

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL : PELATIHAN CANVA, AI, ZOOM, GOOGLE SCHOLAR UNTUK GURU SD

Setiawan Ardiantoro¹, Rindi Metalisa², Tina Mastuti³, Elya Nara⁴, Cindy Afriliani⁵, Mirani Br Tarigan⁶, Aznurdi⁷, Baddarudin⁸, Helda Fachriza⁹, Muhammad Syaifullah Yusuf¹⁰

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Manajemen, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

² Fakultas Perikanan dan Kelautan, Sosial Ekonomi Perikanan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PPKn, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

⁴ Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Pariwisata, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

⁵ Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Ilmu Pemerintahan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Submitted : 25 Agustus 2024
Accepted : 28 Agustus 2024
Published : 4 September 2024

KEYWORDS

Canva, Training, Zoom, AI

Teknologi, Canva, Pelatihan, Zoom, AI

CORRESPONDENCE

Phone:

e-mail:

tina.mastuti0397@student.unri.ac.id

A B S T R A C T

Currently, technology plays a crucial role in the world of education. With the increasing understanding and skills in using technology, education can develop more rapidly. Various applications such as Canva, AI, Zoom, and Google Scholar can serve as significant tools that support the teaching and learning process. This initiative aims to assist teachers at SDN 37 Bengkalis in enhancing their knowledge and skills in utilizing technology. The methods applied in this program include planning, preparation, and implementation. The outcomes of this program can provide new skills and knowledge for teachers. Consequently, they can be more effective in teaching and leveraging technology to enhance the learning process in the classroom. The success of this program is measured not only by the improvement in technical skills but also by the increase in motivation and creativity among teachers in creating a more engaging and productive learning environment for students.

A B S T R A K

Saat ini, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, pendidikan dapat berkembang lebih pesat. Berbagai aplikasi seperti Canva, AI, Zoom, dan Google Scholar dapat menjadi alat yang sangat mendukung proses belajar mengajar. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru-guru di SDN 37 Bengkalis dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi. Metode yang diterapkan dalam program ini yaitu perencanaan, persiapan dan pelaksanaan. Hasil dari program ini dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan baru bagi para guru. Dengan demikian, mereka dapat lebih efektif dalam mengajar dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan program ini tidak hanya diukur dari peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga dari peningkatan motivasi dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif bagi siswa.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memiliki dampak besar pada kehidupan manusia. Era digital telah mengubah lanskap pendidikan lebih cepat, mempengaruhi peran dan tugas para pendidik. Mereka dihadapkan pada tantangan baru, seperti mengelola informasi yang beragam, menyesuaikan gaya pengajaran dengan kebutuhan masing-masing masing

individu yang berbeda, serta memberikan umpan balik yang efektif kepada siswa (Mambu, J. G., et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, penggunaan perangkat lunak dapat membuat tampilan lebih beragam, tidak hanya gambar atau video, tetapi juga media lainnya (Ndraha, H., & Harefa, 2023). Penggunaan teknologi ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Habibah et al., 2020). Permasalahan yang seringkali dihadapi oleh pendidik adalah terkait dengan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, pembelajaran adalah suatu kegiatan antara pendidik dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan tersebut sangat ditentukan oleh pendidik, bagaimana pendidik bisa menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya motivasi siswa seringkali disebabkan oleh metode yang diajarkan pendidik sangat monoton yaitu terbatas pada teori, hafalan serta pemberian tugas, dan menyebabkan siswa merasa bosan, merasa jenuh sehingga kurangnya motivasi antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2020).

Penggunaan teknologi seperti aplikasi Canva dalam proses pembelajaran ini bisa membantu pendidik untuk membuat video atau gambar menjadi lebih menarik untuk anak-anak SD, serta memungkinkan mereka untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan desain grafis yang lebih baik (Hikmawati et al., 2023). Canva mempunyai halaman kosong yang bisa membantu pendidik membuat desain tentang bagaimana bahan ajar yang diinginkan. Tidak hanya bisa menciptakan desain dari awal, untuk pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan banyak desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. Tools yang tersedia dapat memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web tanpa perlu menginstal aplikasi (Miftahul Jannah et al., 2023). Jika media belajar yang digunakan menarik maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Pendidik dapat menggunakan canva untuk membuat PPT animasi untuk menarik minat anak-anak SD, materi yang ada terdapat di PPT bisa berasal dari buku atau mencari di Google Scholar sebagai pelengkap, Google scholar memberikan akses cepat serta efisien terhadap literatur ilmiah, para pendidik bisa menemukan artikel, jurnal, dan riset terbaru yang mendukung proses belajar mengajar (Bilqis, 2023). Pendidik juga bisa memanfaatkan *Artificial Intelligence* untuk melakukan tugasnya secara optimal. Melalui algoritma machine learning, para pendidik bisa memanfaatkan sistem pembelajaran AI untuk mengidentifikasi konten pembelajaran yang lebih sesuai dan menarik minat anak-anak, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif. Selain itu, teknologi saat ini juga memungkinkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat mobile, sehingga anak-anak dapat belajar kapan saja dan di mana saja (Oktavianus et al., 2023). Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi zoom, zoom merupakan media pembelajaran online yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa menggunakan media internet. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan global. (Kuntarto et al., 2021)

Media dapat membantu mengurangi beban guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran selama proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada saat proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran, media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Ratnaningrum et al., 2023).

2. METODE PENERAPAN

Kegiatan dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 18 juli dan 20 juli 2024 pada pagi hari di SDN 37 Bengkalis. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka di ruangan majelis guru SD. Kegiatan yang berlangsung selama 2 hari ini diikuti oleh semua guru SDN 37 Bengkalis. Untuk melaksanakan kegiatan ini diperlukan beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan, melakukan kunjungan ke SDN 37 Bengkalis. Selama kunjungan di SD, menyadari bahwa banyak guru yang masih awam dengan penggunaan Canva dan Zoom. Namun, setelah kami mencari tau lagi, kami menemukan bahwa guru-guru di SDN 37 Bengkalis tidak mengetahui bahwa Google Scholar dapat digunakan untuk mencari artikel dan tidak memahami konsep AI. Mereka hanya mengenal AI sebagai ChatGPT, padahal makna AI lebih luas dari itu. Kami sebagai mahasiswa berinisiatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru-guru di SDN 37 Bengkalis tentang Canva, Zoom, Google Scholar, dan AI. Oleh karena itu, kami berencana untuk menyelenggarakan pelatihan yang komprehensif untuk membantu guru-guru memahami canva, AI, zoom dan google scholar. Dengan demikian, kami berharap dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 37 Bengkalis dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global dengan lebih siap dan berdaya saing.
2. Tahap persiapan, kami sebagai mahasiswa melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu hal yang kami siapkan yaitu menyiapkan materi pembelajaran yang relevan dan teknis yang diperlukan untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Kami juga melakukan diskusi dan koordinasi untuk memastikan bahwa semua anggota tim memahami peran masing-masing dalam kegiatan ini. Di sisi lain, untuk persiapan tempat dan fasilitas pendukung, pihak sekolah mengambil alih tanggung jawab tersebut. Mereka dengan cermat menyiapkan ruang kelas yang sesuai, memastikan bahwa sound system berfungsi dengan baik, serta menyiapkan infocus dan peralatan lain yang diperlukan untuk mendukung presentasi kami.
3. Tahap pelaksanaan, pada tanggal 18 Juli 2024 di pagi hari kami melakukan pelatihan pertama untuk guru-guru di SD Negeri 37 Bengkalis, yaitu pelatihan Canva. Pelatihan ini dilanjutkan pada tanggal 20 Juli 2024 dengan menyampaikan penggunaan Zoom, AI, dan Google Scholar, serta memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memahami dan mengaplikasikan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran mereka.

3. HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam waktu 2 hari yaitu pada tanggal 18 Juli 2024 dan 20 Juli 2024 di SDN 37 Bengkalis, Kecamatan Bengkalis, Kabupaten Bengkalis. Pelatihan yang dilakukan mahasiswa kuliah kerja nyata Universitas Riau di desa Pematang Duku dihadiri oleh semua guru SDN 37 Bengkalis. Pada kegiatan pelatihan ini, acara dimulai dengan pembukaan oleh MC. Setelah itu, penyampaian materi oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan dengan sangat profesional dan menarik. Dihari pertama, melakukan pelatihan Canva, mahasiswa KKN menghadirkan 3 orang mahasiswa, yaitu 1 orang pemateri dan 2 orang membantu secara teknis. Pemateri akan memberikan pemahaman tentang Canva, menjelaskan fitur-fitur dasar dan cara menggunakannya dengan efektif. Selain itu, 2 orang yang membantu teknis akan membantu guru-guru dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, memastikan bahwa setiap guru-guru dapat memahami dan menguasai canva ini dengan baik.



Gambar 1. Foto Bersama Guru-guru SD 37 Bengkalis



Gambar 2.Penyampaian Materi Canva



Gambar 3.Praktik Penggunaan Canva

Dalam pelatihan ini, mahasiswa KKN juga mengajak para guru untuk langsung mempraktikkan ilmu yang telah mereka peroleh. Beberapa guru menunjukkan kemajuan yang signifikan dengan berhasil membuat desain menggunakan Canva dalam waktu singkat. Mereka

tampak antusias dan bersemangat ketika hasil desain mereka selesai. Mahasiswa KKN terus memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh para guru yang masih memerlukan bantuan. Kegiatan pelatihan ini mendapat sambutan positif dari para guru, mereka merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, karena dapat menambah keterampilan baru yang berguna untuk meningkatkan publikasi kegiatan sekolah di media sosial.

Pada hari kedua, dilakukan pelatihan AI, Zoom, dan Google Scholar yang disambut antusias oleh guru-guru SD. Disini, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata menghadirkan lebih banyak mahasiswa untuk lancarnya acara. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi lalu teknis pelatihan.

Pertama, pelatihan Zoom dilakukan untuk memastikan bahwa semua guru-guru SD mampu menggunakan platform ini dengan efektif. Pelatihan ini membahas tentang cara mengatur ruang virtual, mengatur mikrofon, membuat link dan menggunakan fitur-fitur lainnya untuk meningkatkan interaksi dan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, guru-guru SD dapat lebih mudah mengadakan pertemuan daring dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.

Setelah itu, pelatihan AI dilakukan untuk memperkenalkan konsep dasar Artificial Intelligence dan bagaimana AI dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini membahas tentang penggunaan AI dalam membuat konten pembelajaran yang lebih personal, dan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan sumber daya. Dengan demikian, guru-guru SD dapat memahami bagaimana AI dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat proses belajar lebih efektif.

Pelatihan Google Scholar dilakukan untuk menemukan sumber-sumber akademik yang relevan. Pelatihan ini membahas tentang cara menggunakan Google Scholar untuk mencari artikel dan memahami kutipan. Dengan demikian, guru-guru SD dapat lebih mudah menemukan sumber-sumber yang relevan untuk kebutuhan mereka dan meningkatkan kualitas penelitian mereka. Pelatihan hari kedua berjalan lancar dan memberikan wawasan yang berharga bagi guru-guru SD tentang teknologi modern yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Penyampaian Materi AI, Zoom dan Google Scholar



Gambar 6. Praktik penggunaan AI, Zoom dan Google Scholar

Setelah pelatihan di SDN 37 Bengkalis, guru-guru menunjukkan respon positif. Guru-guru di SDN 37 Bengkalis sangat mendukung dan terlibat aktif dalam kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh mahasiswa kuliah kerja nyata Universitas Riau. Mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses pelatihan dan memberikan umpan balik yang bermanfaat. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan motivasi untuk guru-guru di SDN 37 Bengkalis. Namun, guru-guru SD yang belum mengetahui dasar tentang canva, ai dan google scholar menjadi tantangan tersendiri bagi kami. Dari pelatihan ini guru-guru merasakan manfaat dari kegiatan ini dan berharap akan ada kegiatan serupa di masa depan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 37 Bengkalis.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva, AI, Zoom, dan Google Scholar untuk guru-guru di SDN 37 Bengkalis dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) Universitas Riau yang berada di desa Pematang Duku. Kegiatan ini merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan digital guru-guru, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini diadakan selama 2 hari, yaitu tanggal 18 Juli dan 20 Juli 2024.

Pada tanggal 18 Juli 2024, mahasiswa Kukerta UNRI menjelaskan secara rinci tentang penggunaan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik. Hal ini sangat penting karena banyak guru di SDN 37 Bengkalis yang belum fasih menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, pelatihan ini juga membantu guru-guru memudahkan pembuatan desain grafis dan template presentasi, serta dapat diakses di mana saja selama ada koneksi internet.

Pada tanggal 20 Juli 2024, kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi penggunaan Zoom. Mahasiswa Kukerta UNRI menjelaskan cara membuat link Zoom, berbagi layar (share screen), dan mengundang peserta ke dalam sesi Zoom. Hal ini sangat penting karena banyak guru di SDN 37 Bengkalis yang belum fasih menggunakan aplikasi tersebut. Pelatihan Zoom memfasilitasi rapat dan pertemuan jarak jauh dengan kualitas video dan audio yang tinggi, fitur share screen, webinar, dan perekaman rapat. Selain itu, pelatihan juga menyampaikan penggunaan AI dan Google Scholar. AI dan Google Scholar digunakan untuk mencari jurnal dan artikel yang dapat menjadi sumber ide dan materi pembelajaran bagi para guru. Dengan demikian, guru-guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan sumber akademis yang relevan.

Pelatihan inovasi pembelajaran digital ini memberikan berbagai manfaat bagi guru-guru SDN 37 Bengkalis. Selain meningkatkan keterampilan digital, pelatihan ini juga membantu guru-guru dalam menganalisis data, personalisasi pembelajaran, dan mencari bahan ajar. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang dan memberikan kesan mendalam bagi guru-guru yang terlibat.

5. REFERENSI

- Bilqis, S. C. (2023). Pemanfaatan Penggunaan Media Google Scholar Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Pbsi Semester 3 Uin Jakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Reduplikasi*, 0435, 71–82.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hikmawati, H., Ayub, S., & Busyairi, A. (2023). Inovasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(4), 237–246.
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49–62. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Mambu, J. G. (2023). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689–2698.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 473–486. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 1975*, 1204–1209. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>