

**PENGENALAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INOVATIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK GURU-GURU SDN 1
CIPONDOH**

Rigger Damaiarta Tejayanda1, Ujang Suherman2

Program Studi Teknik Informatika1, Program Studi Manajemen2

if21.riggertejayand@mhs.ubpkarawang.ac.id1 , ujang.suherman@ubpkarawang.ac.id2

Abstrak

Di era digital dan kecerdasan buatan (AI) yang sedang berkembang saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penerapan AI melalui aplikasi Canva di SDN 1 Cipondoh bertujuan untuk memodernisasi proses pengajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode observasi kondisi pembelajaran, perencanaan materi sosialisasi, dan pelaksanaan sesi pelatihan pada 20 Juli 2024. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan fitur-fitur AI di Canva, seperti Magic Write dan Text to Image, yang mendukung pembuatan materi ajar lebih efektif. Sosialisasi ini disambut dengan antusiasme tinggi dari para guru, mengindikasikan kebutuhan akan pelatihan lanjutan dan dukungan teknis untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci : Sosialisasi, Kecerdasan Buatan; Canva; Media Pembelajaran; SDN Cipondoh 1

Abstract

In the current era of digital advancement and artificial intelligence (AI), innovation in teaching methods is crucial for improving the quality of education. The application of AI through the Canva platform at SDN 1 Cipondoh aims to modernize the teaching process by providing more interactive and engaging learning media. This activity was conducted through methods of observing learning conditions, planning outreach materials, and conducting training sessions on July 20, 2024. The results showed an increase in teachers' understanding and skills in using AI features in Canva, such as Magic Write and Text to Image, which support more effective teaching material creation. This outreach was met with high enthusiasm from the teachers, indicating a need for further training and technical support to maximize the use of technology in education. This program is expected to enhance teachers' readiness in facing the challenges of education in the digital era.

Keywords: Outreach; Artificial Intelligence; Canva; Learning Media; SDN Cipondoh 1

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan (Simbolon et al., 2022). Perkembangan ini memungkinkan terciptanya berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Azizah et al., 2024). Salah satu teknologi yang semakin banyak digunakan adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI), yang kini telah diintegrasikan dalam berbagai aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran (Karyadi, 2023). Salah satu aplikasi yang memanfaatkan AI secara efektif adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten visual berkualitas tinggi dengan mudah dan cepat, serta menyediakan berbagai macam template desain (Andriansyah et al., 2023; Hartati et al., 2024). Dengan adanya integrasi AI, Canva tidak hanya membantu dalam pembuatan desain yang estetis tetapi juga memungkinkan adaptasi konten secara lebih personalisasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam era di mana visualisasi memegang peranan penting, kemampuan untuk menciptakan materi yang menarik dan relevan menjadi krusial, terutama dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Desa Cipondoh merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Tirtamulya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat (Rahmat, 2022). Dengan luas wilayah mencapai 3.251 hektar, Desa Cipondoh sebagian besar terdiri dari lahan persawahan dan perkebunan, yang mencerminkan dominasi sektor pertanian dalam kehidupan masyarakat setempat. Penduduk desa ini, yang berjumlah sekitar 4.458 jiwa, mayoritas adalah petani dan buruh tani yang menggantungkan hidup pada hasil bumi. Selain itu, Desa Cipondoh juga memiliki budaya lokal yang kental, seperti tradisi hajat bumi yang menjadi bagian penting dari kehidupan sosial masyarakat. Namun, di balik kekayaan budaya dan potensi agraris tersebut, Desa Cipondoh masih menghadapi sejumlah tantangan, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan terbesar adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini diperparah dengan terbatasnya akses terhadap perangkat teknologi dan sumber daya yang diperlukan, serta rendahnya motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang cenderung masih konvensional dan kurang interaktif.

Kehadiran aplikasi Canva, dengan fitur-fitur canggih yang didukung oleh AI, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Dengan Canva, guru-guru di SDN 1 Cipondoh dapat dengan mudah membuat materi ajar yang lebih menarik dan interaktif, tanpa perlu memiliki latar belakang desain yang mendalam. Fitur AI dalam Canva memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap siswa, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Bohari, 2024). Selain itu, penggunaan Canva juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih visual dan mudah dipahami. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi Canva yang didukung AI dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan panduan praktis bagi guru-guru dalam mengoptimalkan penggunaannya di lingkungan sekolah.

Diharapkan, melalui program KKN ini, kualitas pendidikan di Desa Cipondoh dapat ditingkatkan, dan para guru dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi melibatkan serangkaian tahapan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur dan saling berkaitan. Kegiatan sosialisasi dijadwalkan untuk dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2024, bertempat di dalam ruangan kelas 6 SDN Cipondoh 1, dengan durasi acara dari pukul 09:00 hingga 12:00 WIB. Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan observasi terhadap kondisi pembelajaran di SDN Cipondoh 1, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi informasi oleh para guru. Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai dengan adanya berbagai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Metode observasi juga dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas terhadap suatu proses atau objek yang dimaksud dengan merasakan dan memahami pengetahuan dari fenomena. Dari hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, diidentifikasi adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu mengajar. Berangkat dari temuan tersebut, materi sosialisasi dirancang dengan fokus pada pengenalan fitur-fitur kecerdasan buatan (AI) dalam aplikasi Canva yang relevan dengan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pelaksanaan, kegiatan sosialisasi dimulai dengan sesi pengenalan tentang konsep kecerdasan buatan melalui Chatgpt dan potensi penerapannya dalam dunia pendidikan dengan aplikasi Canva. Dalam sesi ini, guru-guru diperlihatkan bagaimana AI dapat diintegrasikan ke dalam proses pembuatan materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Tujuan utama dari sesi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai cara kerja dan manfaat dari fitur-fitur AI di Canva, serta bagaimana fitur-fitur tersebut dapat memudahkan guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Pengenalan AI dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Pengenalan AI dengan ChatGPT Pada Guru SD

Kemudian, sesi berlanjut dengan penjelasan mengenai fitur-fitur AI yang terdapat di Canva secara rinci. Setiap fitur didemonstrasikan dengan contoh langsung, memungkinkan para guru melihat manfaat praktisnya dalam pengajaran sehari-hari, serta bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas materi pembelajaran yang mereka buat. Dokumentasi dari pengenalan fitur AI pada Canva dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pengenalan Fitur-Fitur AI yang terdapat di Canva

Gambar 2 menunjukkan pengenalan fitur Canva yang terintegrasi AI. Berdasarkan hasil observasi, hanya beberapa fitur utama saja yang ditampilkan karena relevan pada kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dipilih untuk memastikan efektivitas dan kemudahan penggunaan bagi para guru. Beberapa fitur utama yang diperkenalkan meliputi :

1. Magic Write

Sebuah fitur kecerdasan buatan di Canva yang dapat menulis teks secara otomatis berdasarkan input yang diberikan oleh pengguna (Nawangwulan, 2024). Pengguna dapat mengetikkan kata kunci atau kalimat, dan Magic Write akan menghasilkan teks yang relevan. Kemampuan Magic Write dapat digunakan untuk membuat teks dengan cepat, seperti paragraf, daftar, atau kalimat yang mungkin diperlukan dalam desain (Canva, 2024).

2. Text to Image (Teks ke Gambar)

Mengubah teks menjadi gambar berdasarkan deskripsi yang diberikan. Dengan melakukan generate gambar, fitur Text to Image dapat menampilkan beberapa gambar sesuai dengan deskripsi dari berbagai jenis LoRA yang ada di Canva (Canva, 2024). LoRA adalah teknik pelatihan AI yang membantu menyempurnakan model, LoRA membantu melatih model pada berbagai konsep, termasuk karakter dan gaya (Nightcafe, 2023).

3. Magic Eraser (Serum)

Magic Eraser berfungsi dalam memperbaiki gambar, seperti menghilangkan latar belakang atau objek yang tidak diinginkan dalam desain (Canva, 2024). Dengan Magic Eraser, pengguna dapat menghemat banyak waktu yang biasanya dibutuhkan untuk mengedit gambar secara manual. Proses penghapusan elemen dari gambar dapat dilakukan dalam hitungan detik.

4. Magic Edit (Teks Editor Otomatis)

Magic Edit bekerja dengan memodifikasi teks secara otomatis. Penggunaan Magic Edit

berfungsi memberikan kemudahan dalam merubah teks yang awalnya panjang menjadi lebih singkat dan sebaliknya tanpa mengubah makna dasar. Selain itu, Magic Edit juga memungkinkan penyesuaian gaya penulisan sesuai kebutuhan pengguna, membuat proses editing lebih efisien.

5. Tone Transformer

Tone Transformer adalah fitur AI yang berfungsi mengubah atau memodifikasi teks secara otomatis. Tujuan Tone Transformer adalah Membantu menyesuaikan nada tulisan agar lebih cocok dengan audiens atau konteks yang berbeda. Contohnya dengan mengubah teks formal menjadi lebih santai dan humoris. Tone Transformer juga dapat mengubah teks lucu menjadi gaya yang lebih serius dan profesional.

Setelah sesi penjelasan fitur, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab sebagai bagian dari evaluasi. Dalam sesi ini, banyak guru yang cukup aktif bertanya mengenai berbagai hal terkait penggunaan Canva, seperti apakah aplikasi tersebut bisa digunakan untuk membuat jadwal piket, cara mengekspor desain yang sudah selesai, dan apakah aplikasi tersebut dapat diakses melalui perangkat seluler. Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan antusiasme guru-guru untuk memahami lebih lanjut tentang pemanfaatan Canva dalam konteks pendidikan mereka. Hasil dari sesi tanya jawab ini memberikan gambaran tentang seberapa baik materi diterima oleh peserta, dan juga membuka wawasan yang lebih luas mengenai teknologi kecerdasan buatan. Dokumentasi foto bersama dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi Foto bersama guru-guru SDN Cipondoh 1

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan pelatihan mengenai kecerdasan buatan dan fitur-fitur AI dalam aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan para guru di SDN 1 Cipondoh. Pengenalan konsep dasar AI melalui ChatGPT membantu guru memahami mekanisme dan potensi AI dalam mendukung proses pembelajaran. Demonstrasi fitur-fitur Canva seperti Magic Write, Text to Image, Magic Eraser, Magic Edit, dan Tone Transformer menunjukkan bagaimana teknologi ini dapat mempermudah dan memperkaya proses pembuatan materi ajar, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Sesi tanya jawab di akhir kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para guru, dengan pertanyaan-pertanyaan yang mencerminkan

kebutuhan mereka akan dukungan lebih lanjut. Hal ini menegaskan bahwa meskipun para guru telah mendapatkan pengetahuan dasar tentang teknologi ini, masih ada kebutuhan yang signifikan untuk bimbingan tambahan dan penerapan praktis di lapangan.

Keberlanjutan program ini dapat diperkuat melalui pelatihan lanjutan dan workshop berkala yang mendalami lebih jauh penggunaan fitur-fitur Canva dan teknologi AI lainnya. Penyediaan materi panduan serta dukungan teknis berkelanjutan akan sangat membantu guru dalam mengoptimalkan teknologi ini dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kualitas pendidikan di Desa Cipondoh dapat terus meningkat dan guru-guru dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, L., Djangi, J. M., & Nuryati, S. (2023). Penggunaan Media Canva Pada Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik IPA Kelas 7.3 SMP Negeri 16 Makassar Lubis. 5(3), 1–6.
- Azizah, N. L., Amhar, Y., Suci, T. P., & Walida, S. El. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA CANVA PADA CALON GURU MATEMATIKA Nur. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif, 1(2), 101–108. <https://doi.org/10.61674/jpkmbi.v1i2.154>
- Bohari. (2024). Pelatihan pemanfaatan artificial intelligence dan canva bagi dosen fakultas kesehatan masyarakat Universitas Tadulako. Poltekita : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5, 121–128. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v5i1.3494>
- Canva. (2024). 10 Fitur Keren Baru dari Canva Create. Canva.Com. https://www.canva.com/id_id/belajar/hadiah-canva-create/
- Hartati, E., Aprizal, Y., & Yuniansyah, Y. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Untuk Promosi Bagi Pelaku Usaha Kecil Menengah di Kota Palembang. SOROT : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 59–63. <https://doi.org/10.32699/sorot.v3i1.6548>
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 253–258. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Nawangwulan, A. (2024). Catat Berbagai Fungsi dan Fitur Utama Canva untuk Design. Kelas.Work. <https://kelas.work/blogs/catat-berbagai-fungsi-dan-fitur-utama-canva-untuk-design>
- Nightcafe. (2023). Bagaimana LoRA Bekerja? Nightcafe.Studio. <https://nightcafe.studio/blogs/info/how-does-lora-work>
- Rahmat, R. (2022). Modernisasi Dan Inovasi Umkm Desa Cipondoh. Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang, 2(1), 2067–2077.
- Simbolon, B. R., Wibowo, T. S., & Suherman, U. (2022). Social Dynamics: Does it Have an Impact on the Existence of Education? Ijd-Demos, 4(1), 396–404. <https://doi.org/10.37950/ijd.v4i1.214>