

Optimalisasi Keterampilan Digital Guru SMK Darussalam Makassar melalui Pendampingan *Canva* dan *Chat GPT*

Irma Sakti¹, Sri Maya², Sitti Aisyah³

Universitas Muslim Maros,

Jl. Dr. Ratulangi No. 62 Maros, Kode Pos 90511, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: irmatahir1990@gmail.com

ABSTRACT

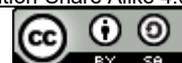
The purpose of this training is to enhance the digital competence of teachers in utilizing Canva and Chat GPT. With this improvement, teachers will be able to integrate these applications into their teaching processes, thereby improving the quality of their instruction. The methods employed involve training and mentoring, including stages of socialization, hands-on training, mentoring with direct practice, discussion sessions, Q&A sessions, and periodic evaluations. Based on the pre-test and post-test assessments, it can be concluded that the implementation of this training and mentoring program is highly effective, resulting in a 93% increase in the digital knowledge and skills of teachers. The efficiency of the activities is also evident from the observation scores during the implementation, with an average score of 87%, which can be categorized as highly practical. This indicates that the use of Canva and Chat GPT as teaching tools by teachers can be easily and practically accomplished.

Keywords: *Canva, CHAT GPT, Digital Skills*

ABSTRAK

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digital para guru dalam memanfaatkan *Canva* dan *Chat GPT*. Dengan peningkatan ini, para guru akan mampu mengintegrasikan aplikasi-aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Metode yang digunakan melibatkan pelatihan dan pendampingan yang mencakup tahap sosialisasi, pelatihan praktis, pendampingan dengan praktek langsung, sesi diskusi, sesi tanya jawab, dan evaluasi berkala. Berdasarkan hasil penilaian pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dan pendampingan ini sangat efektif dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital para guru sebesar 93%. Efisiensi pelaksanaan kegiatan juga terlihat dari hasil lembar observasi selama pelaksanaan, dengan rata-rata skor sebesar 87%, yang dapat dikategorikan sebagai sangat praktis. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Canva* dan *Chat GPT* sebagai media pembelajaran oleh para guru dapat dilakukan dengan mudah dan praktis.

Kata kunci: *Canva, Chat GPT, Keterampilan Digital*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam era digital seperti saat ini, teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, masih banyak guru-guru yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini dapat menghambat perkembangan dan kemajuan pendidikan di negara kita. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini akan memberikan pelatihan kepada para guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* dan *Chat GPT*.

Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu creator membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, *canva* menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki *Canva* adalah dapat langsung digunakan di web browser tanpa perlu menginstal aplikasi. (Ende et al. 2023)

Chat GPT adalah suatu teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan dan berbasis mesin. Teknologi ini telah dilatih menggunakan NLP (Natural Language Processing), yang memungkinkannya meniru percakapan manusia. Dengan kata lain, *Chat GPT* dapat memahami dan merespons teks yang masuk dengan cara yang menyerupai percakapan manusia. (Setiawan and Luthfiyani 2023)

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Sementara itu, *Chat GPT* adalah aplikasi kecerdasan buatan yang dapat membantu dalam pembuatan konten yang berkualitas untuk pembelajaran.

Tabel 1. Permasalahan mitra, Solusi dan Target Capaian Kegiatan Pengabdian

Permasalahan Mitra	Solusi	Target Capaian
1. Keterbatasan pengetahuan guru tentang teknologi dan aplikasi digital dalam pembelajaran.	1. Memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan <i>Canva</i> dalam pembelajaran.	1. Peningkatan keterampilan guru memanfaatkan <i>Canva</i> dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi dan aplikasi digital serta memanfaatkannya dalam pembelajaran.	2. Memberikan pelatihan dan pendampingan menggunakan <i>Chat GPT</i> dalam pembelajaran.	2. Peningkatan keterampilan guru menggunakan <i>Chat GPT</i> dalam pembelajaran.

Mitra dalam kegiatan ini adalah SMK Darussalam Makassar. Berdasarkan hasil survei, walaupun sekolah sangat menunjang pembelajaran dengan menggunakan teknologi, mayoritas guru masih mengalami keterbatasan dalam keterampilan digital mereka. Mereka masih kurang terampil dalam memanfaatkan teknologi dan aplikasi digital dalam proses pembelajaran, seperti pembuatan materi pembelajaran interaktif dan multimedia, penggunaan platform pembelajaran daring, dan penggunaan media sosial untuk membangun koneksi dengan siswa. Para guru juga mengalami tantangan dalam memilih aplikasi dan teknologi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka perlu memilih aplikasi dan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, namun seringkali sulit untuk mengetahui aplikasi dan teknologi mana yang terbaik dan paling efektif. Guru-guru juga mengalami kesulitan dalam mengadaptasi pembelajaran

ke lingkungan digital yang berbeda dengan lingkungan pembelajaran offline. Mereka harus mempelajari teknik-teknik baru untuk membangun koneksi dengan siswa dan memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan memahami materi yang disampaikan. Adapun permasalahan mitra, solusi dan target capaian kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel 1.

Tujuan dari kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru melalui penggunaan teknologi yang tepat dan efektif yaitu *Canva* dan *CHAT GPT*. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu guru-guru dalam mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan yang terdiri dari sosialisasi, pelatihan dan pendampingan yang termasuk di dalamnya berupa praktek, diskusi, tanya jawab dan evaluasi. Berikut tahapan pelaksanaan pengabdian:

1. Tahap Persiapan : Pada tahap ini tim pelaksana (3 Dosen dan 3 mahasiswa) melakukan observasi awal dan identifikasi masalah di SMK Darussalam makassar mengenai kondisi pembelajaran terutama mengenai penerapan teknologi yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perencanaan kegiatan sesuai kebutuhan berdasarkan observasi dan identifikasi masalah, seperti menentukan jadwal pelatihan, materi pelatihan, fasilitator serta hal-hal yang dibutuhkan saat pelatihan.
2. Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dan pendampingan dilakukan 2 sesi, yakni: a) 12 JP Sosialisasi dan simulasi *Canva* dan *CHAT GPT* pada tanggal 6 September 2023, 2) 12 JP sesi pendampingan untuk memfasilitasi peserta mengkonsultasikan tugas pelatihan mereka kepada tim pengabdian serta melakukan *monitoring* penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran di kelas pada tanggal 13 September 2023. Pada tahap ini dilaksanakan pelatihan dan pendampingan yang secara rinci diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Pelatihan dan Pendampingan PMP

Bahan	Aktifitas	Waktu
Pelatihan mengenai penggunaan <i>Canva</i> untuk membuat materi pembelajaran yang menarik	Paparan Materi	2 JP
	Diskusi dan Tanya Jawab	1 JP
	Praktek	4JP
	Penialian (Kuisisioner)	1 JP
Pelatihan mengenai penggunaan <i>Chat GPT</i> untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran	Paparan Materi	1 JP
	Diskusi dan Tanya Jawab	1 JP
	Praktek	1 JP
	Penialian (Kuisisioner)	1 JP
Pendampingan via <i>whatsapp</i>		12 JP
Total		24 JP

3. Tahapan Evaluasi dan Keberlanjutan Program: Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi pelaksanaan kegiatan dan tes penguasaan guru terhadap kegiatan pengabdian. Tindak lanjut berupa memberikan sumber daya dan dukungan bagi guru untuk mengimplementasikan keterampilan digital yang dipelajari dalam pembelajaran. Keberlanjutan program kegiatan ini berupa penyusunan modul pembelajaran menggunakan *Canva* dan *Chat GPT*.

Keefektifan kegiatan dapat dilihat dari data hasil tes penguasaan materi peserta pelatihan. Keberhasilan pelatihan dapat diukur dari perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Jika terjadi peningkatan yang signifikan dalam skor *post-test* dibandingkan dengan skor *pre-test*, maka ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan pengetahuan atau keterampilan peserta. Kepraktisan kegiatan dapat dilihat dari lembar

observasi pada saat pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya skor rata-rata tersebut diubah ke dalam data kualitatif dengan kriteria seperti pada Tabel 3. (Purwanto., 2002)

Tabel 3. Kriteria Kualifikasi Kepraktisan

Tingkat Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Praktis
60%-79%	Praktis
50%-59%	Kurang Praktis
< 50%	Tidak Praktis

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) dilaksanakan di SMK Darussalam Makassar terbagi 2 kegiatan utama yaitu sesi pelatihan dan simulasi pada tanggal 6 September 2023 dan sesi pendampingan/monitoring hingga tanggal 13 September 2023. PMP dihadiri oleh Kepala Sekolah dan 20 guru dari berbagai mata pelajaran.

Kegiatan sesi pelatihan dan simulasi dibuka secara langsung oleh kepala sekolah SMK Darussalam Makassar. Dalam sambutannya, bapak Drs. H. Arifin, M.Pd menghimbau kepada semua guru yang hadir untuk menggunakan kesempatan pelatihan ini sebaik mungkin.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan pengabdian oleh Kepala Sekolah

Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi pentingnya keterampilan digital dalam pembelajaran dan pemaparan materi pwnghabdian. Materi yang disampaikan adalah Canva dan Chat GPT. Materi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Materi Pelatihan

Setelah pemaparan materi, peserta diberi kesempatan untuk praktik langsung membuat akun hingga membuat materi presentasi menggunakan Canva dan Chat GPT. Mereka terlihat antusias dan aktif merespon serta banyak memberikan pertanyaan mengenai materi yang diberikan. Sesi pelatihan dan simulasi diakhiri dengan pembagian sertifikat dan foto bersama dengan peserta pelatihan, dapat dilihat pada gambar 3. Sudah direvisi



Gambar 3. Foto Bersama

Berdasarkan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan diawal dan diakhir kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dan pendampingan ini sangat efektif dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital para guru sebesar 93%. Efisiensi pelaksanaan kegiatan juga terlihat dari hasil lembar observasi selama pelaksanaan, dengan rata-rata skor sebesar 87%, yang dapat dikategorikan sebagai sangat praktis. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Canva* dan *Chat GPT* sebagai media pembelajaran oleh para guru dapat dilakukan dengan mudah dan praktis. Media pembelajaran menggunakan *Canva* menarik dan dapat memotivasi peserta didik (Sakti et al., 2022). Hal ini sejalan dengan Winarsih dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam meningkatkan kompetensi guru SMAN 3 Bandar Lampung dalam mengembangkan media pembelajaran (Winarsih., 2023). Hal ini juga sesuai dengan hasil kegiatan Barella yang menyatakan

bahwa kemampuan guru SMK meningkat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web melalui aplikasi *Canva* (Barella et al. 2023). Selain itu *Chat GPT* juga memudahkan guru dan siswa untuk saling berkolaborasi dalam pembelajaran. Di sisi lain, Faiz dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa nilai etika dan moral yang menjunjung tinggi nilai-nilai akademik sangat diperlukan dalam pemanfaatan *Chat GPT* tersebut agar manusia/ individu sebagai pengguna bisa mempertimbangkan secara matang kebermanfaatannya dan efek yang akan diperoleh apabila ketergantungan dengan teknologi tanpa adanya filterisasi secara kritis dalam ilmu pengetahuan (Faiz and Kurniawaty 2023). Untuk sesi pendampingan dan monitoring dilaksanakan hingga tanggal 13 September 2023. Peserta bergabung dalam *whatsapp grup* untuk berkonsultasi dengan tim pengabdian mengenai materi dan tugas pelatihan. Dan tim pengabdian melakukan kunjungan langsung untuk monitoring pengimplementasian hasil pelatihan guru dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Pendampingan dan monitoring

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital guru SMK Darussalam Makassar dalam menggunakan aplikasi *Canva* dan *CHAT GPT*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebesar 93%. Selain itu kepraktisan pelaksanaan kegiatan juga terlihat dari hasil lembar observasi selama pelaksanaan, dengan rata-rata skor sebesar 87%, yang dapat dikategorikan sebagai sangat praktis. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Canva* dan *Chat GPT* sebagai media pembelajaran oleh para guru dapat dilakukan dengan mudah dan praktis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kemdikbud Ristekdikti sebagai sponsor kegiatan pengabdian masyarakat pemula (PMP). Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada LPPM Universitas Muslim Maros, serta Guru-Guru SMK Darussalam Makassar sebagai mitra kegiatan PMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Barella, Yusawinur, Rustiyarso, Venny Karolina, Yohanes Bahari, Amrazi Zakso, and Supriadi. 2023. "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva." *I-Com: Indonesian Community Journal* 3(1):21–29. doi: 10.33379/icom.v3i1.2063.
- Faiz, Aiman, and Imas Kurniawaty. 2023. "Tantangan Penggunaan ChatGPT Dalam Pendidikan Ditinjau Dari Sudut Pandang Moral." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5(1):456–63. doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4779.
- Ende, Athika Maisyarah, Ilmiyati Rahmy Jasril, Putra Jaya, Adi Setiawan, and Ulfah Khairiyah Luthfiyani. 2023. "Perancangan Dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 8(1):49–58. doi: 10.24036/jtev.v8i2.117118.
- I. Sakti, R. Idamayanti, and A. Salim. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Kuliah Fisika Dasar*. Vol. 3.
- Purwanto, N. 2002. *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Setiawan, Adi, and Ulfah Khairiyah Luthfiyani. 2023. "Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan Di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 4(1):49–58. doi: 10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680.
- Sman, Tri Winarsih, and Bandar Lampung. n.d. *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan IHT*.