

# Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan *Artificial Intelligence* Aplikasi Canva

Tiar Aulia Maulid<sup>1</sup>, Maulana<sup>2</sup>, Isrok'atun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>tiarauliamaulid@upi.edu

## Abstrak

*Artificial Intelligence* merupakan suatu kebaruan pada bidang teknologi yang menyebabkan disrupsi pada bidang pendidikan. Disrupsi merupakan sesuatu yang dapat mengubah cara orang bekerja, berinteraksi, dan memperoleh informasi secara drastis. Dampak disrupsi pada bidang pendidikan yang paling menonjol adalah peran guru dalam pembelajaran, contohnya *student center* dan transformasi media pembelajaran, dimana pembelajaran sekarang berbasis teknologi, dan media pembelajaran lebih interaktif dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan guru kelas VI di SD Negeri Sukamaju, SD Negeri Bojongkoneng, dan SD Negeri Sukawangi dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan fitur *artificial intelligence* aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sangat baik. Guru dapat menggunakan alat desain grafis dengan lancar, membuat tampilan media pembelajaran digital dengan menarik, memilih konten dan menggunakan bahasa sesuai, serta guru dapat menggunakan *artificial intelligence* dengan sangat baik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Diantaranya, faktor usia, akreditasi sekolah, seberapa sering sekolah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran, seberapa sering guru mengikuti pelatihan mengenai media pembelajaran, adaptasi guru terhadap penggunaan teknologi, pemahaman guru terhadap platform dan fitur yang digunakan, kreativitas guru, pengetahuan guru terhadap konten media pembelajaran, serta adanya alat penunjang untuk membuat media pembelajaran digital. Selain itu, Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, Guru merasa sangat terbantu dengan adanya *artificial intelligence* karena dirasa lebih mudah dalam mencari sumber, inspirasi maupun bahan untuk membuat media pembelajaran digital.

**Kata Kunci:** Keterampilan Guru, Sekolah Dasar, *Artificial Intelligence*, Canva, media pembelajaran digital.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi menyebabkan disrupsi di berbagai industri, Disrupsi merupakan sesuatu yang dapat mengubah cara orang bekerja, berinteraksi, dan memperoleh informasi secara drastis. Mereka yang gagal mengikuti perubahan ini mungkin akan tertinggal dan lebih sulit beradaptasi. Hal ini juga berlaku pada dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran *online* dan berbasis teknologi. Tentunya dalam era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi juga harus dapat

dioptimalkan di dalam pendidikan. Sebelum adanya teknologi, proses pembelajaran di sekolah dasar masih mengandalkan metode-metode konvensional.

Namun, dengan kemajuan teknologi, peran teknologi dalam pendidikan juga menjadi semakin penting, khususnya pada sekolah dasar. Contohnya, teknologi *artificial intelligence* membantu mengubah cara pembelajaran dan memfasilitasi akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan (Tomoredjo, 2023). Penggunaan teknologi di sekolah dasar dapat secara tidak langsung meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran (Firdos et al., 2023). Teknologi *artificial intelligence* meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menghasilkan lingkungan belajar yang lebih disesuaikan dan fleksibel.

Pada saat ini media pembelajaran yang dapat dibuat dengan *artificial intelligence* yaitu media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah salah satu caranya memproduksi atau menyampaikan materi menggunakan sumber digital, sehingga informasi atau materi tersimpan dalam bentuk digital (Hilmi et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran digital untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah cara yang efektif dalam era digital saat ini. Media pembelajaran digital dapat merupakan solusi untuk memberikan akses pada peserta didik dalam hal belajar, mengingat terdapat beberapa batasan spesifik, seperti terkait dengan lokasi dan waktu. Materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran digital dapat mengandung berbagai jenis konten multimedia seperti gambar, audio, dan video, yang membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Herry Kiswanto, 2022). Pemanfaatan komponen interaktif, visual, dan audio dalam materi pembelajaran digital untuk meningkatkan pengalaman pendidikan peserta didik. Misalnya, menambahkan komponen interaktif, auditori, dan visual ke materi pendidikan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi tersebut (Almahdali et al., 2023).

Penggunaan platform digital dalam pembelajaran semakin lazim dengan adanya teknologi yang berkembang dengan pesat. Aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang paling populer dan digunakan dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena aplikasi Canva yang mudah diakses, ramah bagi pemula, serta cepat dalam mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu fitur terbaru yang disediakan Canva adalah teknologi *artificial intelligence* yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik dan efisien. Dengan teknologi *artificial intelligence*, Canva dapat memberikan saran untuk gaya desain yang tepat dengan rekomendasi warna dan font yang sesuai dengan tujuan penggunaan desain tersebut. Dalam dunia pendidikan, Canva memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sebenarnya, tanpa sadar *artificial intelligence* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Pesatnya perkembangan teknologi *artificial intelligence* menyebabkan penggunaannya meluas dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Anggraini, 2022). Misalnya, *artificial intelligence* hadir dalam asisten digital, mesin pencari, algoritma media sosial, dan sistem rekomendasi. Namun, meskipun guru sudah familiar dengan produk *artificial intelligence* yang umum digunakan dalam kehidupan pribadi mereka, penerapan *artificial intelligence* dalam pendidikan belum meluas. Guru mungkin tidak sepenuhnya menyadari penggunaan *artificial intelligence* untuk pembelajaran.

Disrupsi pendidikan mempengaruhi peran guru dalam pembelajaran dan perubahan media pembelajaran. Selain itu, guru sekolah dasar harus memiliki empat kemampuan: pedagogi, kepribadian, sosial, dan profesionalisme (Isrokatun et al., 2021). Pembuatan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu dari bentuk ke profesionalisme-an guru. Guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Okra, 2019). Hal tersebut juga didukung dengan pendapat (Pujihastuti, 2023) yang

mengatakan pentingnya guru dalam beradaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Dengan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, serta dapat memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran.

Namun, agar pembelajaran dengan teknologi berhasil, guru harus memiliki pemahaman dan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru harus terus mengembangkan diri dan memperbarui keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi terbaru, memahami prinsip-prinsip desain instruksional, serta mempertimbangkan cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya halnya tersebut, muncul tantangan baru bagi guru. Diantaranya, Guru harus mengenali alat dan platform baru untuk belajar dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara guru harus dapat beradaptasi dengan kebaruan teknologi yang ada (Maritsa et al., 2021). Menurut (Suminar, 2019), teknologi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar. Untuk membuat media pembelajaran tersebut diperlukan pemahaman tentang perangkat lunak pembelajaran, penggunaan aplikasi, dan alat berbasis teknologi yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran termasuk *artificial intelligence* (Hakim, 2022).

*The UNESCO Courier* menyoroti masalah kualitas pengajaran dan pelatihan guru, terutama terkait dengan integrasi teknologi *artificial intelligence* dalam pendidikan. Beberapa aspek terkait kualitas pengajaran dan pelatihan guru yang dibahas dalam artikel tersebut meliputi: Kurangnya Pelatihan dan Pengetahuan, Adaptasi terhadap Teknologi *artificial intelligence*, Kesenjangan dalam Akses dan Pemanfaatan Teknologi (Ortega, 2023). *UNESCO* mengatakan Banyak guru muda dihadapkan pada kekurangan pelatihan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang yang mereka ajarkan, terutama terkait dengan penggunaan teknologi *artificial intelligence* dalam pengajaran. Sesuai dengan pengamatan *UNESCO*, banyak guru muda yang terkendala oleh kurangnya pelatihan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang yang mereka ajarkan, terutama terkait dengan penggunaan teknologi *artificial intelligence* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, adanya pelatihan bagi guru menjadi semakin penting, agar mereka dapat memperoleh pengetahuan baru dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengikuti kebaruan teknologi.

Pelatihan yang tepat akan membantu guru untuk mengintegrasikan teknologi *artificial intelligence* dalam pembelajaran secara efektif dan efisien dan membantu mereka merancang pengalaman pembelajaran yang lebih baik untuk peserta didik. Di samping itu, pelatihan akan membantu para guru untuk menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi *artificial intelligence* dalam pembelajaran. Dalam rangka membantu guru menghadapi tantangan ini, pemerintah dan lembaga pendidikan harus menjadikan pelatihan sebagai prioritas, dan memastikan bahwa pelatihan tersebut terus diperbarui sesuai dengan perkembangan di bidang teknologi *artificial intelligence* dan pembelajaran. Dengan demikian, para guru dapat terus memiliki pengetahuan dan keterampilan terbaru, sehingga mereka dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pelatihan untuk peserta didik mereka. Teknologi *artificial intelligence* yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, penyediaan umpan balik kepada peserta didik, dan penilaian tugas. *artificial intelligence* yang tersedia untuk umum kini bermunculan dengan cepat. Kesenjangan akses dan pemanfaatan teknologi juga mempengaruhi kualitas pengajaran dan pelatihan guru, di mana beberapa guru mungkin tidak memiliki akses ke perangkat atau koneksi internet yang diperlukan untuk menggunakan teknologi *artificial intelligence* dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva kepada guru kelas VI SD Negeri Sukamaju, SD Negeri Bojongkoneng, dan SD Negeri Sukawangi. lalu mendeskripsikan bagaimana keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sebelum dan setelah menggunakan *artificial intelligence* pada aplikasi Canva. Diharapkan hal ini dapat membantu guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi *artificial intelligence* dalam pembuatan media pembelajaran digital. serta, dapat menjadi salah satu solusi bagi guru dalam menghadapi tantangan pengintegrasian teknologi *artificial intelligence* pada bidang Pendidikan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, ucapan pribadi, dan nantinya metode ini menghasilkan data deskriptif. Metode penelitian deskriptif kualitatif memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif, menghasilkan data apa adanya tanpa proses manipulasi (sendari, 2021).

Pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria subjek penelitian adalah guru kelas VI dari tiga sekolah yang memiliki akreditasi berbeda, usia guru yang berbeda, fasilitas IT disekolah memadai, serta pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran digital yang bervariasi. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru kelas VI SD Negeri Sukamaju, SD Negeri Bojongkoneng, dan SD Negeri Sukawangi.

Teknik pengambilan data menggunakan cara triangulasi, yaitu penggabungan antara teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan guru kelas VI di SD Negeri Sukamaju, SD Negeri Bojongkoneng, dan SD Negeri Sukawangi dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan *artificial intelligence* pada aplikasi Canva. Teknik wawancara merupakan percakapan dua orang dalam membahas sesuatu yang spesifik (Fadhallah, 2020). Teknik observasi adalah cara mengamati kondisi, kegiatan atau perilaku dari subjek penelitian (Rehani & Mustofa, 2023). Dan dokumentasi ialah teknik menggali informasi dengan bentuk foto atau video.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukamaju, SD Negeri Bojongkoneng, dan SD Negeri Sukawangi. Penelitian ini diawali dengan wawancara seputar media pembelajaran, aplikasi canva dan *artificial intelligence* untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan guru mengenai hal tersebut. Dilanjut dengan observasi yang berlangsung selama 4 pertemuan. Pada saat observasi membuat media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva diperoleh data berupa foto.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan dijabarkan untuk mengungkapkan informasi yang lebih mendalam tentang keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Teknik analisis data dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis dekriptif. data yang diperoleh dari berbagai sumber yang dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. penjelasan analisis data dalam penelitian kualitatif sebagai berikut:

### a. Analisis data sebelum kelapangan

Pada tahap analisis data sebelum kelapangan dilakukan pengolahan data hasil penelitian awal atau data sekunder yang akan dimanfaatkan untuk menetapkan topik penelitian merupakan bagian dari penelitian ini. Pada tahap ini peneliti menentukan rumusan masalah dan indikator

penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Selain itu pada tahap ini peneliti juga menentukan sampel penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

b. Analisis data pada saat di lapangan

Pada tahap ini analisis data dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti. Proses analisis data pada saat di lapangan melibatkan teknik pengkodean, kategorisasi, dan interpretasi data untuk menghasilkan temuan yang signifikan dan relevan dengan tujuan penelitian. Data yang diolah merupakan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru yang bersangkutan. Termasuk penilaian terhadap media pembelajaran digital yang telah dibuat guru dengan menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Hingga penarikan kesimpulan dari data-data yang telah diolah. Pengolahan data menggunakan rumus kuartil. Menurut (Maulana, 2016) kuartil akan membagi empat sama banyak terhadap banyak data.

c. Analisis data setelah di lapangan

analisis data setelah kerja lapangan sangatlah penting untuk memastikan data yang dikumpulkan relevan dan dapat membantu terciptanya area penelitian yang lebih terfokus. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkannya mendukung tujuan penelitian secara umum dan dapat terus meningkatkan pemahamannya terhadap pokok bahasan. Peneliti menambahkan teori dan penelitian sebelumnya untuk menguatkan hasil penelitian di lapangan.

## Hasil

### ***Hasil pembuatan media pembelajaran digital sebelum dan setelah menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva***

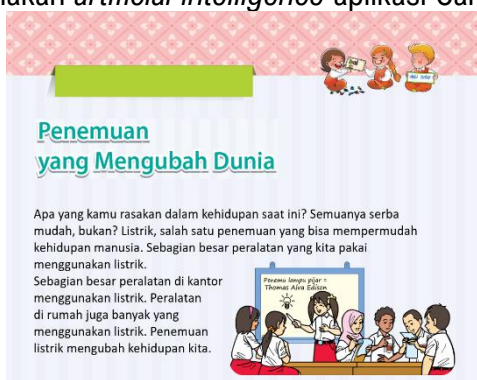
Hasil pembuatan media pembelajaran digital sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Media pembelajaran guru dari segi visual masih cenderung terlihat seperti hanya seperti buku yang banyak berisi teks materi dan penjelasannya dan segi interaktif masih kurang untuk digunakan dalam pembelajaran. belum ada permainan atau sesuatu yang membuat peserta didik terlibat langsung dalam berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital ini pun masih awal, selain itu guru kelas VI SD Negeri Sukamaju belum begitu mengenal aplikasi Canva namun pernah menggunakan aplikasi Canva untuk membuat poster, guru kelas VI SD Negeri Sukawangi belum mengetahui mengenai aplikasi Canva. Kedua guru tersebut menggunakan aplikasi Microsoft powerpoint yang sebelumnya telah mereka gunakan untuk membuat media pembelajaran digital. Pembelajaran yang dilakukan oleh kedua guru tersebut biasanya masih menggunakan metode konvensional dengan bentuk ceramah. Kedua guru tersebut juga belum mengetahui mengenai *artificial intelligence*. Sementara guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng, membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva berbentuk powerpoint yang menyerupai *E-book*. Guru kelas VI SD Negeri bojongkoneng telah terbiasa dengan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajarannya. Guru kelas VI SD Negeri bojongkoneng telah mengetahui *artificial intelligence* secara umum, namun hanya pernah menggunakan *ChatGPT* dan belum mengetahui *artificial intelligence* yang ada di aplikasi Canva.



Gambar 1. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukamaju sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva



Gambar 2. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva



Gambar 3. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukawangi sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva

Selanjutnya, Hasil pembuatan media pembelajaran digital setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Setelah menggunakan fitur *artificial intelligence* media pembelajaran guru menjadi lebih menarik dan interaktif, karena pada media pembelajaran ini tidak hanya berupa teks materi dan multimedia yang mendukung materi pembelajaran, tetapi juga telah menambahkan permainan atau alat simulasi digital yang dapat membuat seluruh peserta didik berperan aktif didalamnya.

Penggunaan *artificial intelligence* pada aplikasi Canva dapat dilakukan pada bagian *magic studio*, dimana terdapat banyak fitur *artificial intelligence* yang dapat digunakan. Contoh nya pada penelitian ini, Guru SD Negeri Sukamaju yang menggunakan fitur *magic design* untuk membantu memilih desain yang sesuai dengan apa yang akan digunakan. Selanjutnya, *magic write* untuk membantu guru menambahkan materi berupa tulisan sesuai dengan perintah, dan memberikan saran mengenai platform yang dapat membuat permainan yang menarik untuk



ditambahkan dalam media pembelajaran, pada media kali ini guru kelas VI SD Negeri Sukamaju memilih platform Wordwall untuk membuat permainan sederhana nya, sesuai dengan rekomendasi dari *magic write*. Selain itu, ada fitur *magic media*, lebih tepatnya *text to pictures* yang dapat men *generate* gambar sesuai dengan perintah yang diinginkan. Fitur *artificial intelligence* yang digunakan guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng tidak jauh berbeda dengan fitur *artificial intelligence* yang digunakan oleh guru kelas VI SD Negeri Sukamaju, namun guru kelas VI menambahkan video dari Youtube langsung dari aplikasi Canva, sehingga video tidak perlu di unduh terlebih dahulu. Sementara untuk guru kelas VI SD Negeri Sukawangi selain menggunakan fitur *magic write* dan *magic desain*, juga menggunakan fitur *magic media*, lebih tepatnya *text to video* untuk dijadikan latar belakang pembukaan media pembelajaran, seperti yang dapat kita lihat pada gambar 8. Guru kelas VI SD Negeri Sukawangi juga menggunakan fitur *Murf AI* untuk menambahkan *voice over* kedalam desain yang telah dibuat.



Gambar 4. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukamaju setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva



Gambar 5. Permainan interaktif dalam media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukamaju



Gambar 6. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva

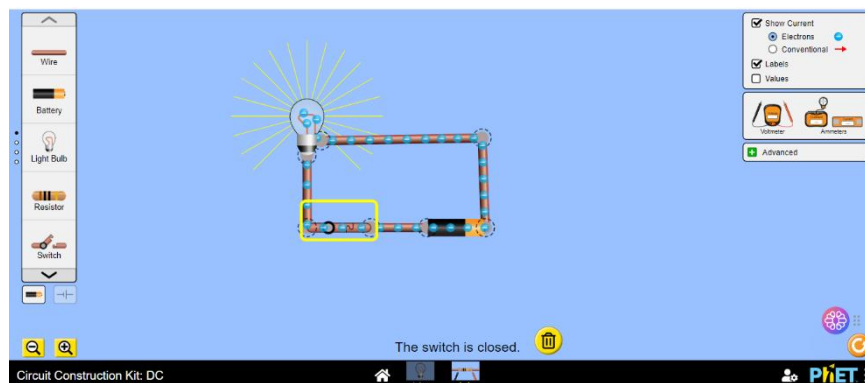
0:19



Gambar 7. Permainan interaktif dalam media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng



Gambar 8. Media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukawangi sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva



Gambar 9. Lab simulasi digital dalam media pembelajaran digital guru kelas VI SD Negeri Sukawangi

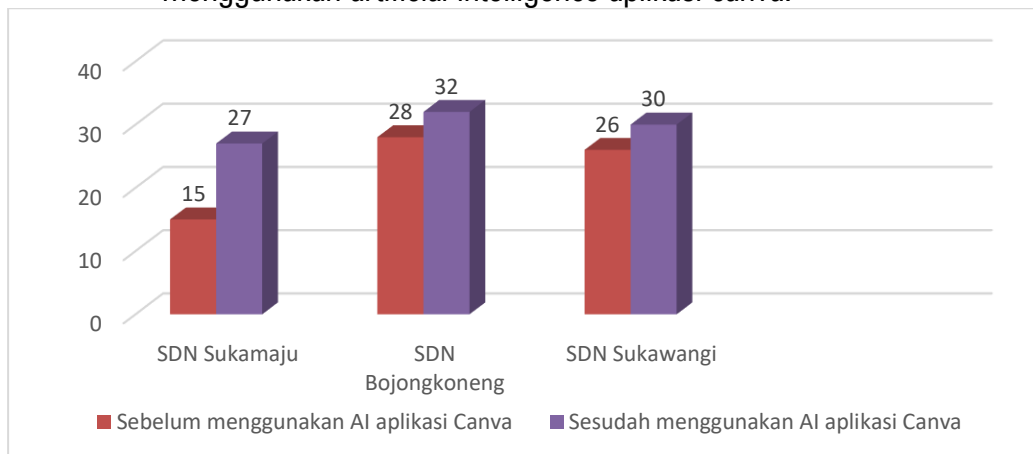
### **Hasil penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva**

Jika digambarkan kedalam bentuk diagram maka akan terlihat perbedaan skor keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi canva.



**Diagram 1**

Perbandingan skor keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan artificial intelligence aplikasi canva.



Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi canva skor penilaian keterampilan yang didapat guru lebih tinggi dibandingkan sebelumnya.

Penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan memberikan kategori (sangat baik, baik, cukup dan buruk) sesuai dengan skornya yang telah ditetapkan. Data dibagi menjadi empat bagian. Menurut (Maulana, 2016) kuartil akan membagi empat sama banyak terhadap banyak data dan untuk menentukan kuartil digunakan rumus berikut:

$$\text{Letak } K1 = \frac{1}{4}(n + 1)$$

$$\text{Letak } K2 = \frac{2}{4}(n + 1) = \textit{Median}$$

$$\text{Letak } K3 = \frac{3}{4}(n + 1)$$

$$K4 = T$$

Keterangan:

T = skor tertinggi

R = skor terendah

n = banyaknya skor = (32 – 0) + 1 = 33

Q<sup>2</sup> = median

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian

Kriteria Ketuntasan	Kategori
24,75 ≤ skor < 33	Sangat Baik
16,5 ≤ skor < 24,75	Baik
10.5 ≤ skor < 16,5	Cukup
0 ≤ skor < 8, 25	Kurang

**Tabel 2.** Penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva

No	Indikator	SDN	SDN	SDN
		Sukamaju	Bojongkoneng	Sukawangi
1	Penggunaan Alat Desain Grafis	7	8	6
2	Tampilan Visual Yang Menarik	3	11	12
3	Pemilihan Konten	4	4	4

4	Penggunaan Bahasa	1	4	4
5	Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i>	0	1	0
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>28</b>	<b>26</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>baik</b>

**Sumber:** Hasil Perhitungan skor penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa keterampilan guru kelas VI dalam membuat media pembelajaran digital sebelum menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva dari ketiga sekolah tersebut beragam. Guru kelas VI SD Negeri Sukamaju mendapatkan skor 15 dengan kategori cukup, Guru kelas VI SD Negeri Bojongkoneng mendapatkan skor 28 dengan kategori sangat baik, dan Guru kelas VI SD Negeri Sukawangi mendapatkan skor 26 dengan kategori baik.

**Tabel 3 .** Penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva

No	Indikator	SDN	SDN	SDN
		Sukamaju	Bojongkoneng	Sukawangi
1	Penggunaan Alat Desain Grafis	8	8	8
2	Tampilan Visual Yang Menarik	10	12	10
3	Pemilihan Konten	4	4	4
4	Penggunaan Bahasa	1	4	4
5	Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i>	4	4	4
<b>Total</b>		<b>27</b>	<b>32</b>	<b>30</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat baik</b>

**Sumber:** Hasil Perhitungan skor penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva Berdasarkan tabel tersebut skor keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital setelah menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Skor yang didapat masih beragam namun ketiganya telah berada di kategori yang sama, yaitu sangat baik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan tersebut. diantaranya, faktor usia, akreditasi sekolah, seberapa sering sekolah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran, seberapa sering guru mengikuti pelatihan mengenai media pembelajaran, adaptasi guru terhadap penggunaan teknologi, pemahaman guru terhadap platform dan fitur yang digunakan, kreativitas guru, pengetahuan guru terhadap konten media pembelajaran, adanya alat penunjang untuk membuat media pembelajaran digital, SDM sekolah, serta pemahaman terhadap karakteristik peserta didiknya.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Kebaruan-kebaruan teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari harus dipelajari guru agar dapat meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Menurut (Ambarwati et al., 2022) mengatakan bahwa teknologi dapat mempermudah pekerjaan guru dalam mengakses informasi dengan lebih cepat dan luas. Kebaruan teknologi dapat berpengaruh terhadap keterampilan guru dalam membuat

media pembelajaran digital, di mana guru harus dapat memahami dan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran digital yang sesuai. Selain itu, pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi juga bertambah. Guru memiliki pengetahuan baru mengenai alat-alat apa saja yang dapat digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran digital.

Keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital juga dapat dipengaruhi oleh platform dan fitur yang digunakan. Seperti pada penelitian ini, kebaruan teknologi *artificial intelligence* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran digital memuat hasil yang memuaskan dan berdampak terhadap keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Penggunaan *artificial intelligence* pada penelitian ini merupakan *artificial intelligence* yang ada pada aplikasi Canva dan dapat digunakan pada bagian *magic studio*. Pada bagian tersebut ada beberapa fitur *artificial intelligence* memiliki fungsi yang sama. Pada penelitian ini, *artificial intelligence* yang digunakan meliputi fitur, *magic design* untuk membantu memilih desain yang sesuai dengan apa yang akan digunakan. Selanjutnya, *magic write* untuk membantu guru menambahkan materi berupa tulisan sesuai dengan perintah, dan memberikan saran mengenai platform yang dapat membuat permainan yang menarik untuk ditambahkan dalam media pembelajaran. Fitur *magic media*, dengan fungsi *text to pictures* yang dapat membuat gambar sesuai dengan perintah yang diinginkan, serta fungsi *text to video* yang dapat membuat video berdasarkan perintah yang diberikan. Terakhir, fitur *Murf AI* untuk menambahkan *voice over* kedalam desain yang telah dibuat.

Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, guru meminta *artificial intelligence* merekomendasi platform yang mudah digunakan untuk membuat permainan edukasi atau laboratorium simulasi digital yang dapat menunjang proses pembelajaran. (Yasin, 2021) mengatakan bahwa permainan edukasi merupakan semua bentuk permainan yang bermuatan pendidikan untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Permainan edukasi juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kerampilan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Lina, 2023). Permainan edukasi dirancang untuk menarik dan memunculkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Permainan edukasi dapat menjadi fitur interaktif dalam media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran dan kreativitas peserta didik. Dengan permainan edukasi pada media pembelajaran digital peserta didik dapat aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang biasa digunakan dalam dunia Pendidikan, khususnya bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Adapun alasannya, karena aplikasi Canva mudah untuk digunakan dan cepat meningkatkan aplikasi dengan fitur terbaru sesuai dengan kebaruan teknologi. Untuk dapat menggunakan aplikasi Canva guru perlu mengikuti pelatihan. Pada penelitian ini, guru mengikuti pelatihan terlebih dahulu sebelum dinilai keterampilannya.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Sunarti et al., 2022) yang menyampaikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Hasil post-tes menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva meningkat. Sekitar 31,4% peserta sangat memahami aplikasi dan kegunaannya, 42,9% memahami, dan 25,7% cukup memahami cara menggunakan Canva untuk merancang materi pembelajaran. Selain itu, hasil tugas desain material dengan Canva menunjukkan bahwa sekitar 29,4% peserta mendapatkan nilai sangat baik dan sekitar 70,6% mendapatkan nilai baik. Hasil ini menunjukkan bahwa tugas desain material dengan Canva dilakukan dengan baik.

Selain itu, Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Junaidi et al., 2023) dengan hasil penelitian, pemahaman pengertian dan manfaat aplikasi Canva meningkat sebesar 46%, memahami cara penggunaan aplikasi Canva meningkat sebesar 58%, serta memahami tentang *e-presentation*

menggunakan aplikasi Canva meningkat sebesar 42%. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Abdul Azis et al., 2022) Setelah pelatihan, guru-guru di SDN Dukuhwaluh dilaporkan mampu membuat media pembelajaran menggunakan Canva dengan lebih baik. Peserta pelatihan berhasil membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif, serta mampu menyampaikan materi dengan baik.

Dari dua penelitian di atas kita mengetahui bahwa menggunakan alat desain grafis seperti aplikasi Canva dapat menjadi bagian dari aspek penilaian keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Pentingnya sekolah mengadakan pelatihan untuk media pembelajaran serta guru yang terus mengikuti perkembangan zaman agar mengetahui kebaruan-kebaruan teknologi yang ada. (Santoso, 2022) mengatakan bahwa, pelatihan merupakan salah satu cara guru meningkatkan kemampuannya. Peningkatan keterampilan guru tidak hanya berdampak terhadap guru-guru tersebut. Tetapi juga, akan berdampak kepada sekolah karena secara tidak langsung akan meningkatnya kualitas sekolah saat kualitas gurunya juga meningkat.

Dampak lainnya pembuatan media pembelajaran digital yang dibuat guru dengan menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva juga tentu akan berpengaruh terhadap peserta didik. Pada saat digunakan di kelas, media pembelajaran ini dapat menambah antusias dari peserta didik. Peserta didik sangat aktif dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga berpendapat pembelajaran dengan adanya media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva ini jauh lebih menarik sehingga membuat mereka ingin berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. selama pembelajaran, peserta didik aktif dalam bertanya, merespon, serta mengerjakan perintah yang guru berikan. Peserta didik juga berharap guru dapat membuat media pembelajaran serupa dan meningkatkan keterampilannya lagi agar dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan seperti ini.

Pada saat wawancara, guru juga menjelaskan bahwa Guru merasa sangat terbantu dengan adanya *artificial intelligence* aplikasi Canva karena dirasa lebih mudah dalam mencari sumber, inspirasi maupun bahan untuk membuat media pembelajaran digital, serta waktu pengerjaan yang lebih cepat dari biasanya. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan *artificial intelligence* aplikasi Canva juga sangat membantu dalam memilih gaya desain, pemilihan warna dan isi materi untuk media pembelajaran. di samping itu guru menjelaskan bahwa selain pelatihan, adaptasi juga diperlukan agar tidak mudah lupa dan keterampilannya semakin meningkat. Adaptasi tersebut dapat dilakukan dengan cara terus mempelajari dan membuat media pembelajaran serupa sehingga dapat terbiasa dan tidak mudah lupa.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital ini. serta tidak sedikit dampak positif yang ditimbulkan. Sehingga, diharapkan guru-guru dapat lebih banyak beradaptasi dengan teknologi, dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada mengenai pembuatan media pembelajaran digital yang lebih baik lagi. Serta diharapkan sekolah dan pemerintah menyediakan pelatihan-pelatihan untuk guru agar dapat meningkatkan keterampilannya.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva sangat baik. Hal ini didapat berdasarkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran digital yang telah dibuat oleh guru dengan menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva. Berdasarkan penilaian tersebut guru dapat menggunakan alat desain grafis dengan baik, membuat tampilan visual yang

menarik, memilih konten dan Bahasa yang sesuai, serta dapat menggunakan *artificial intelligence* aplikasi Canva dengan lancar.

Keterampilan ini di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, faktor usia, akreditasi sekolah, seberapa sering sekolah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran, seberapa sering guru mengikuti pelatihan mengenai media pembelajaran, adaptasi guru terhadap penggunaan teknologi, pemahaman guru terhadap platform dan fitur yang digunakan, kreativitas guru, pengetahuan guru terhadap konten media pembelajaran, serta adanya alat penunjang untuk membuat media pembelajaran digital.

Selain itu, sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, guru merasa sangat terbantu dengan adanya *artificial intelligence* karena dirasa lebih mudah dalam mencari sumber, inspirasi maupun bahan untuk membuat media pembelajaran digital, serta waktu pengerjaan yang lebih cepat dari biasanya. Keterampilan yang dimiliki guru ini sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga secara tidak langsung dapat membuat para peserta didik mampu belajar dengan lebih menyenangkan dan mudah dalam mencerna materi pembelajaran.

Dengan begitu diharapkan guru dapat lebih beradaptasi dengan kebaruan-kebaruan teknologi serta mengikuti pelatihan-pelatihan yang disediakan sekolah dan pemerintah, guna dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai penggunaan *artificial intelligence* untuk membuat media pembelajaran digital, perlu mencari informasi mengenai *artificial intelligence* terbaru yang dapat digunakan. Karena seiring dengan berjalannya waktu, *artificial intelligence* baru akan muncul dengan kegunaan yang lebih canggih dan praktis untuk digunakan. Serta, diharapkan dapat menambah sampel penelitian, agar peneliti dapat mengumpulkan lebih banyak informasi dan perbandingan antar subjek penelitian.

## References

- Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, & Riyanto. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 173–182. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i1.853>
- Almahdali, H., Pane, E. P., Khaeruddin, Octafiona, E., Rukmana, A. Y., Syarifah, Nasution, A. K. P., Jannah, L. U., Darman, Suryawati, S. S., & Razilu, Z. (2023). *New Technologies in teaching and learning*. CV Getpress Indonesia.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggraini, S. F. (2022, March 13). *Melihat Kecerdasan Buatan yang Ada Dalam Kehidupan Sehari-hari*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/03/13/kecerdasan-buatan-kehidupan-sehari-hari>
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*.
- Firdos, I. I., Permatasari, I., & Rahmawati, M. (2023). *Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hakim, L. (2022, December 8). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan*. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>

- Herry Kiswanto, M. Th. (2022, September 12). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Masa Kini*. Sevima. <https://sevima.com/pemanfaatan-teknologi-informasi-dalam-pendidikan-masa-kini/>
- Hilmi, M., Hasaniyah, N., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab*.
- 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>
- Junaidi, M., Syafitri, Y., Septia, L. E., Budi Utama, W., Rizal, U., Cipta Cendikia, D., & Satu Nusa Lampung, U. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN E-PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA DAN GOOGLE CLASS ROOM PADA SMK SATU NUSA 1 BANDAR LAMPUNG Institut Bakti Nusantara, 2) ITBA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat SINERGI*, 5(1). [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Lina. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulana. (2016). *Statistika dalam penelitian pendidikan: konsep dasar dan kajian praktis*. UPI Sumedang press.
- Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera. In *Journal of Educational Studies* (Vol. 4, Issue 2).
- Ortega, C. R. (2023). *Education in the age of artificial intelligence*. <https://courier.unesco.org/en/subscribe>
- Pujihastuti, A. (2023, September 10). *Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Asisten Guru dalam Peningkatan Literasi Digital di Era 4.0*.
- Rehani, A., & Mustofa, T. A. (2023). Implementasi Project Based Learning dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di SMK Negeri 1 Surakarta. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org>
- Santoso, J. (2022, April 29). *5 Cara Meningkatkan Kualitas Guru*. Universitas STEKOM. <https://stekom.ac.id/artikel/5-cara-meningkatkan-kualitas-guru>
- sendari, A. A. (2021, February 1). *Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah*.
- Suminar, D. (2019). *Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. 2(1), 774–783.
- Sunarti, S., Diklat, B., & Palembang, K. (2022). *Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Kabupaten Muba*. 15(1).
- Tomoredjo, M. R. (2023, October 28). *Artificial Intelligence (AI), Peluang Dan Tantangan Bagi Pemuda Indonesia (Refleksi Isi Pidato Menpora Pada Peringatan Dari Sumpah Pemuda Ke-95 Tahun 2023 Dari Kacamata Widyaprada)*. Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Provinsi Jawa Tengah. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/artificial-intelligence-ai-peluang-dan-tantangan-bagi-pemuda-indonesia/>
- Yasin, M. (2021, June 1). *Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran*. Komnasdik Kab-Kota Kediri. <https://komnasdikkediri.or.id/artificial-intelligence-ai-untuk-mendukung-pembelajaran/>