



Pemanfaatan Chat GPT, Canva, dan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Kompetensi Pendidik

Yudo Dwiyono*¹, Nova Wahyudi², Yudhy Tannarong³

^{1,2}Faculty Of Teacher Training and Education, Mulawarman University, Samarinda, Indonesia

³Vocational School, SMK Negeri 8, Samarinda, Indonesia

*Corresponding author: yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Revised August 11, 2024

Accepted August 13, 2024

Kata kunci:

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Peningkatan Kompetensi Pendidik, Chat GPT, Canva, Media Pembelajaran Interaktif.

Keywords:

Information and Communication Technology (ICT), Increasing Educator Competency, GPT Chat, Canva, Interactive Learning Media

A B S T R A K

Banyak tantangan yang dihadapi oleh pendidik/guru sekolah dasar di era revolusi industri 4.0, khususnya di Samarinda. Satu diantaranya adalah tantangan dalam memperbarui metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, yaitu pemanfaatan teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Tujuan PKM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan pendidik dalam pemanfaatan Chat GPT, Canva dan Media Interaktif untuk meningkatkan kompetensi. Metode yang digunakan adalah seminar/workshop yang meliputi: ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, praktik/latihan terbimbing atau pendampingan. Hasil PKM menunjukkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru, yaitu dalam pemanfaatan Chat GPT, Canva dan media pembelajaran. Pendidik dapat membuat skenario pembelajaran yang lebih menarik, dapat mendesain materi ajar visual yang lebih informatif; membuat media pembelajaran interaktif. Dengan pemanfaatan teknologi inovatif ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah dan memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pendidikan di masa depan.

A B S T R A C T

There are many challenges faced by elementary school educators/teachers in the era of the industrial revolution 4.0, especially in Samarinda. One of them is the challenge in updating learning methods in accordance with technological developments, namely the use of information and communication technology (ICT) in learning. The aim of this PKM is to increase the knowledge, understanding and skills of educators in using Chat GPT, Canva and Interactive Media to increase competence. The method used is a seminar/workshop which includes: lecture, question and answer, discussion, assignment, guided practice/exercise or mentoring. The PKM results show that this training can improve teacher competence, namely in the use of Chat GPT, Canva and learning media. Educators can create more interesting learning scenarios, can design more informative visual teaching materials; create interactive learning media. By utilizing this innovative technology, it is hoped that it can improve the quality of learning at the primary and secondary school levels and make a positive contribution to improving the quality of education in the future.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Pendidik/Guru sebagai garda terdepan dalam penyelenggaraan pendidikan, dituntut untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan tuntutan zaman (Saad, M. A., & Hashim, S. J. 2020). Banyak tantangan yang dihadapi oleh pendidik/guru Sekolah Dasar dan Menengah di Abad 21 atau di era revolusi industri 4,0, khususnya di Samarinda, yaitu tantangan dalam memperbarui metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu tantangan pendidikan di era ini adalah penguasaan IT, dimana sebagian pendidik telah siap dan ada juga yang belum siap (Kaban, Alfiandra Suranta. 2022). Hal ini tentu berdampak pada proses dan hasil belajar peserta didik. Terkait dengan tantangan tersebut, pendidik memiliki kompetensi. Pendidik dituntut untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan tuntutan zaman. Kompetensi merupakan kemampuan yang dilandasi oleh keterampilan dan pengetahuan yang didukung sikap kerja dan penerapannya dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan di tempat kerja yang mengacu pada persyaratan kerja yang ditetapkan (Sutrisno, dan Saifuddin Zuhri. 2019).

Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi tersebut meliputi: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, (4) kompetensi profesional [4]. Empat kompetensi tersebut harus diterapkan secara utuh (terpadu).

Masing-masing kompetensi tersebut memiliki sejumlah indikator yang harus dikuasai dan diterapkan oleh guru. Satu di antaranya adalah "pemanfaatan teknologi". Dalam kompetensi pedagogik, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam kompetensi sosial, pendidik harus mampu menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Bahkan dalam kompetensi profesional, pendidik harus mampu menguasai teknologi. Kenyataan menunjukkan bahwa pendidik sering menghadapi tantangan dalam mengadaptasi metode pembelajaran dengan cepat dan efektif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat.

Analisis situasi yang komprehensif mengenai kondisi eksisting dari objek pengabdian ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi aktual yang dihadapi oleh pendidik. Di beberapa sekolah, pendidik sering kali memiliki keterbatasan dalam memperbarui metode pembelajaran mereka karena minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi. Kondisi ini seringkali menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa (Tan, L., & Lim, C. 2017).

Selain kondisi tersebut di atas, masih banyak institusi pendidikan, dalam hal ini sekolah-sekolah yang pendidiknya kurang mendapat kesempatan mengikuti pelatihan dan pendampingan yang memadai khususnya dalam pemanfaatan TIK. Pendekatan pembelajaran konvensional masih mendominasi, sementara potensi TIK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan. Kurangnya aksesibilitas terhadap penyuluhan dan sumber daya yang dibutuhkan juga menjadi faktor penghambat dalam pengadopsian teknologi ini (Smith, J., & Johnson, R. 2018).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut adalah pemanfaatan alat-alat TIK, terutama pemanfaatan Chat GPT, Canva dan Media Interaktif dalam Pembelajaran untuk mendukung pembuatan materi pelajaran yang lebih menarik dan responsif. Selain itu, penggunaan Canva akan membantu pendidik dalam merancang materi pembelajaran yang visual dan menarik. Seluruh kegiatan akan didokumentasikan dan dipublikasikan secara daring untuk memastikan aksesibilitas dan kemudahan bagi pendidik lainnya yang ingin mengadopsi teknik yang sama (Rahman, A., & Ali, K. 2021).

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada pendidik dalam penggunaan Chat GPT, Canva, dan media pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan ini, diharapkan para pendidik dapat mengembangkan keterampilan baru dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik menggunakan alat-alat TIK [8]. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi para pendidik dalam memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini memiliki kaitan yang erat dengan pencapaian indikator kinerja utama (IKU) dan pencapaian hasil pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dengan meningkatnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan para pendidik dalam menggunakan TIK, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, melalui kegiatan ini, diharapkan dapat tercipta sinergi antara lembaga pendidikan (perguruan tinggi) dengan masyarakat (pendidik/guru) di sekolah dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Fokus utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kompetensi pendidik, khususnya dalam mengadopsi dan mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif,

dan relevan dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta perubahan positif dalam paradigma pembelajaran yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

METODE

Metode menguraikan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Contoh metode: a) Pendidikan Masyarakat, misalnya penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran, b) Difusi IPTEK, misalnya kegiatan yang menghasilkan produk bagi kelompok sasaran, c) Pelatihan, misalnya kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu, d) Mediasi, misalnya kegiatan yang menunjukkan pelaksana PKM sebagai mediator dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam masyarakat, e) Advokasi, misalnya kegiatan yang berupa pendampingan terhadap kelompok sasaran.

Tema kegiatan PKM adalah "Pemanfaatan Chat GPT, Canva, dan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peningkatan Kompetensi Pendidik". Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024, di Gedung Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Samarinda. Jumlah peserta yang hadir 30 orang terdiri dari: Guru SD, SMA Samarinda. Kegiatan berlangsung selama 4 jam, mulai pukul 08.00 s/d 12.00 wita. Kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar.

Metode yang digunakan adalah "Seminar/Workshop" yang meliputi Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, praktik/latihan terbimbing atau pendampingan. Proses berlangsungnya kegiatan dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu: Persiapan, Pelaksanaan, Evaluasi dan tindak lanjut

1. Persiapan.

Persiapan dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan PKM. Tahap persiapan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut.

 - a. Identifikasi dan Seleksi Peserta Pelatihan.
 - b. Mengadakan pertemuan/rapat internal dengan anggota TIM Pengabdian
 - c. Penyusunan Materi
2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut.

 - a. Pembukaan.
 - b. Pretest.
 - c. Pemaparan Materi.
 - d. Workshop
 - e. Pendampingan dan Dukungan. Kegiatan ini terdiri dari: (1) Sesi konsultasi dan follow-up, (2)
3. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

PKM terlaksana dengan baik dan lancar, efektif dan efisien. Hal ini didukung dengan kehadiran TIM Pengabdian dan para pendidik/peserta tepat waktu. Antusiasme para peserta dalam mengikuti pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024, di Gedung Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Samarinda. Jumlah peserta yang hadir 30 orang terdiri dari: Guru SD, SMA Samarinda. Kegiatan berlangsung selama 4 jam, mulai pukul 08.00 s/d 12.00 wita. Kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Narasumber

Peningkatan kompetensi para pendidik (pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan) dalam “Pemanfaatan Chat GPT, Canva, dan Media Interaktif”. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata, yaitu dari 74.4 pada pretest menjadi 90.4 pada posttest (ada peningkatan rata-rata sebesar 16 poin). Dari segi sikap dan keterampilan: (1) Para pendidik mampu menggunakan Chat GPT untuk membuat skenario pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. (2) Mampu mendesain materi ajar visual yang lebih informatif. (3) Mampu membuat media pembelajaran interaktif.

Para pendidik lebih mudah dalam membuat media pembelajaran interaktif karena dengan menggunakan Chat GPT: (1) Membantu pendidik dalam menyusun soal dan materi ajar lebih efisien. (2) Membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa. (3) Penggunaan kuis online dan video mendorong pendidik dan siswa belajar lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Feedback positif dari para pendidik yaitu: (a) Sebagian besar pendidik menyatakan bahwa “Pelatihan pemanfaatan teknologi” sangat diperlukan dan relevan dengan kebutuhan mereka. (b) Mereka lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mengajar.

Peningkatan kualitas pembelajaran: (a) Implementasi dari hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran di kelas. (b) pendidik tertarik dan termotivasi belajar dengan variasi metode pengajaran.



Gambar 2. Foto Bersama Panitia dan Peserta

Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang bertema “Pemanfaatan Chat Gpt, Canva, Dan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peningkatan Kompetensi Pendidik” menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan penggunaan chat GPT dan Canva. Peningkatan ini sejalan dengan temuan-temuan dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan dengan adanya Artificial Intelligent (AI) yang menjadi jawaban atas solusi pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan inovatif. Tim sudah menjelaskan dan praktik mengenai cara pembuatan media pembelajaran matematika berbasis ChatGPT dan Gamma-App, Wolfram Mathematic, Canva, dan Class Point (Ali Shodiqin et al., 2024).

Pelatihan desain media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru- guru telah berhasil dijalankan sesuai rencana. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner peserta, diketahui pelatihan ini berhasil meningkatkan awareness peserta akan kebutuhan desain media pembelajaran yang baik untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, terbukti dari setiap kategori dalam kuesioner yang dibagikan mendapatkan nilai diatas standar keberhasilan 75% dari responden. Selain itu diketahui bahwa pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kemampuan desain peserta dengan persentase kepuasan sebesar 88%. Terlebih lagi, sebanyak 20% peserta atau 5 dari 25 peserta telah menggunakan Canva sebelumnya, sehingga peningkatan kemampuan desain Canva kelimpeserta ini menjadi lebih baik daripada peserta lain setelah pelatihan. Kelima peserta ini diharapkan dapat membantu peserta lain dalam mempelajari Canva setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Namun, tentu akan lebih baik jika diadakan pelatihan Canva tingkat lanjutan untuk meningkatkan kemampuan desain guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran maupun dalam hal lain yang berkaitan dengan kegiatan guru dan siswa di sekolah (Ngitung et al., n.d.2024).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pelatihan integrasi Canva dan Chat GPT sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan praktis pendidik di Kota Kupang. Hasil analisis deskriptif dan uji t menggunakan SPSS menunjukkan peningkatan yang konsisten, Secara spesifik, peningkatan skor rata-rata dari pretest ke post-test pada aspek pengetahuan mencapai angka yang sangat menggembirakan, yaitu dari 32,19 menjadi 78,04, untuk aspek kemampuan praktis peserta pelatihan juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan skor meningkat dari 33,56 menjadi 73,04. Persepsi positif dari peserta pelatihan terhadap efektivitas penggunaan Canva dan Chat GPT juga menjadi indikator kesuksesan pelatihan ini (Mulyawati et al., 2024).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa hasil kegiatan pengabdian masyarakat di Kota Samarinda mendukung temuan-temuan dalam penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan chat gpt, canva, dan media pembelajaran interaktif untuk peningkatan kompetensi pendidik. Hasil Ini memperkuat argumen bahwa peningkatan media pembelajaran dikalangan guru melalui pemanfaatan aplikasi chat gpt dan canva memberikan kemajuan besar terhadap metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM berhasil mencapai tujuan, yaitu: meningkatkan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Utamanya adalah Pemanfaatan Chat GPT, Canva dan Media Pembelajaran interaktif. Terdapat peningkatan kompetensi yang signifikan dari nilai rata-rata pretest dan posttest. Hal ini merupakan salah satu indikasi efektivitas pelaksanaan pelatihan. Sehubungan dengan hasil pelaksanaan kegiatan PKM tersebut, maka disampaikan saran: (a) Dilakukan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik. (b) Diperkenalkan lebih banyak alat dan platform pembelajaran interaktif. (c) Dibuat komunitas atau forum bagi pendidik untuk berbagi pengalaman dan praktik terbaik. Dengan demikian, diharapkan peningkatan kompetensi pendidik dapat terus berlanjut dan berdampak positif pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

REFERENCES

- Saad, M. A., & Hashim, S. J. (2020). The Role of Technology in Education: Pros and Cons. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(3), 305-312.
- Kaban, Alfiandra Suranta. (2022) Tantangan Dalam Menjadi Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0 Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Sutrisno, dan Saifuddin Zuhri. (2019). "PKM Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas." *Journal of Dedicators Community* 3(1):53-61.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Tan, L., & Lim, C. (2017). Impact of Interactive Media on Student Engagement: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 110, 297-315.
- Smith, J., & Johnson, R. (2018). Enhancing Classroom Learning Experience through Interactive Multimedia: A Case Study. *Journal of Interactive Learning Environments*, 25(2), 201-215.
- Rahman, A., & Ali, K. (2021). Exploring the Potential of Chat GPT in Language Learning: A Case Study. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), 789-801.
- Lee, H., & Kim, G. (2019). Integration of Canva in Educational Settings: A New Approach to Visual Learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-14.
- Ali Shodiqin, Agnita Siska Pramasdyahsari, Rina Dwi Setyawati, Dhian Endahwuri, Oktavian Wahyu Gunawan, Anna Bahrena Muqibaturohmah, & Anindhitya. (2024). *Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intellegence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak* Corresponding Author. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Ngitung, R., Kurnia, N., Puspitasari, D., Sukamto, A., Wulansari, I., Ristiana, E., Biologi, J., Makassar, U. N., & Pertanian, P. T. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>
- Mulyawati, R., Sekolah, A., Agama, T., & Kupang, I. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 2).