

Pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring

Mursalin^{1*}, Muhammad Ali², Mursyidah³, Muhammad Rizka³, Desi Armita⁴

¹ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

³ Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Lhokseumawe, Aceh, Indonesia

⁴ SMK Negeri 1 Nibong, Aceh Utara, Aceh, Indonesia

*Corresponding Author: mursalin@unimal.ac.id

Abstrak

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang berfungsi sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemandirian belajar peserta didik. Namun, calon guru sering menghadapi tantangan dalam menyusun LKPD yang efektif, seperti keterbatasan keterampilan desain dan pemahaman teknologi. Oleh karena itu, pelatihan "Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring" dilaksanakan untuk membekali calon guru dengan keterampilan dalam menggunakan Canva sebagai alat desain grafis dan AI sebagai teknologi pendukung pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga sesi utama: pengenalan Canva, pemanfaatan AI dalam penyusunan konten, dan praktik langsung dalam merancang LKPD. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta berhasil menguasai dasar-dasar penggunaan Canva dan dapat mengintegrasikan AI dalam penyusunan LKPD secara efektif. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan pemahaman awal dan koneksi internet yang tidak stabil, metode pendampingan intensif serta penyediaan materi hybrid membantu peserta mengatasi tantangan tersebut. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi calon guru, sehingga mereka lebih siap menghadapi tuntutan pendidikan digital di masa depan.

Kata Kunci: Pelatihan Guru; Canva; Kecerdasan Buatan; Lembar Kerja Peserta Didik; Desain Pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 mengalami perubahan paradigma yang signifikan, di mana tuntutan terhadap peran dan kompetensi guru tidak lagi terbatas pada fungsi tradisional sebagai penyampai informasi (Partasiwi et al., 2023; Rahmawati & Atmojo, 2021). Guru kini dituntut untuk berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan, baik secara mandiri maupun kolaboratif (Ahmad, 2024; Hidayah et al., 2023; Sri Wiyanah et al., 2022). Sebagai motivator, guru bertanggung jawab untuk membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka tidak hanya belajar untuk mencapai nilai akademis, tetapi juga untuk mengembangkan potensi diri secara holistik. Sementara itu, sebagai inovator, guru dituntut untuk terus mencari cara-cara kreatif dan efektif dalam menyampaikan materi ajar, termasuk memanfaatkan teknologi terkini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Artawan et al., 2023; Nadeak et al., 2023; Nurhijrah et al., 2023).

Transformasi peran ini tidak terlepas dari tuntutan global yang menghendaki peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan akademis, tetapi juga memiliki keterampilan abad 21 (21st-century skills). Keterampilan ini mencakup empat komponen utama, yaitu berpikir kritis (critical thinking), kreativitas (creativity), kolaborasi (collaboration), dan komunikasi (communication) (Artawan et al., 2023; Sandi et al., 2024; Suryani Jamin et al., 2024). Berpikir kritis diperlukan agar peserta didik dapat menganalisis informasi secara logis dan mengambil keputusan yang tepat. Kreativitas dibutuhkan untuk menghasilkan solusi inovatif dalam menghadapi masalah yang kompleks. Kolaborasi menjadi kunci dalam bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, sementara komunikasi yang efektif memungkinkan peserta didik untuk menyampaikan ide dan gagasan dengan jelas dan persuasif (Arifin et al., 2024; Ningrum et al., 2024; Rahmawati & Atmojo, 2021).

Guru, sebagai ujung tombak pendidikan, memegang peran kunci dalam mewujudkan keterampilan abad 21 ini. Mereka tidak hanya bertanggung jawab untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan

keterampilan peserta didik agar siap menghadapi tantangan di era yang semakin kompetitif (Gunawan et al., 2024; Nadeak et al., 2023; Pulungan et al., 2022; Silitonga & Siahaan, 2024). Namun, untuk dapat menjalankan peran ini dengan optimal, guru perlu dibekali dengan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu kompetensi yang paling krusial adalah penguasaan teknologi. Di era digital seperti sekarang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Guru yang mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat mempersiapkan peserta didik untuk hidup dan bekerja di dunia yang semakin terdigitalisasi (Hidayah et al., 2023; Putri et al., 2024; Safitri et al., 2023; Sirajuddin & Wahditiya, 2024; Sugianto, 2022).

Penguasaan teknologi oleh guru juga sejalan dengan konsep pembelajaran abad 21 yang menekankan pada student-centered learning (pembelajaran yang berpusat pada peserta didik) (Artawan et al., 2023; Hidayah et al., 2023; Mujiastuti et al., 2022; Septiarini et al., 2022). Dalam model pembelajaran ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai pembimbing yang membantu peserta didik untuk mengakses, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber, termasuk sumber digital. Teknologi seperti platform pembelajaran online, aplikasi desain grafis, dan kecerdasan buatan (AI) dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung proses ini. Misalnya, guru dapat menggunakan platform seperti Canva untuk membuat bahan ajar yang visualnya menarik, atau memanfaatkan AI untuk menyusun soal-soal yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik (Kartika Lubis et al., 2024; Marsuki et al., 2023; Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Namun, meskipun teknologi menawarkan banyak peluang, penggunaannya dalam pendidikan juga menghadirkan tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Banyak guru, terutama yang berasal dari generasi sebelumnya, merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional menjadi sebuah keharusan untuk memastikan bahwa guru dapat mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Pelatihan ini tidak hanya harus fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran secara efektif (Partasiwi et al., 2023; Sri Wiyanah et al., 2022).

Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi juga harus diimbangi dengan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip pedagogis. Teknologi hanyalah alat, dan keberhasilannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana alat tersebut digunakan. Guru perlu memahami bahwa teknologi tidak boleh digunakan hanya sebagai "gimmick" atau penghias proses pembelajaran, tetapi harus benar-benar dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Misalnya, penggunaan video interaktif atau simulasi digital dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit, sementara platform kolaborasi online dapat melatih keterampilan kerja sama dan Komunikasi (Marsuki et al., 2023). Dalam konteks yang lebih luas, peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi juga sejalan dengan upaya global untuk mencapai pembangunan berkelanjutan (sustainable development), khususnya dalam bidang pendidikan (Ahmad, 2024; Marsuki et al., 2023; Nafiah et al., 2023). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang dicanangkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menekankan pentingnya pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua (SDG 4). Untuk mencapai tujuan ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu strategi kunci, terutama dalam menjangkau daerah-daerah terpencil atau kelompok masyarakat yang kurang beruntung. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi dapat memainkan peran penting dalam memastikan bahwa semua peserta didik, tanpa terkecuali, memiliki akses terhadap pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan di abad ke-21 menuntut transformasi yang mendalam dalam peran dan kompetensi guru. Guru tidak lagi hanya sebagai sumber informasi, tetapi harus menjadi fasilitator, motivator, dan inovator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Peningkatan kompetensi guru, terutama dalam hal penguasaan teknologi, bukan hanya sebuah kebutuhan, tetapi sebuah keharusan untuk memastikan bahwa pendidikan dapat mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan yang penuh tantangan dan peluang (Nadeak et al., 2023; Partasiwi et al., 2023).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang tidak dapat diabaikan (Ahmad, 2024). LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk mengarahkan peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga sebagai media untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Dalam konteks pembelajaran yang semakin dinamis, LKPD yang dirancang dengan baik dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep kompleks, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar (Pratiwi et al., 2023; Putri et al., 2024; Silitonga & Siahaan, 2024). Namun, penyusunan LKPD yang efektif bukanlah tugas yang mudah. Hal ini memerlukan pemahaman mendalam tentang materi ajar,

metodologi pembelajaran yang tepat, dan kemampuan teknis dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Meskipun LKPD memiliki peran yang sangat penting, banyak calon guru dan bahkan guru profesional masih menghadapi berbagai tantangan dalam menyusun LKPD yang berkualitas. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan keterampilan desain. Banyak guru tidak memiliki latar belakang desain grafis, sehingga LKPD yang dihasilkan cenderung monoton dan kurang menarik secara visual. Padahal, tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam menggunakan LKPD tersebut. Selain itu, kurangnya penguasaan teknologi juga menjadi kendala yang signifikan (Ahmad, 2024; Hidayatulloh et al., 2022; Liskinasih et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam penyusunan LKPD masih terbatas, padahal banyak alat digital yang dapat memudahkan proses pembuatan dan meningkatkan kualitas LKPD. Misalnya, aplikasi desain grafis seperti Canva atau pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan konten pembelajaran yang lebih interaktif dan personal. Tantangan lain adalah waktu yang terbatas. Guru seringkali memiliki jadwal yang padat, baik dalam mengajar maupun menangani tugas administratif, sehingga waktu untuk merancang LKPD yang optimal menjadi terbatas. Akibatnya, LKPD yang dihasilkan seringkali kurang memenuhi standar kualitas yang diharapkan (Sri Wiyanah et al., 2022).

Dalam menghadapi tantangan ini, teknologi telah membuka peluang baru bagi guru untuk menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Salah satu alat yang semakin populer adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Canva menyediakan berbagai template, gambar, dan elemen desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat LKPD yang tidak hanya informatif tetapi juga visualnya menarik. Selain itu, perkembangan kecerdasan buatan (AI) juga memberikan kemudahan dalam menyusun konten pembelajaran. AI dapat membantu menghasilkan ide, menyusun soal, atau bahkan memberikan rekomendasi desain yang sesuai dengan materi ajar. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menghemat waktu dan tenaga, sehingga dapat fokus pada aspek pedagogis lainnya (Astuti et al., 2024; Hidayatulloh et al., 2022; Jasmidi et al., 2024). Melihat potensi besar yang ditawarkan oleh Canva dan AI, pelatihan bagi calon guru dalam menggunakan kedua alat ini menjadi sangat penting. Calon guru sebagai generasi pendidik masa depan perlu dibekali dengan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga untuk membuka wawasan tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Gunawan et al., 2024; Muhandono et al., 2024). Program pelatihan ini sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kompetensi guru, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Program Merdeka Belajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini juga mendukung terwujudnya Sustainable Development Goals (SDGs) khususnya pada poin ke-4, yaitu memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua.

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan calon guru dalam menggunakan Canva untuk merancang LKPD yang menarik dan efektif. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan AI dalam menyusun konten pembelajaran, termasuk LKPD. Calon guru akan diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain pembelajaran yang baik, sehingga mereka dapat menciptakan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Pelatihan ini juga diharapkan dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam penyusunan bahan ajar, sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Martini et al., 2023). Manfaat dari pelatihan ini sangat luas, baik bagi calon guru, peserta didik, maupun institusi pendidikan. Bagi calon guru, pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri dalam menyusun LKPD yang berkualitas. Bagi peserta didik, mereka akan mendapatkan bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Sementara itu, bagi institusi pendidikan, pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tantangan global.

Canva dan AI memiliki potensi besar dalam transformasi pendidikan. Canva, dengan antarmuka yang user-friendly, memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang profesional tanpa perlu keahlian desain yang mendalam. Sementara itu, AI dapat membantu dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti generasi konten, personalisasi pembelajaran, dan efisiensi waktu. Dengan bantuan AI, guru dapat menghemat waktu dalam menyusun bahan ajar, sehingga dapat fokus pada aspek pedagogis lainnya. Kombinasi antara Canva dan AI dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan penyusunan LKPD, sekaligus membawa pendidikan ke arah yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, di mana tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan universitas untuk memastikan kesiapan sarana prasarana serta menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan calon guru. Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang dibagi menjadi tiga sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pengenalan dan penggunaan Canva untuk merancang LKPD yang menarik. Peserta akan diajarkan cara memilih template, menambahkan elemen visual, dan mengatur tata letak yang efektif. Sesi kedua membahas pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan konten pembelajaran, termasuk cara menggunakan AI untuk menghasilkan ide, soal, dan rekomendasi desain. Sesi ketiga adalah praktik mandiri, di mana peserta akan mencoba merancang LKPD secara langsung dengan bimbingan tim pelaksana. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, di mana peserta diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka dan memberikan umpan balik tentang pelatihan yang telah diikuti. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi perangkat komputer atau laptop, proyektor, akses internet, serta akun Canva Pro yang disediakan oleh tim pelaksana. Selain itu, peserta juga akan menggunakan platform AI seperti ChatGPT atau tools sejenis untuk eksplorasi konten pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan partisipatif dan praktis, di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis tetapi juga langsung terlibat dalam proses pembuatan LKPD. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh secara langsung dan merasakan manfaatnya dalam konteks pembelajaran yang nyata. Dengan kombinasi alat, bahan, dan pendekatan yang tepat, kegiatan ini diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi calon guru dalam menyusun LKPD yang berkualitas.

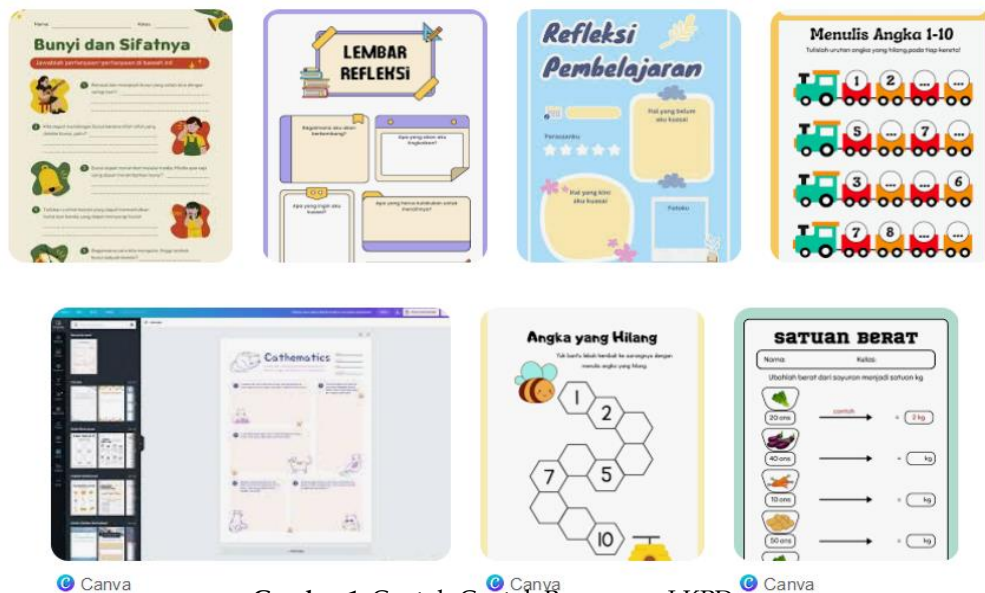
Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring berhasil diselenggarakan dengan penuh antusiasme dan keterlibatan aktif dari 50 peserta yang terdiri dari mahasiswa pendidikan dan guru muda. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan masa kini, khususnya dalam pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan utama untuk memperkenalkan teknologi desain grafis dan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat bantu dalam merancang LKPD yang tidak hanya efektif tetapi juga kreatif dan inovatif.

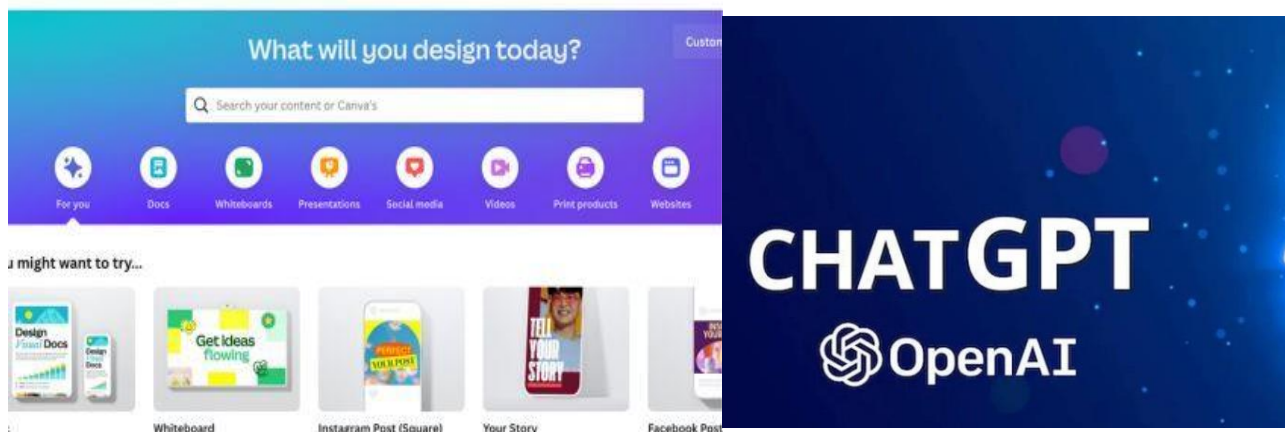
Pelatihan dibagi menjadi tiga sesi utama yang saling terhubung dan bertujuan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Sesi pertama, yaitu pengenalan tools Canva untuk desain LKPD, memberikan pemahaman dasar mengenai fitur-fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat desain visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, serta cara-cara mudah untuk menambahkan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik untuk membuat LKPD lebih hidup dan menarik bagi peserta didik. Sesi kedua berfokus pada pemanfaatan AI dalam merancang konten pembelajaran. Pada bagian ini, peserta diajarkan bagaimana AI dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam pembuatan konten, misalnya dengan menghasilkan teks otomatis atau rekomendasi struktur materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Para peserta juga diperkenalkan dengan berbagai aplikasi dan platform berbasis AI yang dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar di dalam kelas, serta bagaimana teknologi ini dapat membantu dalam personalisasi materi untuk memenuhi kebutuhan beragam peserta didik. Berikut beberapa cuplikan contoh LKPD.

Sesi ketiga merupakan kesempatan bagi peserta untuk langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari dalam menyusun LKPD yang kreatif. Dalam sesi ini, para peserta diberikan waktu untuk merancang LKPD mereka sendiri, memanfaatkan fitur-fitur Canva dan teknologi AI yang telah diajarkan sebelumnya. Mereka bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil, saling berdiskusi dan memberikan masukan satu sama lain mengenai desain dan konten yang mereka buat. Praktik langsung ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam bekerja sama dalam tim serta berpikir kritis dalam menyusun materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1. Contoh-Contoh Rancangan LKPD

Hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan keberhasilan yang sangat positif. Sebanyak 90% peserta mampu menguasai dasar-dasar penggunaan Canva dengan baik dan dapat mengintegrasikan teknologi AI dalam pembuatan LKPD secara efektif. Hal ini tercermin dalam kemampuan peserta untuk menghasilkan LKPD yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki struktur yang jelas dan tujuan pembelajaran yang terfokus. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pelatihan ini juga dapat dilihat dari tingkat partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Diskusi interaktif, sesi tanya jawab, dan kolaborasi antar peserta menjadi elemen kunci dalam menciptakan suasana yang produktif dan inspiratif. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga merasakan manfaat langsung dari pengalaman berbagi dan bekerja bersama rekan-rekan sejawat mereka dalam merancang LKPD kreatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam membekali calon guru profesional dengan keterampilan desain dan teknologi yang relevan untuk menyusun LKPD yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Diharapkan, dengan keterampilan ini, para peserta dapat lebih kreatif dalam merancang materi pembelajaran di masa depan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif di kelas.



Gambar 2a. Halaman Kerja Canva dalam Rancangan LKPD. Gambar 2b. Mengembangkan Ide dalam Rancangan LKPD dengan AI ChatGPT

Deskripsi Dampak Kegiatan

Pelatihan yang diikuti oleh calon guru ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi mereka, terutama dalam hal penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang kreatif dan inovatif. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah peningkatan keterampilan desain para peserta. Sebelumnya, banyak dari mereka

yang belum familiar dengan penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis yang kini banyak digunakan untuk membuat materi ajar. Setelah mengikuti pelatihan, peserta tidak hanya mampu mengoperasikan Canva, tetapi juga dapat menciptakan desain LKPD yang lebih menarik dan profesional, dengan elemen visual yang memikat dan terstruktur dengan baik. Hal ini tentu saja memperkaya pengalaman belajar siswa, karena LKPD yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, pelatihan ini juga membuka wawasan peserta tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (AI). Peserta kini mulai memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk menghasilkan konten pembelajaran yang lebih efisien dan relevan. Misalnya, mereka dapat menggunakan AI untuk membuat soal otomatis, menyusun materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, atau bahkan untuk mendeteksi kekurangan dalam materi ajar yang sudah ada. Dengan demikian, peserta tidak hanya belajar untuk membuat LKPD, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana teknologi dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Lebih dari itu, pelatihan ini juga mendorong peserta untuk berpikir lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar. LKPD yang dihasilkan peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal kreativitas, di mana mereka mulai berani bereksperimen dengan berbagai elemen visual seperti gambar, grafik, dan ilustrasi yang dapat memperkaya pemahaman siswa. Struktur konten yang lebih interaktif juga mulai terlihat, dengan penyusunan soal atau tugas yang tidak hanya bersifat teori, tetapi juga menantang siswa untuk berpikir kritis dan terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Terakhir, dampak pelatihan ini sangat berpengaruh pada kesiapan peserta dalam menghadapi tantangan sebagai calon guru profesional di era digital. Dengan keterampilan baru yang mereka peroleh, terutama dalam hal penggunaan teknologi untuk mendesain dan menyusun bahan ajar, peserta merasa lebih siap untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Mereka merasa lebih percaya diri untuk menyusun LKPD yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memberi dampak positif pada keterampilan teknis, tetapi juga mengubah cara peserta berpikir tentang bagaimana menyampaikan materi ajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Tantangan dan Kendala Kegiatan

Selama proses pelatihan, terdapat berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi oleh peserta, baik dari segi teknis maupun non-teknis. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan pemahaman awal tentang teknologi, terutama bagi peserta yang masih awam dalam menggunakan platform desain grafis seperti Canva maupun teknologi kecerdasan buatan (AI). Sebagian peserta merasa kesulitan dalam menavigasi antarmuka Canva yang memiliki berbagai fitur dan tools yang beragam, sementara lainnya mengalami kesulitan memahami cara kerja AI dalam mendukung proses desain. Akibatnya, mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi dibandingkan peserta yang sudah memiliki pengalaman sebelumnya. Untuk mengatasi tantangan ini, tim pelatih menerapkan metode pendampingan intensif yang memungkinkan peserta mendapatkan bimbingan secara lebih personal. Selain itu, modul pembelajaran yang disediakan disusun secara sistematis dengan pendekatan step-by-step yang mudah dipahami, sehingga peserta dapat mengikuti pelatihan dengan lebih nyaman dan terstruktur. Dengan adanya pendampingan ini, peserta yang awalnya merasa kesulitan dapat perlahan-lahan memahami dan menguasai materi dengan lebih baik.

Selain itu, kendala teknis juga menjadi salah satu faktor yang cukup menghambat kelancaran pelatihan, terutama terkait dengan koneksi internet yang tidak stabil. Dalam pelatihan ini, beberapa tools berbasis AI yang digunakan memerlukan akses internet yang cukup baik agar dapat berjalan dengan optimal. Sayangnya, beberapa peserta mengalami kendala jaringan yang lambat atau tidak stabil, terutama bagi mereka yang mengikuti pelatihan dari daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Hal ini menyebabkan keterlambatan dalam mengakses materi online, kesulitan dalam mengunduh file latihan, serta gangguan saat menggunakan tools AI berbasis cloud. Untuk mengatasi masalah ini, tim pelatih mengadopsi sistem pelatihan hybrid dengan menyediakan materi dalam dua bentuk, yaitu online dan offline. Peserta diberikan akses ke materi dalam bentuk dokumen PDF serta video yang dapat diunduh terlebih dahulu, sehingga mereka tetap dapat belajar meskipun mengalami kendala jaringan. Selain itu, alternatif tools yang lebih ringan dan tidak terlalu bergantung pada koneksi internet juga diperkenalkan agar semua peserta tetap bisa mengikuti pelatihan dengan maksimal tanpa hambatan berarti.

Kendala lain yang juga cukup dirasakan oleh peserta adalah keterbatasan waktu pelatihan. Dengan durasi yang

relatif singkat, peserta merasa bahwa waktu yang tersedia tidak cukup untuk benar-benar menguasai semua fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh Canva dan AI. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka masih membutuhkan latihan tambahan untuk lebih memahami cara mengoptimalkan tools yang telah dipelajari dalam pelatihan. Menanggapi tantangan ini, tim pelatih berinisiatif untuk menyediakan sumber belajar tambahan berupa video tutorial yang dapat diakses kapan saja setelah pelatihan selesai. Selain itu, panduan lanjutan dalam bentuk e-book atau dokumen digital juga disediakan sebagai referensi bagi peserta yang ingin terus mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri. Dengan adanya materi tambahan ini, peserta tetap dapat melanjutkan proses belajar mereka sesuai dengan kecepatan masing-masing, tanpa terbatas oleh waktu pelatihan yang relatif singkat. Secara keseluruhan, meskipun terdapat berbagai tantangan dan kendala selama pelatihan, solusi-solusi yang diterapkan oleh tim pelatih berhasil membantu peserta dalam mengatasi hambatan tersebut. Dengan adanya pendampingan intensif, sistem pembelajaran hybrid, serta penyediaan materi lanjutan, pelatihan dapat berjalan lebih efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi semua peserta. Ke depan, evaluasi dan perbaikan terus dilakukan untuk memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dan dapat menguasai teknologi Canva serta AI dengan lebih percaya diri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, bahwa pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring telah berhasil meningkatkan kompetensi calon guru dalam menyusun LKPD yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Pelatihan ini memberikan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi desain grafis seperti Canva dan kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan materi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan desain dan pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan pemahaman awal peserta tentang teknologi, kendala jaringan internet, dan waktu pelatihan yang terbatas, solusi berupa pendampingan intensif, metode pembelajaran hybrid, serta penyediaan materi tambahan telah membantu mengatasi kendala tersebut. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini, calon guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan di era digital.

Referensi

- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.953>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Artawan, K. W., Budyawati, N. L. P. S., Pertiwi, N. P. A., Utami, N. P. D. P., Harsemadi, I. G., & Saputra, K. S. A. (2023). Implementasi Pemanfaatan Teknologi Multimedia Terkini di SMA Negeri 1 Selemadeg. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 5(2), 34–39. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v5i2.366>
- Astuti, Y. M., Dike, D. D., & Fatawi, I. (2024). Peningkatan Literasi Digital Dan Motivasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Tpack Dengan Canva. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:274630548>
- Gunawan, G., Lubis, A. R., Yusuf, K., & Yani, A. (2024). Pelatihan Canva Untuk Guru-Guru Di SMA Swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 34–37.
- Hidayah, R. T., Iskanto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Hidayatulloh, S., Azzahro, F., & Marlina, S. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:265584101>
- Jasmidi, J., Juwitaningsih, T., Sudrajat, A., Siregar, M. I., Nizam, M. K., Dewi, R. S., Yulfiani, M., Daulay, R. A., Sinaga, A. N., Elfany, Y., Sari, M., Rachmi, N. S., Widya, R. D., & Ritonga, D. A. (2024). Pelatihan Canva Berbasis Android dan

- Komputer Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Guru Sekolah di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:272071267>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–95.
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. ADM: *Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229–234.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., Aji, S. B., & Sari, T. L. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) bagi UMKM Kampoenng Batik Kauman Pekalongan. *I-Com: Indonesian Community Journal*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:272419696>
- Mujiastuti, R., Sinaga, A. B., Al-Fiansah, V., Wijianto, M. Z., & Ambo, S. N. (2022). Edukasi dan Pelatihan Teknologi Untuk Peningkatan Kualitas Teknis Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Penggilingan. *Media Abdimas*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254241118>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nafiah, N., Ghufro, S., Hartatik, S., Mariati, P., Djazilan, S., & Sudarto, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.47679/ib.2024647>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511.
- Nurhijrah, N., Qur'ani, B., Suryana, S., Hamsar, I., & Gawarti, G. (2023). Workshop Aplikasi Quiziz untuk Evaluasi Hasil Belajar di MI Al Abrar Makassar. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v2i1.33>
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156.
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838.
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliaty. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483–488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Safitri, B. R. A., Pahriah, P., Putrayadi, W., & Fuaddunazmi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Di MA Anshor Beber. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(4), 818–826. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i3.1327>
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhordriadi, R. (2024). Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8–12. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:252640719>

- Silitonga, I. D. B., & Siahaan, R. D. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru SMP Putri Cahaya Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat ...*, 1(3), 23-27. <http://jurnalisticomah.org/index.php/jpmi/article/view/873%0Ahttp://jurnalisticomah.org/index.php/jpmi/article/view/873/747>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44-54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Sugianto, I. (2022). Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Webblog Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 23-38. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.72>
- Suryani Jamin, F., Sugito, E., Adhi Pramono, S., Aristanto, A., & Immamah, E. (2024). Pelatihan Edukasi Peningkatan Kesadaran Sanitasi Lingkungan dalam Menghadapi Peningkatan Pemanasan Global Dunia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1500-1508. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.3010>