

Pendayagunaan ChatGPT dan Canva AI: Transformasi Media Pembelajaran dengan Umpan Balik Digital untuk Guru Sekolah Dasar

Bambang Pudjoatmodjo^{1*}, Putu Harry Gunawan², Tjokorda Agung Budi Wirayuda³

¹Program Studi S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

^{2,3}Program Studi S-1 Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

E-mail: bpudjoatmodjo@telkomuniversity.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7235>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 Jun 2026

Revised: 25 Jun 2026

Accepted: 04 Jul 2026

Kata Kunci:

Berpikir Komputasi,
Informatika,
pendidikan

Keywords:

Computational
Thinking, Informatics,
Education



ABSTRACT

SDN Lebakwangi 02 adalah sekolah dasar negeri yang berlokasi di Kampung Pasirjati, Desa Lebakwangi, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung dan telah berkontribusi dalam pendidikan dasar sejak berdiri pada tahun 1981. Dalam konteks perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI), adaptasi pemanfaatan AI menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Teknologi AI berpotensi memperluas akses informasi, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal, serta membantu guru merespons berbagai tantangan pengajaran secara lebih cepat. Atas dasar tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini mengusulkan program berjudul Pendayagunaan ChatGPT dan Canva AI: Transformasi Media Pembelajaran dengan Umpan Balik Digital untuk Guru Sekolah Dasar. Pemanfaatan AI diharapkan mampu mendorong guru mengembangkan materi ajar yang lebih variatif dan berkualitas, sekaligus memperkuat penyusunan umpan balik pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

SDN Lebakwangi 02 is a state primary school located in Kampung Pasirjati, Lebakwangi Village, Arjasari Sub-district, Bandung Regency, and has been contributing to primary education since its establishment in 1981. In the context of rapidly advancing technology, particularly Artificial Intelligence (AI), the adaptation and utilisation of AI has become an unavoidable necessity to support the learning process in the classroom. AI technology has the potential to broaden access to information, provide a more interactive and personalised learning experience, and help teachers respond more quickly to various teaching challenges. On this basis, this community service initiative proposes a programme entitled 'Utilising ChatGPT and Canva AI: Transforming Learning Media through Digital Feedback for Primary School Teachers'. It is hoped that the use of AI will encourage teachers to develop more varied and high-quality teaching materials, whilst also enhancing the provision of learning feedback, thereby creating a learning environment that is more dynamic and responsive to pupils' needs.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Bambang Pudjoatmodjo et al (2026), Pendayagunaan ChatGPT dan Canva AI: Transformasi Media Pembelajaran dengan Umpan Balik Digital untuk Guru Sekolah Dasar, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7235>

PENDAHULUAN

SDN Lebakwangi 02 [1] merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Kampung Pasirjati, Desa Lebakwangi, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1981 dan telah meraih akreditasi A berdasarkan SK No. 1442/BAN-SM/SK/2019 tertanggal 12 Desember 2019. SDN Lebakwangi 02 (gambar 1) berdiri di atas lahan seluas 1.400 m² serta didukung akses internet dan pasokan listrik dari PLN.



Gambar 1. SDN 02 Lebakwangi



Gambar 2. Perpustakaan SDN Lebakwangi 02

Sekolah menerapkan sistem pembelajaran pagi selama enam hari dalam seminggu dengan penekanan pada pembentukan karakter serta pencapaian prestasi siswa melalui kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Selain itu, fasilitas perpustakaan di SDN Lebakwangi 02 (Gambar 2) merupakan salah satu fasilitas yang berperan penting dalam mendukung pendidikan murid.

Untuk mendukung tujuan SD Lebakwangi 02 dalam membimbing dan meningkatkan kemampuan siswa dalam pencapaian prestasi, Telkom University melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (Gambar 3 dan Gambar 4) berinisiatif mengimplementasikan teknologi kecerdasan buatan (AI), dalam hal ini adalah Chat GPT (Sholihatini et al., 2023) (Ramadhan et al., 2023) (Fauzi et al., 2025), untuk membantu guru dalam mengembangkan, menambah variasi, dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta mendorong kreativitas dalam penyusunan materi pelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Pontjowulan, 2023) (Setiawan, 2024) (Apriliyanto et al., 2024).



Gambar 3. Pengarahan Materi ChatGPT dan Canva AI untuk Guru



Gambar 4. Pemberian materi ChatGPT dan Canva AI untuk Guru

Dengan dukungan program Pengabdian kepada Masyarakat dari Telkom University melalui pemanfaatan ChatGPT (Sugiarso et al., 2024) (Yasa, 2025), diharapkan SDN Lebakwangi 02 dapat

semakin menguatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, variatif, dan bermutu, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna serta dapat memberikan peningkatan prestasi dan karakter siswa (Yasa, 2025) (Ngadiman et al., 2025).

METODE

Tempat Waktu

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SDN 02 Lebakwangi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 30 April 2026 dan berlangsung dari pukul 10.00 sampai dengan 14.00 WIB.

Masyarakat Sasaran

Masyarakat atau target sasaran kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru SDN Lebakwangi 02, Banjaran/Arjasari di kawasan Kabupaten Bandung.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu Analisis, Pembuatan Modul, Pelatihan dan Evaluasi. Berikut adalah rincian dari masing-masing tahap:

1. Analisis

Tahap awal melibatkan kegiatan kunjungan dan diskusi untuk mendapatkan keperluan materi pelatihan untuk guru-guru di SD Lebakwangi 2. Sehingga diperoleh materi pelatihan yang sesuai dengan keperluan yang berkaitan dengan materi pengajaran yang diperlukan guru-guru dimana materi pelajaran mempunyai fitur umpan balik.

2. Pembuatan Modul

Pembuatan modul diperlukan untuk mendukung proses pelatihan pendayagunaan teknologi AI untuk guru-guru dalam menyusun materi pengajaran. Modul ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk guru-guru dalam merancang dan membuat materi pengajaran yang berbasis umpan balik. Selain itu, modul yang dibuat ini, dapat menjadi media/artefak untuk mengingat kembali di waktu yang akan datang.

3. Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan dengan membagi kegiatan menjadi dua sesi, yaitu sesi introduction yang memaparkan tentang ChatGPT dan CANVA AI serta kemampuannya. Kemudian, dilanjutkan dengan latihan untuk memanfaatkan ChatGPT dalam merancang dan membuat materi pengajaran. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam waktu satu hari.

4. Evaluasi

Tahap akhir dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelatihan pendayagunaan ChatGPT dan CANVA AI untuk mendukung guru-guru dalam perancangan dan pembuatan materi pengajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini, dilakukan melalui dua tahapan analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial, sebagai berikut :

Analisa Deskriptif

Tabel 1 berikut ini menunjukkan data tentang pengetahuan guru tentang ChatGPT dan CANVA AI sebelum dan setelah pemberian materi.

Tabel 1. Penggunaan Chat GPT dan Canva AI oleh Guru

Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
Bapak Guru A	7	10	+3
Ibu Guru B	10	10	0
Ibu Guru C	10	10	0
Ibu Guru D	9	10	+1
Ibu Guru E	10	10	0

Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
Ibu Guru F	10	10	0
Ibu Guru G	10	10	0
Bapak Guru H	8	10	+2
Rata-rata	9,25	10,00	+0,75
Standar deviasi (SD)	1,17	0,00	—

Rata-rata skor meningkat dari 9,25 menjadi 10,00. Dari 8 peserta, 3 orang mengalami peningkatan dan 5 orang tetap karena telah memperoleh skor maksimal (10) sejak pre-test. Tidak ada peserta yang mengalami penurunan.

Berdasarkan tabel 1, didapat hasil uji sebagai berikut (tabel 2)

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Statistik

Analisis	Hasil	Keterangan
Uji normalitas (Shapiro-Wilk)	$W = 0,724; p = 0,004$	Data tidak normal ($p < 0,05$)
Paired Sample t-test	$t = 1,82; df = 7; p = 0,111$	Tidak signifikan ($p > 0,05$)
Wilcoxon Signed-Rank	$p = 0,250$	Tidak signifikan ($p > 0,05$)
N-Gain (Hake, rata-rata)	1,00 (100%)	Kategori tinggi
Effect size (Cohen's d)	$d = 0,64$	Efek sedang–besar

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari pre-test ($M = 9,25; SD = 1,17$) ke post-test ($M = 10,00; SD = 0,00$), dengan nilai N-Gain rata-rata tergolong tinggi (mendekati 100%) karena seluruh peserta yang masih memiliki ruang untuk meningkat berhasil mencapai skor maksimal dan tidak ada peserta yang mengalami penurunan. Meskipun demikian, uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data selisih tidak berdistribusi normal ($p = 0,004$), sehingga uji Wilcoxon dijadikan acuan utama, sejalan dengan praktik analisis pre-test/post-test pada evaluasi pelatihan maupun penelitian eksperimental (Resna, 2024). Baik Paired Sample t-test ($p = 0,111$) maupun uji Wilcoxon ($p = 0,250$) menunjukkan bahwa peningkatan tersebut secara statistik tidak signifikan pada taraf 5%. Ketidaksignifikanan ini perlu dimaknai secara hati-hati dan tidak berarti perlakuan tidak efektif, melainkan dipengaruhi oleh adanya efek langit-langit (ceiling effect) karena mayoritas peserta (5 dari 8) telah memperoleh skor maksimal sejak pre-test sehingga ruang peningkatan yang dapat terdeteksi secara statistik menjadi sangat terbatas; kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa N-Gain cenderung kurang sensitif ketika skor awal peserta sudah tinggi (Christman et al., 2024) dan akibatnya uji Wilcoxon hanya memperhitungkan 3 data yang benar-benar berubah.

Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran, pelatihan, atau pendampingan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta. Meskipun peningkatan rata-rata terlihat tidak terlalu besar, hal ini disebabkan sebagian besar peserta sudah memiliki nilai awal yang tinggi pada saat pre-test. Dengan kata lain, kemampuan awal peserta sudah cukup baik, tetapi setelah kegiatan dilakukan, seluruh peserta berhasil mencapai nilai maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dapat memperkuat pemahaman peserta dan menyamakan capaian kompetensi seluruh peserta pada tingkat optimal. Selain nilai signifikansi, pelaporan effect size dan N-Gain dianjurkan untuk menggambarkan kekuatan pengaruh perlakuan (Gordillo & López-Fernández, 2024; Hanč et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta. Rata-rata skor meningkat dari 9,25 pada pre-test menjadi 10,00 pada post-test, dengan nilai N-Gain tergolong tinggi (mendekati 100%) dan tanpa adanya peserta yang mengalami penurunan. Meskipun uji statistik (Paired Sample t-test maupun Wilcoxon) menunjukkan peningkatan tersebut tidak signifikan pada taraf 5%, hasil ini tidak

berarti perlakuan tidak efektif, melainkan disebabkan oleh efek langit-langit (ceiling effect) karena sebagian besar peserta telah memperoleh skor maksimal sejak awal sehingga ruang peningkatan yang dapat terdeteksi secara statistik sangat terbatas. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti mampu memperkuat pemahaman peserta dan menyetarakan capaian kompetensi seluruh peserta pada tingkat optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini, khususnya kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN02 Lebakwangi. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh tim dosen, tim mahasiswa dan kepada Universitas Telkom yang telah membantu kegiatan ini serta memberikan pendanaan (no : 0371/ABD07/PPM-JPM/2026).

REFERENSI

- Apriliyanto, E., Rahayu, Y. S., Irawan, D., & Supriyanti, W. (2024). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Chat-GPT dalam Pengajaran Bagi Guru SMK Muhammadiyah 5 Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 3(3), 221–225.
- Christman, E., Miller, P., & Stewart, J. (2024). Beyond Normalized Gain: Improved Comparison of Physics Educational Outcomes. *Physical Review Physics Education Research*, 20(1), 10123. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.20.010123>
- Fauzi, A., Harli, E., & Hadi, T. H. K. (2025). Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Kepada Guru Menggunakan Chat Gpt. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 4(2), 46–50.
- Gordillo, A., & López-Fernández, D. (2024). Are Educational Escape Rooms More Effective Than Traditional Lectures for Teaching Software Engineering? {A} Randomized Controlled Trial. *IEEE Transactions on Education*. <https://doi.org/10.1109/TE.2024.3403913>
- Hanč, J., Hančová, M., & Borovský, D. (2024). Novel Computational Approaches for Ratio Distributions with an Application to {Hake's} Ratio in Effect Size Measurement. <https://arxiv.org/abs/2411.12938>
- Ngadiman, M. Z., Pranata, A., Ftitriani, F., Yolanda, F., & Daulay, R. S. A. (2025). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Chat Gpt Dalam Pengajaran Bagi Guru SMA Swasta Al-Hikmah Medan Marelan. *Jurnal Pengabdian Inovasi Sosial Ekonomi*, 2(03), 1–4.
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8.
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25–30.
- Resna, R. W. (2024). Evaluasi Pelatihan Data Analitik untuk Tenaga Kesehatan: Analisis Hasil Pre-test/Post-test, dan {Net Promoter Score} ({NPS}). *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 39–49. <https://journal.stikesbanten.ac.id/index.php/Kesehatan/article/view/171>
- Setiawan, D. (2024). Peran Guru dan Siswa dalam Menggunakan Chat GPT (Generative Pre-Training Transformer) Dalam Implementasi Pendidikan. *Krida Cendekia*, 3(01).
- Sholihatini, E., Saka, A. D. P., Andhika, D. R., Ardana, A. P. S., Yusaga, C. I., Fajar, R. I., & Virgano, B. A. (2023). Pemanfaatan teknologi chat GPT dalam pembelajaran bahasa indonesia di era digital pada mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *JURNAL TUAH: Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 1–10.
- Sugiarso, B. A., Lumenta, A. S. M., & Pratasias, P. A. K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Tools Artificial Intelligence untuk Guru. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 2(6), 267–278.
- Yasa, I. P. R. P. (2025). Analisis Perspektif Guru Terhadap Chat GPT di SMK Negeri 1 Bangli. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–62.