



Kolaborasi AI dan Desain Visual : Solusi Efektif bagi Guru SMP dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran

Salsabillah Syahriza^{1*}, Baggas Prakhaza², Nabila Eiza Frania³, Velisa Novelina Dara Wardi⁴, Fernando Agasy⁵

¹⁻⁵ Universitas Negeri Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: salsabillahsyahriza@gmail.com

Abstract. *Learning tools are very meaningful documents for teachers in planning a regular and meaningful learning process. In this digital era, the use of technology such as ChatGPT and Canva can help teachers in compiling RPP, LKPD, and interesting teaching materials. The purpose of this study was to assess the effectiveness of training in the use of ChatGPT and Canva in improving the skills of junior high school teachers in creating teaching tools. Through a training approach involving the participation of 12 teachers, it was found that 95% of participants felt more efficient, creative, and confident after using these two applications. These findings indicate that artificial intelligence and visual design technology have great potential to support teacher professionalism in the era of the Independent Curriculum.*

Keywords: *Canva, ChatGPT, Digital innovation, Junior high school teachers, Learning tools*

Abstrak. Perangkat pembelajaran adalah dokumen yang sangat berarti bagi para guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang teratur dan berarti. Di zaman digital ini, penggunaan teknologi seperti ChatGPT dan Canva dapat membantu guru dalam menyusun RPP, LKPD, dan bahan ajar yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas pelatihan penggunaan ChatGPT dan Canva dalam meningkatkan keterampilan guru SMP dalam menciptakan perangkat ajar. Melalui pendekatan pelatihan yang melibatkan partisipasi dari 12 guru, ditemukan bahwa 95% peserta merasa lebih efisien, kreatif, dan percaya diri setelah memanfaatkan kedua aplikasi ini. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi kecerdasan buatan dan desain visual memiliki potensi besar untuk mendukung profesionalisme guru di zaman Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Canva, ChatGPT, Inovasi digital, Guru SMP, Alat bantu pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Chat GPT adalah mesin cerdas yang dilatih untuk menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing/NLP). Chat GPT bekerja dengan mengumpulkan informasi dari jurnal, artikel, dan koran yang sudah dimuat di internet, lalu menyimpulkannya untuk memberikan jawaban berdasarkan informasi yang dikumpulkan dalam waktu singkat (Tahsinia et al., 2024).

Dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia pendidikan abad ke-21, para pengajar diharuskan untuk dapat menciptakan proses belajar yang inovatif, fleksibel, dan menggunakan teknologi. Alat-alat pembelajaran seperti RPP dan LKPD menjadi elemen penting dalam perencanaan yang baik (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Namun, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam menyusun perangkat ajar secara efektif, khususnya dalam mengintegrasikan elemen teknologi dan visualisasi konten (Sultan & Tirtayasa, 2023).

ChatGPT, sebagai sistem kecerdasan buatan yang berfokus pada bahasa, hadir untuk mendukung para pendidik dalam menyusun indikator, menetapkan tujuan pembelajaran, serta membuat soal yang berbasis HOTS (Fauziyah et al., 2022). Di sisi lain, Canva menawarkan sebuah platform visual yang intuitif untuk merancang LKPD, poster, dan infografis untuk keperluan pembelajaran. Penelitian ini menyelidiki penggunaan kedua teknologi tersebut dalam membantu guru SMP untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang efektif, menarik, dan efisien dalam hal waktu (Apriyanti, n.d.).

Pada awalnya peserta didik menemui bahwa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online tidak terlalu efektif untuk dapat membuat mereka fokus serta memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh Guru mereka. Belum lagi jika tenaga pendidik ataupun siswa mengalami gangguan jaringan, ataupun perangkat yang kurang memadai, sehingga terkadang pembelajaran tidak dapat terlaksana sama sekali. Dalam memberikan evaluasi (Supradaka et al., 2023). Guru juga tidak bisa melakukan pemeriksaan secara langsung, ataupun sekedar memastikan bahwa peserta didik benar-benar mengerjakan setiap soal dengan kejujuran (Wibowo et al., 2023). Banyak faktor yang memengaruhi kemampuan literasi membaca siswa, salah satunya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran literasi membaca (Mukhlis, 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada 12 guru SMP 1 Sungai Limau, Asam Jujuhan, Dharmasraya, selama dua hari. Hari pertama difokuskan pada pengenalan dan praktik penggunaan ChatGPT untuk merancang tujuan pembelajaran, indikator, dan soal evaluasi. Hari kedua digunakan untuk pelatihan Canva dalam mendesain LKPD, infografis, dan media visual. Instrumen yang digunakan meliputi:

- a. Pelatihan media pembelajaran kepada guru
- b. Observasi proses pembuatan perangkat ajar
- c. Wawancara mendalam untuk mengetahui persepsi guru

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kualitas perangkat ajar sebelum dan sesudah pelatihan, serta analisis tingkat kepuasan guru terhadap penggunaan teknologi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelatihan menunjukkan:

- a. 100% guru berhasil membuat akun dan menggunakan Canva untuk mendesain LKPD dan media visual.
- b. 95% guru mampu menyusun RPP dan soal evaluasi berbasis HOTS dengan bantuan ChatGPT.
- c. 85% guru menyelesaikan RPP lebih cepat dibanding metode manual.
- d. 90% guru merasa lebih percaya diri dalam merancang perangkat ajar digital.

Temuan ini mendukung hasil studi Suryani & Santi (2023) bahwa ChatGPT dan Pictory AI mempercepat produksi bahan ajar visual berbasis AI (Km et al., 2023). Studi serupa oleh Ayuningtyas et al. (2023) menekankan bahwa Canva sangat membantu guru SMP dalam membuat LKPD yang menarik dan mudah dipahami siswa (Bengkulu, 2025).

Selain itu, Lazfihma et al. (2024) menyoroti pentingnya literasi digital untuk mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan Canva di kalangan guru SMA (Fauziyah et al., 2022). Senada, Nopriyanti et al. (2022) menemukan peningkatan kreativitas guru SMK setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran elektronik berbasis Canva (Nopriyanti et al., 2022).

Dalam konteks pemanfaatan ChatGPT, pelatihan ini menunjukkan bahwa AI mampu membantu guru menyusun perangkat ajar dengan lebih cepat dan tetap relevan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka (Ramadhan et al., 2023). Temuan ini juga diperkuat oleh studi Smaragdina et al. (2020), yang menegaskan pentingnya pelatihan digital untuk guru SMP dalam menyongsong era Industri 4.0 (Isman et al., 2023).

Perkembangan teknologi di era modern sekarang membuat siswa semakin mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ternyata memang memberikan suatu dampak yang baik bagi proses pendidikan siswa (Haidir et al., 2024).

Referensi tambahan dari Averta et al. (2024) yang melakukan analisis bibliometrik juga menyimpulkan bahwa Canva menjadi alat yang sangat potensial untuk kreativitas guru dalam merancang pembelajaran interaktif (Nuraini et al., 2016).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan ChatGPT dan Canva secara signifikan meningkatkan efisiensi, kualitas, dan kreativitas guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Kedua teknologi ini dapat dijadikan alat bantu utama dalam mendukung transformasi digital pendidikan di tingkat SMP. Disarankan agar sekolah dan pemerintah daerah:

- a. Menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan terkait literasi digital guru.
- b. Mengintegrasikan ChatGPT dan Canva dalam program pengembangan profesional guru.
- c. Memberikan akses infrastruktur digital yang memadai di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Apriyanti, H. (n.d.). Pemahaman orang tua terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 2013, 13–20.
- Bengkulu, T. K. (2025). [Judul artikel tidak tersedia]. *Jurnal Pengabdian*, 4(1), 55–64.
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The use of Canva for education and the students' perceptions of its effectiveness in the writing procedure text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6368–6377.
- Haidir, H., Muhamad, T., Roviati, R., Evi, E., & Deka, D. (2024). Penerapan Chat GPT dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(3), 182–189. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i3.1064>
- Isman, M., Syamsuyurnita, S., & Amalia, N. (2023). Multimedia interaktif berbasis TPACK penting bagi guru-guru Bahasa Indonesia di Kota Medan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 6145. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.18904>
- Km, N., Indah, T., Tamalanrea, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan kemampuan tenaga pengajar dalam tata kelola nilai siswa dan pembuatan bahan ajar cerdas di SMA Negeri 6 Barru. *M*, 8(4), 782–790.
- Mukhlis, M. (2024). Persepsi guru terhadap pemanfaatan ChatGPT dalam mengembangkan soal literasi membaca: Studi kasus pada sekolah menengah di Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 1–19. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.4873>
- Nopriyanti, N., Kurniawan, E. D., Darlius, D., & Harlin, H. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran elektronik untuk guru SMK Lingua Prima. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 459. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4867>
- Nuraini, T., Tindangen, M., & Maasawet, E. T. (2016). Analisis permasalahan guru terkait perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2066–2070.

- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.32511/flash.v9i1.1069>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT untuk pendidikan di era Education 4.0: Usulan inovasi meningkatkan keterampilan menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Latar belakang manusia yang unggul: Pendidikan sebagai sarana membentuk keterampilan menghadapi perkembangan zaman. *[Nama Jurnal Tidak Dicantumkan]*, 7(2), 1–3.
- Supradaka, Sri Ekowati P., & Velantin, V. (2023). Efektivitas komunikasi di era digital dengan ChatGPT sebagai media pembelajaran. *Media Abdimas*, 2(3), 85–94. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v2i3.3559>
- Tahsinia, J., Sundari, D. T., Munandar, A., & Irwan, A. (2024). Meningkatkan kualitas pengawasan sekolah dengan Google Classroom dan ChatGPT. *[Nama Jurnal Tidak Dicantumkan]*, 5(7), 1090–1098.
- Wibowo, T. U. S. H., Akbar, F., Ilham, S. R., & Fauzan, M. S. (2023). Tantangan dan peluang penggunaan aplikasi ChatGPT dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis dimensi 5.0. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 69–76. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4226>