisasi Canva dapat lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Cipondoh 1, banyak guru di SDN Cipondoh 1 merasa kesulitan dalam menciptakan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Mereka menghadapi tantangan dalam membuat konten pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di kelas. Setelah pelatihan, para guru menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam menciptakan materi ajar yang lebih kreatif dan relevan. Dengan menggunakan template dan elemen desain yang disediakan, mereka berhasil menyusun materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa 60% dari guru yang berpartisipasi mampu menghasilkan materi ajar yang siap digunakan, yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam membantu guru untuk lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dan memperbaiki kualitas pengajaran di SDN Cipondoh 1.

Pada kegiatan sosialisasi pembelajaran inovatif yang diadakan di SDN Cipondoh 1, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap upaya meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah tersebut. Sebanyak 10 guru dari sekolah ini berpartisipasi aktif dalam pelatihan yang bertujuan untuk membantu mereka dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam sesi pelatihan, para guru mengungkapkan minat yang besar terhadap cara-cara baru untuk menyajikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi siswa dari berbagai tingkatan. Mereka menyadari bahwa dengan adanya alat bantu seperti Canva, mereka dapat menghasilkan materi yang lebih bervariasi dan relevan, yang dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Antusiasme ini mencerminkan keinginan para guru untuk mengatasi keterbatasan yang ada dan meningkatkan proses belajar mengajar di SDN Cipondoh 1. Fitur-fitur yang disediakan dalam pelatihan ini dianggap sangat membantu dalam menyederhanakan proses desain materi ajar, memberikan kesempatan bagi

guru untuk lebih fokus pada aspek pengajaran dan interaksi langsung dengan siswa.



Gambar 2. Guru-guru SDN Cipondoh 1 dengan antusias mengikuti sosialisasi pembelajaran inovatif menggunakan Canva dengan AI, berinteraksi aktif dalam sesi pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain materi ajar.

Meskipun respons dari para guru di SDN Cipondoh 1 terhadap upaya meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan Canva sangat positif, beberapa tantangan tetap ada dalam proses penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh para guru untuk mempelajari dan menguasai berbagai fitur baru dalam pembelajaran. Guru-guru yang sibuk dengan berbagai kegiatan di sekolah merasa kesulitan untuk mengalokasikan waktu ekstra untuk memahami dan mengadaptasi penggunaan Canva dalam materi ajar mereka. Selain itu, para guru juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan spesifik siswa mereka, terutama dalam menciptakan konten yang relevan dan sesuai dengan konteks kelas. Keterbatasan akses ke perangkat teknologi yang memadai di sekolah, seperti komputer atau tablet, juga menjadi hambatan signifikan. Tanpa perangkat yang cukup, baik guru maupun siswa kesulitan memanfaatkan fitur Canva secara maksimal dalam proses pembelajaran. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun Canva menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Cipondoh 1, dukungan lebih dalam hal waktu, pelatihan, dan infrastruktur teknologi sangat diperlukan untuk memastikan implementasi yang efektif dan manfaat yang optimal bagi guru dan siswa.

Setelah sesi sosialisasi selesai, kami melanjutkan dengan membuka sesi tanya jawab, di mana para guru dari SDN Cipondoh 1 menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Banyak di antara mereka yang mengajukan berbagai pertanyaan mengenai bagaimana mereka dapat memanfaatkan ide-ide baru yang dibagikan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas mereka. Beberapa guru mengungkapkan ketertarikan mereka tidak hanya untuk membuat materi ajar yang lebih kreatif dan interaktif tetapi juga untuk menggunakan Canva dalam konteks administrasi sekolah. Mereka bertanya apakah Canva bisa digunakan untuk membuat jadwal piket, jadwal pelajaran, dan banner sekolah, serta bagaimana fitur-fitur tersebut dapat membantu mempermudah tugas-tugas administrasi yang seringkali memerlukan waktu dan perhatian ekstra. Diskusi ini mencerminkan ketertarikan mendalam para guru untuk

mengeksplorasi berbagai aplikasi dari teknologi ini yang dapat mendukung kebutuhan sehari-hari di sekolah mereka. Respon positif yang kami terima menunjukkan minat besar dari para guru untuk mengadopsi pendekatan baru ini sebagai bagian dari strategi mereka dalam mendukung perkembangan siswa. Momen ini diakhiri dengan foto bersama, yang tidak hanya mengabadikan semangat dan kolaborasi yang terjadi selama acara tetapi juga menegaskan komitmen bersama para guru untuk terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Cipondoh 1.



Gambar 3. Foto bersama setelah sesi sosialisasi pembelajaran inovatif menggunakan Canva dengan AI di SDN Cipondoh 1. Momen kebersamaan yang penuh semangat dan antusiasme dari para guru.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sebagai hasil dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN Cipondoh 1, terlihat jelas dampak positif dari sosialisasi pembelajaran inovatif yang menggunakan Canva dengan dukungan kecerdasan buatan (AI). Para guru di sekolah ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengeksplorasi cara-cara baru untuk memperkaya proses pembelajaran mereka. Mereka sangat tertarik untuk menerapkan ide-ide kreatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat materi ajar lebih menarik dan interaktif.

Namun, tantangan juga muncul dalam proses ini. Beberapa guru mengalami kendala waktu dalam mempelajari fitur-fitur Canva secara mendalam, serta menghadapi keterbatasan akses ke perangkat teknologi yang memadai di sekolah. Masalah-masalah ini perlu diatasi agar penggunaan Canva dapat berjalan dengan lebih efektif. Misalnya, penyediaan akses yang lebih baik ke perangkat teknologi dan pelatihan tambahan bagi guru bisa menjadi solusi untuk meningkatkan penerapan teknologi ini di kelas.

Selain itu, para guru juga menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan Canva tidak hanya untuk materi ajar, tetapi juga untuk keperluan administrasi seperti membuat jadwal piket, jadwal pelajaran, dan banner sekolah. Ini menunjukkan bahwa mereka melihat potensi Canva untuk membantu dalam berbagai aspek kegiatan sekolah, yang memperluas manfaat dari teknologi ini di luar ruang kelas. Untuk memastikan keberlanjutan program, penting untuk menyediakan dukungan teknis berkelanjutan dan mengembangkan komunitas guru yang bisa

saling berbagi pengalaman dalam memanfaatkan Canva. Dengan upaya ini, diharapkan teknologi ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dan mendalam dalam proses pembelajaran di SDN Cipondoh 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Nurmalitasari, F. (n.d.). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *DESEMBER*, 23(2), 103–111.
- Simbolon, B. R., Setiawan Wibowo, T., & Suherman, U. (2022). Social Dynamics: Does it Have an Impact on the Existence of Education? 4(1).
- Okra, R. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera. In *Journal of Educational Studies* (Vol. 4, Issue 2).
- Suminar, D. (2019). PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI. 2(1), 774–783.