

EMPOWERING GURU SD DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENARIK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AI

***EMPOWERING ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS IN CREATING
CREATIVE AND INTERESTING LEARNING MEDIA
USING AI TECHNOLOGY***

Ulya Anisatur Rosyidah¹⁾, Lintang Setyo Kurniawati²⁾

¹Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Jember

²Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember

¹Email: ulyaanisatur@ummuljемbe.ac.id

Received: March 23, 2025

Accepted: June 12, 2025

Published: July 14, 2025

Abstrak: Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru SD di SDN Plalangan 2 Jember dalam memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan ini mencakup pemanfaatan *Perplexity AI* dan *Gemini* sebagai alat bantu dalam pencarian dan penyusunan materi pembelajaran, penggunaan *Canva* untuk mendesain media pembelajaran yang menarik, serta pengeditan video pembelajaran menggunakan *Lumen5*. Melalui kegiatan ini, guru-guru memperoleh keterampilan praktis dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk menciptakan materi ajar yang lebih interaktif dan inovatif. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI, yang diharapkan dapat berdampak positif pada efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: AI, Canva, Perplexity, Gemini, Lumen5.

Abstract: The Advances in artificial intelligence (AI) technology have opened up new opportunities in the world of education, especially in creating more creative and engaging learning media. This community service activity aims to empower elementary school teachers at SDN Plalangan 2 Jember in utilizing AI technology to improve the quality of learning. This training includes the use of Perplexity AI and Gemini as tools in searching and compiling learning materials, using Canva to design engaging learning media, and editing learning videos using Lumen5. Through this activity, teachers gain practical skills in optimizing digital technology to create more interactive and innovative teaching materials. The results of this training show an increase in participants' understanding and skills in utilizing AI technology, which is expected to have a positive impact on the effectiveness of learning in elementary schools.

Keywords: AI, Canva, Perplexity, Gemini, Lumen5.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang strategis dan tepat guna didunia pendidikan, menjadi kunci upaya membangun kembali pendidikan dan mendorong pembelajaran berkualitas bagi siswa diera digital (Wulandari, 2023). Era digital telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, serta memperkenalkan tantangan baru bagi guru (Anas & Zakir, 2024). Sebagaimana kita ketahui, Guru merupakan faktor penting dalam mewujudkan kualitas pembelajaran (Sulistyosari, 2018). Dalam situasi ini, guru diharapkan memahami teknologi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermanfaat, dan relevan (Hasriadi, 2022).

Salah satu inovasi teknologi yang memiliki potensi besar untuk diadopsi dalam sektor pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan (Hermanto, *et., al.*, 2024). Implementasi teknologi AI di bidang pendidikan mempermudah para guru dalam penyiapan dan mencipta media pembelajaran, bahan ajar, modul dan seterusnya (Abidin, 2023). Dengan memahami AI, guru dapat lebih efektif dalam menganalisis data akademik, memberikan umpan balik yang lebih cepat, serta menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Strategi pengajaran yang efektif dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi dengan lebih baik (Hulu, 2023).

SD Plalangan 02 di Jember merupakan salah satu sekolah yang menghadapi permasalahan serupa. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa. Namun, integrasi teknologi dan media pembelajaran bukanlah tugas yang mudah (Hasnida, *et., al.*, 2023). Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi terkini terutama kecerdasan buatan (AI), menjadi salahsatu hambatan besar. Meskipun teknologi AI memiliki potensi untuk merevolusi cara pengajaran dan pembelajaran, banyak guru yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang bagaimana cara mengintegrasikannya ke dalam kegiatan kelas (Patty & Lekatompessy, 2024). Hal ini menyebabkan kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dimulai dari diskusi dengan pihak sekolah dan dilanjutkan dengan pembicaraan mengenai konsep pelatihan yang akan diberikan kepada guru.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui 5 tahapan kegiatan. Berikut adalah penjelasan mengenai kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan.

1. Tahap *Requirement* (Identifikasi Kebutuhan)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru di SDN Plalangan 2 Jember terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran

2. Tahap Persiapan

Setelah mengetahui kebutuhan, tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan. Kegiatan yang dilakukan:

- a. Menyusun materi pelatihan, mencakup panduan penggunaan *Canva*, *Perplexity AI*, *Gemini*, dan *Lumen5* dalam konteks pembelajaran.
- b. Mempersiapkan perangkat dan infrastruktur, seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet agar pelatihan dapat berjalan efektif.
- c. Koordinasi dengan pihak sekolah, termasuk menentukan jadwal pelatihan dan peserta yang akan mengikuti kegiatan.
- d. Menyiapkan metode penyampaian, seperti demonstrasi langsung, studi kasus, dan praktik mandiri bagi peserta.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, dilakukan pelatihan secara langsung kepada peserta menggunakan perangkat laptop dan *handphone*.

4. Tahap Pendampingan

Setelah pelatihan utama, dilakukan pendampingan agar guru dapat mengaplikasikan teknologi AI dalam pembelajaran secara mandiri. Kegiatan yang dilakukan:

- a. Bimbingan secara langsung kepada guru dalam menerapkan alat-alat AI dalam pembuatan materi ajar di kelas.
- b. Forum diskusi dan konsultasi daring untuk memberikan pendampingan jika peserta mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi.
- c. Monitoring hasil implementasi dengan mengevaluasi hasil karya guru dan bagaimana teknologi ini membantu dalam proses belajar mengajar.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan dampaknya terhadap guru dan pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan menggunakan metode pembelajaran dan model pembelajaran menggunakan teknologi digital yang disesuaikan dengan materi ajar merupakan salah satu kemampuan yang mesti dimiliki seorang guru. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam sektor pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan (Fitri, et., al., 2024). AI merujuk pada

sistem pendidik yang mampu meniru fungsi kognitif manusia, seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dibagi menjadi 3 sesi kegiatan dengan materi yang berbeda, yaitu :

1. Materi I: Pengenalan *ChatGPT*, *Perplexity* dan *GeminiAI*
2. Materi II: Pengenalan *CanvaAI* dan Praktek Pembuatan Presentasi dan kuis yang interaktif
3. Materi III: Pembuatan dan edit video ajar menggunakan aplikasi *Lumen5*

Materi I : Pengenalan *ChatGPT*, *Perplexity* dan *GeminiAI*

Artificial Intelligence (AI) saat ini sudah menjadi bagian dari teknologi yang tak terpisahkan dari kehidupan kita. Berbagai jenis AI, chatbot seperti *ChatGPT*, *Gemini* dan *Perplexity* AI semakin populer karena kemampuannya membantu dalam berbagai tugas.



Gambar 2. Materi chatbot AI

Materi sesi pertama ini, guru-guru di SD Plalangan 2 Jember akan mendapatkan materi mengenai penggunaan teknologi AI seperti *ChatGPT*, *GeminiAI* dan *Perplexity* secara maksimal untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dan paling update dalam pembuatan modul ajar. Selain itu, chatbot tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk membuat soal ulangan serta penyusunan RPP mata Pelajaran.

Materi II: Pengenalan CanvaAI dan Praktek Pembuatan Presentasi

Fitur dasar *Canva* mencakup template siap pakai, elemen desain (ikon, gambar, dan *font*), animasi, serta integrasi dengan berbagai platform lain. Dengan *Canva*, guru dapat membuat flash card, poster, lembar kerja, cover modul, kuis interaktif, dan cover presentasi bergerak, yang semuanya dapat diadaptasi untuk kebutuhan siswa Sekolah Dasar (Warisaji, et., al., 2021). Pemaparan materi mengenai penggunaan *Canva* didalam kegiatan ini, dibagi menjadi tiga sesi.

Tabel 1. Materi *CanvaAI*

No	Materi <i>Canva</i>	Metode	Durasi
1	Pengenalan Dasar-dasar <i>Canva AI</i> dan fitur didalamnya	Ceramah	60 menit
2	Praktek membuat Pembelajaran yang menarik menggunakan <i>Canva AI</i> diantaranya membuat Flash Card, Lembar Kerja, Cover Modul dan Quiz	Ceramah dan Praktik	60 menit
3	Membuat materi pembelajaran menggunakan template <i>CanvaAI</i>	Praktik	60 menit

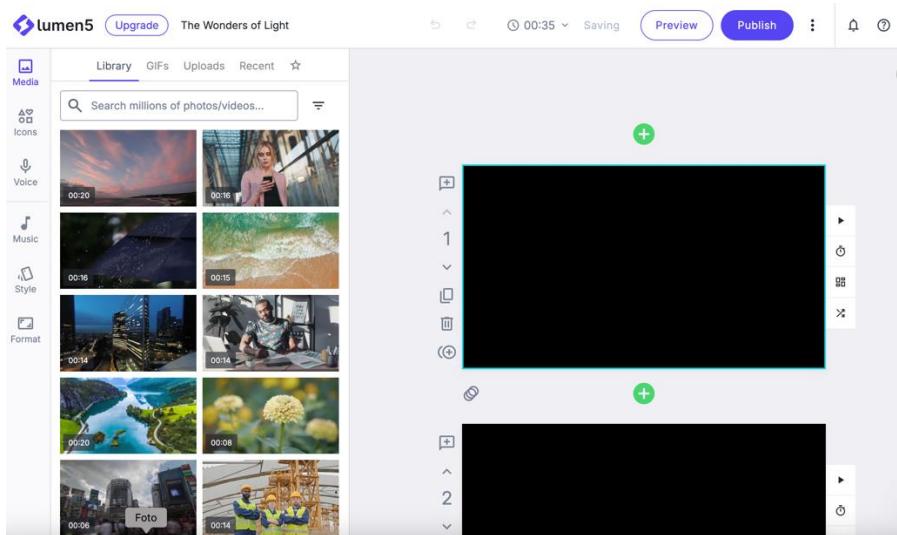
Dalam sesi pengenalan dasar-dasar *CanvaAI* ditemukan bahwa Sebagian besar guru di SD Plalangan 2 Jember sudah mengetahui mengenai *Canva* dan fitur – fitur didalamnya. Hanya saja masih banyak yang hanya sebatas menggunakannya untuk membuat slide presentasi. Oleh karena itu, disesi ini lebih difokuskan dalam pemanfatan *CanvaAI* untuk membuat quiz dan lembar kerja siswa.



Gambar 3. Praktek *CanvaAI*

Materi III: Pembuatan dan edit video ajar menggunakan aplikasi *Lumen5*

Salah satu aspek yang sangat penting bagi seorang guru adalah membuat media pembelajaran yang menarik. *Lumen5* merupakan teknologi AI yang memudahkan pembuatan video dari teks.



Gambar 4. Tampilan *Lumen5*

Berikut adalah langkah-langkah membuat video pembelajaran menggunakan *Lumen5*:

- a. Daftar atau masuk ke akun *Lumen5* dengan alamat email dan kata sandi.
- b. Klik "Buat Video" dan Pilih template video yang ingin Anda gunakan.
- c. Tambahkan teks, gambar, video, dan musik atau audio lain. Untuk menambahkan teks, klik pada area yang ingin Anda tambahkan teks.
- d. Setelah Anda selesai menyesuaikan template, klik tombol "Simpan". Kemudian, klik tombol "Ekspor" untuk mengekspor video Anda. Format yang tersedia adalah MP4, GIF, dan video media sosial.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Plalangan 2 Jember bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran. Materi yang diberikan adalah pemanfaatan *chatbot* AI seperti *ChatGPT*, *Perplexity* dan *GeminiAI* yang dapat membantu dalam persiapan

dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, mempelajari *Canva* untuk menciptakan materi ajar yang kreatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta pelatihan untuk membuat video edukatif yang dapat digunakan dalam mengajar menggunakan *Lumen5*. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Plalangan 2 dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jember, segenap civitas akademik di SDN Plalangan 2 Jember dan rekan-rekan dari Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. A. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Krempung Sidoarjo. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 88-95.
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial intelligence: Solusi pembelajaran era digital 5.0. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 8(1), 35-46.
- Fitri, W. A., & Dilia, M. H. H. (2024). Optimalisasi Teknologi AI Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(11), 11-20.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110-116.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Hermanto, Prasetya, I. A., Dzulqarnain, M. F., Sujatmiko, W., & Wulandari, M. (2024). PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS DIGITAL. *Abdi Laksana*, 5, 574–582.
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. In | ANTHOR: *Education and Learning Journal* (Vol. 2).
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri

Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3).

Sulistyosari, Y. (2018). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS Pada SMP/MTs se-Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 3(2), 178-189.

Warisaji, T. T., & Rosyidah, U. A. (2024). Kreatif dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis Untuk Peningkatan Kemampuan Berkommunikasi Visual. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(1), 15-20.

Wulandari, R. (2023). Dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 66-76.