

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI BANTUAN AI TOOLS 3D SD N 01 KOTABUMI TENGAH

Tedi Zarkasih¹, Fera Juwita², Asri Anisa³, Muhamad Rifki⁴, Venty Meilasari⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Jalan Hasan Kepala Ratu 1052 Sindangsari Kotabumi Lampung

tediz.2184202012@umko.ac.id, feraj.2184202009@umko.ac.id, asria.2184202013@umko.ac.id, 2384202019@umko.ac.id, venty.meilasari@umko.ac.id

Abstarck: *This service aims to increase the creativity of mathematics teachers in creating digital-based learning media at SDN 01 Kotabumi Tengah by utilizing the Canva application in the AI Tools 3D feature. Through this service, it is hoped that teachers at SDN 01 Kotabumi Tengah can increase their creativity and skills in creating digital-based learning media, so that they can create interesting, creative and innovative learning. In addition, the presence of this digital-based learning media can enrich students' experiences and increase student involvement in the learning process by using digital media. In this service, the preparation stage will be carried out, then the implementation, assistance, and evaluation stages. This service results in an increase in the knowledge and creativity of teachers in creating digital-based learning media through the help of the AI Tools 3D feature on Canva, and can apply the media to the classroom learning process.*

Keywords: *Creativity, Teacher, Media, Math, AI, Canva*

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru matematika dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital di SDN 01 Kotabumi Tengah dengan memanfaatkan aplikasi Canva pada fitur AI Tools 3D. Melalui pengabdian ini, diharapkan para guru di SDN 01 Kotabumi Tengah dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Selain itu, hadirnya media pembelajaran berbasis digital ini dapat memperkaya pengalaman siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital. Dalam pengabdian ini, akan dilaksanakan tahap persiapan, selanjutnya tahap pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pengabdian ini menghasilkan peningkatan pengetahuan dan kreativitas para guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital melalui bantuan fitur AI Tools 3D pada Canva, serta dapat menerapkan media tersebut pada proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci: Kreativitas, Guru, Media, Matematika, AI, Canva

SDN 01 Kotabumi Tengah merupakan Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Kotabumi Tengah tepatnya di jalan Taman siswa No.05 Kecamatan Kotabumi Tengah Kabupaten Lampung Utara Provinsi Lampung. Berdasarkan survey melalui wawancara bersama Kepala Sekolah dan Guru matematika di SDN 01 Kotabumi Tengah. Terdapat sebuah permasalahan yang saat ini tengah dialami oleh Guru matematika di SDN 01 Kotabumi Tengah di dalam proses belajar mengajar dikelas. Permasalahan tersebut berupa rendahnya kreativitas Guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Permasalahan tersebut didasari oleh rendahnya pemahaman

Guru dalam pemanfaatan teknologi. Sehingga hal ini mengakibatkan sulitnya bagi Guru untuk beradaptasi dalam pembelajaran di era digitalisasi.

Di-SDN 01 Kotabumi Tengah saat ini telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum merdeka setiap Guru perlu memiliki keterampilan untuk memberikan pengajaran yang inovatif kepada Siswa. Teknologi digital merupakan salah satu diantara metode yang dapat dilakukan oleh Guru dalam memberikan pengajaran inovatif (Yandri, 2022). Pada era digitalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi dapat digunakan Guru dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menambah daya tarik penyajian materi, sehingga memacu para Siswa dan Guru untuk lebih banyak meleak media. Salah satu di antara pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran berbasis digital (Tekege, 2017).

Media Pembelajaran merupakan bentuk alat komunikasi yang digunakan Guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien dan efektif (Gede et al., n.d.). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, (Wulandari et al., 2023). Penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi Siswa terhadap pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Hal tersebut dipertegas juga oleh Zaini (2017), dengan adanya media pembelajaran Guru dapat mengalihkan perhatian Siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis digital merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan informasi atau materi dengan menggunakan sumber-sumber digital (Hilmi et al., 2023). Media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di era digitalisasi yang dapat diterapkan oleh Guru. Teknologi Artificial intelligence (AI) tools 3D yang terdapat pada canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu Guru untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. AI tools 3D merupakan fitur pada aplikasi yang dilengkapi dengan menu desain dan template dengan beragam tema yang menarik . Melalui AI tools 3D ini dapat digunakan oleh Guru untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat menghemat waktu dan mempermudah Guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (Ristiana et al., n.d.).

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka perlu diadakannya program pelatihan Guru Matematika di SDN 01 Kotabumi Tengah dalam membuat media pembelajaran berbasis digital melalui AI tools 3D pada canva. Melalui program ini diharapkan guru dapat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi di era digitalisasi dengan membuat media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat meningkatkan kreativitas Guru dalam pembelajaran.

METODE

Lokasi pengabdian masyarakat di SDN 01 Kotabumi Tengah Lampung Utara. Khalayak sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah para guru matematika di SDN 01 Kotabumi Tengah. Target peserta partisipasi sebanyak 10 guru. Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi 4 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

Kegiatan pada tahap persiapan yaitu menentukan mitra kerjasama kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Studi pendahuluan yang dilakukan yaitu survey awal dengan mengidentifikasi masalah yang dialami mitra untuk kemudian dirumuskan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu, dilakukannya koordinasi bersama mitra terkait rumusan masalah dan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat serta kesepakatan kerjasama sebagai mitra.

Pelaksanaan sebagai tahap berikutnya dalam program pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap pelaksanaan akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pada pertemuan perdana terdapat agenda pemaparan materi tentang media pembelajaran pada kurikulum merdeka, dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi geogebra sebagai aplikasi yang dapat membantu dalam mengontruksikan materi bangun geometri matematika, dan pengenalan fitur-fitur Aplikasi Canva, terkhusus fitur AI Tools 3D serta pembuatan akun. Selanjutnya pertemuan kedua dilakukan agenda berbasis praktik pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan bantuan fitur AI Tools 3D pada Canva.

Selanjutnya tahap pendampingan, pada tahap pendampingan dilakukannya penerapan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran dikelas. Pada tahap ini para guru yang telah mengikuti pelatihan melakukan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang telah dibuat. Tahap ini juga merupakan sebagai tahap pengamatan untuk melihat respon para siswa dan kecakapan guru pada proses pembelajaran dikelas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Tahap evaluasi dilakukan sebagai bahan evaluasi dari tahapan persiapan sampai pada tahapan pendampingan dalam menciptakan dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital beranimasi 3D melalui bantuan AI Tools pada Canva. Tahap evaluasi ini juga bertujuan untuk mengukur dan melihat indikator keberhasilan para guru. Adapun indikator keberhasilan guru diukur melalui instrumen pre test dan post test. Instrumen pre test digunakan untuk melihat kondisi awal para guru sebelum program pelatihan dan instrumen post test digunakan untuk melihat kondisi akhir para guru setelah program pelatihan. Bentuk Instrumen pre-test dan post-test adalah kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat diikuti oleh 10 guru matematika di sekolah SDN 01 Kotabumi Tengah. Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN 01 Kotabumi Tengah terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Tahapan pertama adalah persiapan yang terdiri dari kegiatan survey awal dan kesepakatan kerjasama dengan mitra, selanjutnya tahap pelaksanaan, pendamping serta tahap evaluasi. Adapun hasil dan pembahasan dari beberapa tahap tersebut yang telah dilakukan yakni sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan: Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan wawancara dan observasi. Dalam melakukan wawancara bersama kepala sekolah dan guru matematika di SDN 01 Kotabumi Tengah, tim pengabdian mendapati sebuah permasalahan yang tengah dialami oleh para guru di SDN 01 Kotabumi Tengah. Permasalahan tersebut berupa rendahnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut disebabkan nya oleh rendahnya keterampilan para guru, terkhusus guru matematika dalam memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini. Hasil observasi menunjukkan bahwasanya SDN 01 Kotabumi Tengah mempunyai fasilitas yang cukup baik dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran dikelas. Hal ini terlihat dari adanya alat proyektor atau LCD, aliran listrik pada setiap kelas, perangkat laptop para guru, serta internet yang memadai. Namun karena rendahnya kreativitas dan keterampilan para guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini. Maka diperlukannya suatu penyelesaian untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan temuan yang didapatkan oleh tim pengabdian di SDN 01 Kotabumi Tengah. Tim pengabdian menawarkan sebuah inovasi kegiatan pelatihan bersama para guru matematika, dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital dengan bantuan platform Canva. Tim pengabdian pun turut menjelaskan terlebih dahulu manfaat dan keunggulan dari platform Canva, sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital dengan mengenalkan salah satu fitur AI Tools 3D pada Canva, yang dapat dimanfaatkan guru untuk berkreasi dalam mendesain tampilan media pembelajaran. Sehingga para guru menyepakati



Gambar 1. Koordinasi Mitra

untuk diadakannya pelatihan dengan menggunakan platform Canva pada fitur AI Tools 3D untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital.

2. Tahap pelaksanaan: Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama 2 hari bersama 10 guru matematika SDN 01 Kotabumi Tengah sebagai mitra dalam kegiatan ini. Agenda pada pertemuan pertama diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Kepala sekolah dan dosen pendamping, dilanjutkan dengan pengisian Instrumen pre test yang dilakukan oleh mitra dan dilanjutkan dengan pemaparan materi. Adapun materi yang disampaikan pada pertemuan pertama ini, diantaranya yaitu: media pembelajaran pada kurikulum merdeka, pengenalan aplikasi Geogebra sebagai aplikasi pendukung dalam mengkonstruksikan bangun geometri, dan pengenalan Fitur-fitur Canva, terkhusus fitur AI Tools serta proses pembuatan akun.

Pelaksanaan pada pertemuan ini pun berjalan dengan lancar. Hal ini terlihat pada ketepatan waktu dalam memulai dan mengakhiri kegiatan sesuai waktu yang telah ditentukan, dukungan sarana dan prasarana yang memadai, serta antusiasnya para guru sebagai peserta dalam merespon dan mengikuti pertemuan ini dengan baik.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan



Gambar 3. Penyampaian Meteri 1



Gambar 4. Penyampaian Materi 2



Gambar 5. Penyampaian Materi 3



Gambar 6. Pembuatan Akun Canva

Pada pertemuan kedua yaitu kegiatan berbasis praktik membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan bantuan platform canva pada fitur AI Tools 3D. Kegiatan ini dimulai dengan menampilkan terlebih dahulu media pembelajaran berbasis digital yang dibuat oleh tim

pengabdian kepada mitra. Tujuannya sebagai gambaran kepada mitra mengenai media pembelajaran yang akan dibuat nantinya.

Selanjutnya memasuki sesi praktik. Mitra memulai membuat media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan bantuan Canva pada fitur AI Tools untuk menampilkan bentuk animasi 3D. Dimulai dari mitra, membuat menu utama yang terdiri dari menu doa, tujuan pembelajaran, materi dan latihan. Setiap menu tersebut didesain oleh mitra sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Agar menampilkan visual yang menarik berupa menghadirkan animasi 3D pada media pembelajaran, mitra memanfaatkan fitur AI Tools. Melalui bahasa Intruksi pada fitur AI Tools, mitra dapat mendesain tampilan media pembelajaran yang beragam. Setelah menentukan lalu memasukan tujuan pembelajaran dan materi ajar pada masing-masing menu. Selanjutnya Mitra menautkan menu satu dengan menu lainnya untuk membuat bentuk interaktif pada media pembelajaran.

Pada kegiatan berbasis praktik, para guru terlihat sudah dapat memanfaatkan aplikasi Canva pada fitur AI Tools 3D untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. Melalui langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran, para guru dapat mengikutinya dengan baik. Para guru sudah dapat mendesain tampilan media pembelajaran dengan menampilkan animasi 3D dan memasukkan bahan materi ajar pada media tersebut. Serta menautkan setiap menu, untuk menambahkan bentuk interaktif pada media pembelajaran.



Gambar 7. Penyampaian Arahan Untuk Pelatihan



Gambar 8 Pelaksanaan Pelatihan Membuat Media



Gambar 9. Pelaksanaan Pelatihan Membuat Media



Gambar 10. Pelaksanaan Pelatihan Membuat Media

3. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk mendampingi para guru dalam menerapkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran di kelas. Tahap pendampingan dilakukan pada proses pembelajaran di kelas II dan V. Dalam pelaksanaan pendampingan berjalan dengan lancar. Guru pada kelas II memaparkan materi berkaitan dengan menghitung jumlah buah-buahan yang disajikan. Guru pada kelas V memaparkan materi berkaitan dengan mengenalkan unsur-unsur dan bentuk dari bangun ruang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Pada awalnya para guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital di kelas, memerlukan penyesuaian dalam memberikan penjelasan materi ajar dengan media yang berbeda seperti biasanya. Namun, seiring berjalannya proses pembelajaran guru sudah dapat beradaptasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital di kelas.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital, mendapati respon siswa yang baik. Hal ini, terlihat pada fokusnya para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan antusiasnya siswa yang aktif dalam merespon stimulan guru berikan. Sehingga dampak positif dari penerapan media pembelajaran berbasis digital, tidak hanya

terjadi pada guru, tetapi juga dampak positif ini terjadi pada siswa. karena hadirnya media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa senang dan semangat siswa dalam pembelajaran, Ibrahim (dalam Arsyad, 2015)



Gambar 11 Pendampingan 1



Gambar 12 Pendampingan 2

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan sebagai bahan evaluasi dari tahapan persiapan sampai pada tahapan pendampingan dalam menciptakan dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital beranimasi 3D melalui bantuan AI Tools pada Canva. Pada tahap ini para guru mengisi Instrumen post test yang diberikan. Adapun hasil dari instrumen pre test, menunjukkan bahwasanya pada kondisi awal guru, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran di kelas, guru belum mengetahui aplikasi-aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran berbasis digital termasuk Canva dan guru belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital. Hasil Instrumen post-test menunjukkan kondisi akhir mitra setelah mengikuti program pelatihan, yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran di kelas, guru sudah mengenal aplikasi Canva sebagai aplikasi bantu dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, dan guru sudah mampu membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan bantuan Canva melalui Fitur AI Tools 3D. Dengan demikian, berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, terjadi peningkatan pengetahuan dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Melalui Bantuan AI Tools 3D SD N 01 Kotabumi Tengah, terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru di SDN dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Melalui kegiatan ini juga para guru sudah dapat menerapkan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih disampaikan kepada semua anggota tim pengabdian dan dosen pendamping, kepala sekolah SDN 01 Kotabumi Tengah, seluruh peserta yang terlibat dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital, serta Ditjen Diktiristek-Kemendikbudristek yang telah mendanai dalam program kreativitas mahasiswa skema pengabdian kepada masyarakat tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Gede, I., Denata Adisantosa, W., Elisa, E., Nyoman, I., & Nugraha, P. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) Bagi Siswa Smk Development of Powtoon Based Audio Visual Learning Media in automotive basics subjects sub principals of handtools for vocational high school students*. <https://doi.org/10.23887/jptm.v1i1.52931>
- Hilmi, M., Hasaniyah, N., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab*.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Ristiana, E., Muis, A., Arsal, Af., Yasin, Y. K., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Studi Gizi, P., Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar, F., & Selatan, S. (n.d.). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar*. <https://doi.org/xx.xxxxx/jhp2mxxxxxxxxHal71dari76>
- Tekege, M. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN SMA YPPGI NABIRE. In *Jurnal Teknologi dan Rekayasa* (Vol. 2, Issue 1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yandri, A. (2022, September 14). *PERAN GURU DALAM MENGHADAPI INOVASI MERDEKA BELAJAR*. Direktorat Guru DIKDAS.