JLP : Jurnal Lentera Pengabdian
Volume 02 No 04 Oktober 2024
E ISSN:2985-6140

https://lenteranusa.id/

Pelatihan ChatGPT Bagi Guru Madrasah dalam Pengembangan Materi Ajar Interaktif

Anita Ratnasari[1]*, Desi Ramayanti[2], Bias Yulisa Geni[3], Islamiah Kamil[4], Deri Nasrudin[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Dian Nusantara
Email: anita.ratnasari@undira.ac.id

Received : 14-11-2024 *Revised* : 18-12-2024 *Accepted* : 12-12-2024 *Published* : 31-01-2025

Abstrak
Keterbatasan sarana pembelajaran dan kebutuhan penguatan keterampilan digital guru menjadi tantangan bagi MIS Raudhatul Jannah dalam menyusun materi ajar yang interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva untuk mendukung penyusunan serta visualisasi bahan ajar. Kegiatan dilaksanakan di MIS Raudhatul Jannah, Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan. Peserta kegiatan berjumlah 22 orang dan seluruh peserta hadir dalam pelaksanaan program. Metode kegiatan meliputi observasi kebutuhan mitra, sosialisasi teknologi kecerdasan buatan, pelatihan penggunaan ChatGPT, praktik visualisasi materi ajar dengan Canva, pendampingan, dan evaluasi deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun prompt pembelajaran, mengembangkan ide materi, membuat pertanyaan pemantik, merancang Lembar Kerja Peserta Didik, dan memvisualisasikan bahan ajar melalui platform digital. Dampak kegiatan terlihat pada terbentuknya alur kerja awal yang membantu guru menyusun bahan ajar secara lebih cepat, variatif, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Program ini menghasilkan rancangan bahan ajar digital, dokumentasi kegiatan, publikasi media, dan rencana pengajuan hak cipta. Kegiatan lanjutan disarankan melalui komunitas praktik guru, pendampingan berkala, dan evaluasi berbasis instrumen yang lebih terukur.

Kata kunci: ChatGPT, Canva, guru madrasah, materi ajar, pengabdian masyarakat

Abstract
Limited learning facilities and the need to strengthen teachers' digital skills are key challenges for MIS Raudhatul Jannah in developing interactive teaching materials. This community service program aimed to improve teachers' ability to use ChatGPT and Canva to support the preparation and visualization of instructional materials. The program was conducted at MIS Raudhatul Jannah, Serpong Utara, South Tangerang City. The program involved 22 participants, all of whom attended the activity. The implementation method included partner needs observation, introduction to artificial intelligence technology, ChatGPT training, Canva-based teaching material visualization practice, mentoring, and descriptive evaluation. The results show that participants were able to compose learning prompts, develop teaching ideas, create guiding questions, design student worksheets, and visualize instructional materials through digital platforms. The program contributed to an initial workflow that helped teachers prepare teaching materials more efficiently, more variably, and in a form that could be adjusted to classroom needs. The program produced digital teaching material drafts, activity documentation, media publication, and a planned copyright output. Follow-up activities are recommended through a teacher community of practice, periodic mentoring, and the development of more measurable evaluation instruments.

Keywords*: ChatGPT, Canva, madrasa teachers, teaching materials, community service*

Pendahuluan

Perkembangan kecerdasan buatan generatif membuka peluang baru bagi guru dalam menyusun materi ajar, merancang aktivitas kelas, dan membuat variasi pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Large language models dapat membantu guru membuat ide pembelajaran, menyusun contoh soal, merancang instruksi, dan menyiapkan umpan balik awal, tetapi pemanfaatannya tetap membutuhkan literasi, verifikasi, dan pengawasan manusia (Kasneci et al., 2023). Pada ranah pendidikan, ChatGPT juga menawarkan peluang pembelajaran yang lebih personal, namun guru perlu mengenali batasan teknologi agar tidak menerima hasil keluaran secara otomatis tanpa pemeriksaan akurasi (Tlili et al., 2023).

Literasi kecerdasan buatan menjadi kemampuan penting bagi pendidik karena guru tidak hanya perlu mengetahui cara memakai aplikasi, tetapi juga menilai kelayakan hasil, risiko bias, akurasi informasi, dan etika penggunaan. Long dan Magerko (2020) menjelaskan bahwa literasi kecerdasan buatan mencakup kemampuan mengevaluasi teknologi kecerdasan buatan, berkomunikasi dengannya, dan menggunakannya secara tepat. Ng et al. (2021) menempatkan literasi kecerdasan buatan pada kemampuan mengetahui, menggunakan, mengevaluasi, mencipta, dan memperhatikan isu etika. Chiu et al. (2024) menegaskan bahwa kompetensi kecerdasan buatan pada pendidikan dasar perlu dilihat sebagai kemampuan menerapkan pengetahuan secara bertanggung jawab.

Penguatan kompetensi digital guru juga menjadi perhatian pada kebijakan pendidikan digital. OECD (2023) menempatkan kompetensi digital guru sebagai kebutuhan pengembangan profesional yang perlu dibangun melalui standar, pelatihan berkelanjutan, dan dukungan ekosistem. UNESCO melalui panduan penggunaan kecerdasan buatan generatif di pendidikan menekankan bahwa pemanfaatan teknologi perlu diarahkan pada visi yang berpusat pada manusia, perlindungan data, pemerataan akses, dan penguatan kapasitas pengguna (Miao & Holmes, 2023). Prinsip tersebut relevan bagi sekolah dan madrasah yang mulai memperkenalkan kecerdasan buatan kepada guru.

MIS Raudhatul Jannah merupakan lembaga pendidikan Islam yang berlokasi di Jl. Bhayangkara RT 001/RW 012, Kelurahan Pakujaya, Kecamatan Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten. Madrasah ini berdiri sejak tahun 1990 dan berada di bawah Yayasan Pendidikan Islam Nisaniyah. Madrasah memiliki akreditasi B dengan nilai 83 dan telah memperoleh izin operasional nomor 9141/Kw.28.02.05/PP.07/11/2022. Jumlah siswa meningkat dari 225 siswa pada tahun pelajaran 2020/2021 menjadi 258 siswa pada tahun pelajaran 2022/2023. Peningkatan jumlah siswa menunjukkan kepercayaan masyarakat terhadap madrasah, tetapi juga menambah kebutuhan penguatan strategi pembelajaran yang efisien.

Mitra menghadapi beberapa masalah prioritas. Pertama, jumlah ruang kelas terbatas, yaitu empat ruang kelas dengan ukuran kurang dari 63 m² per kelas. Kondisi ini membuat pembelajaran dibagi menjadi sesi pagi dan siang. Kedua, guru perlu menyiapkan materi yang lebih terstruktur agar waktu pembelajaran dapat digunakan secara optimal. Ketiga, guru masih membutuhkan penguatan keterampilan dalam membuat materi ajar yang kreatif, visual, dan interaktif. Keempat, sebagian proses pembuatan materi masih menggunakan cara konvensional sehingga belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital.

Pemanfaatan ChatGPT dan Canva dapat menjadi solusi praktis bagi guru. ChatGPT dapat digunakan untuk membantu penyusunan ide materi, rangkuman, pertanyaan pemantik, contoh latihan, dan skenario aktivitas kelas. Canva dapat membantu guru memvisualisasikan materi dalam bentuk presentasi, poster, infografis, lembar kerja, dan media pembelajaran digital. Pelatihan Canva bagi guru terbukti membantu peserta membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan pengalaman guru dalam mendesain bahan ajar (Pasa et al., 2024). Mahardika et al. (2021) melaporkan bahwa Canva dapat membantu optimalisasi pembelajaran daring melalui media yang lebih menarik.

Pada pembelajaran MI/SD, Canva juga dilaporkan efektif sebagai media pembelajaran IPA (Wulandari & Mudinillah, 2022). Kegiatan pengabdian lain menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran inovatif (Sembiring et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru MIS Raudhatul Jannah dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva untuk menyusun serta memvisualisasikan materi ajar. Kegiatan ini diarahkan untuk membantu guru menghasilkan bahan ajar yang lebih variatif, mempercepat proses penyusunan materi, dan mendukung pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa madrasah.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif. Sasaran kegiatan adalah guru MIS Raudhatul Jannah, Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan. Jumlah peserta yang terdaftar dalam daftar hadir sebanyak 22 orang dan seluruh peserta hadir. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif berdasarkan kebutuhan mitra terhadap penguatan keterampilan penyusunan dan visualisasi materi ajar digital.

Kegiatan dilaksanakan melalui enam tahap. Tahap pertama adalah observasi kebutuhan mitra. Tim pelaksana mengidentifikasi profil madrasah, jumlah siswa, kondisi ruang kelas, pola pembelajaran, dan kebutuhan pengembangan materi ajar. Tahap kedua adalah sosialisasi program. Pada tahap ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai tujuan kegiatan, manfaat penggunaan kecerdasan buatan, serta contoh penggunaan ChatGPT dan Canva dalam pembelajaran. Tahap ketiga adalah pelatihan ChatGPT. Peserta dilatih menyusun prompt untuk membuat ide materi, ringkasan, pertanyaan pemantik, dan rancangan aktivitas pembelajaran.

Tahap keempat adalah praktik visualisasi materi dengan Canva. Peserta diarahkan mengubah rancangan materi menjadi tampilan visual, seperti presentasi, poster pembelajaran, atau Lembar Kerja Peserta Didik. Tahap kelima adalah pendampingan. Tim memberikan bimbingan ketika peserta mencoba membuat bahan ajar berbasis teknologi dan memperbaiki rancangan awal yang telah dibuat. Tahap keenam adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi, diskusi, umpan balik peserta, dan penilaian terhadap produk awal bahan ajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Data yang dianalisis meliputi hasil observasi mitra, catatan pelaksanaan kegiatan, produk awal bahan ajar yang dibuat peserta, dokumentasi kegiatan, daftar hadir, dan umpan balik peserta. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan gambar dokumentasi yang berasal dari laporan kegiatan.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Tahap	Kegiatan	Output
Observasi kebutuhan	Identifikasi kondisi mitra, sarana, jumlah siswa, pola pembelajaran, dan kebutuhan guru	Pemetaan masalah mitra
Sosialisasi	Pengenalan manfaat ChatGPT, Canva, dan teknologi digital untuk pembelajaran	Pemahaman awal peserta
Pelatihan ChatGPT	Praktik membuat prompt, ide materi, soal, dan aktivitas pembelajaran	Draf materi ajar
Praktik Canva	Visualisasi materi ajar menjadi presentasi, poster, atau LKPD	Media ajar visual
Pendampingan	Konsultasi dan perbaikan produk bahan ajar	Bahan ajar yang lebih siap digunakan

Evaluasi	Observasi, diskusi, umpan balik, dan penilaian produk awal	Catatan capaian dan tindak lanjut

Sumber: olahan tim pelaksana, 2025

Hasil

Karakteristik Mitra dan Peserta

MIS Raudhatul Jannah memiliki peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan dasar berbasis nilai Islam di wilayah Pakujaya, Serpong Utara. Jumlah siswa meningkat dalam tiga tahun pelajaran terakhir, dari 225 siswa pada tahun pelajaran 2020/2021 menjadi 258 siswa pada tahun pelajaran 2022/2023. Peningkatan ini menunjukkan kepercayaan masyarakat terhadap madrasah, tetapi juga menambah kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang lebih efisien dan bahan ajar yang mudah digunakan ulang.

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 22 peserta dan seluruh peserta hadir. Kehadiran penuh menunjukkan komitmen mitra terhadap penguatan kapasitas guru dalam menggunakan teknologi digital. Peserta mengikuti kegiatan mulai dari pengenalan teknologi, praktik penyusunan prompt, praktik visualisasi bahan ajar, sampai diskusi tindak lanjut.

Tabel 2. Jumlah siswa MIS Raudhatul Jannah

Tahun Pelajaran	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Total
2020/2021	34	52	31	40	38	30	225
2021/2022	42	34	52	31	40	38	237
2022/2023	60	42	34	52	31	39	258

Sumber: olahan tim pelaksana, 2025

Keterbatasan ruang kelas menjadi masalah utama yang memengaruhi pengelolaan pembelajaran. Madrasah memiliki empat ruang kelas, sehingga pembelajaran perlu dibagi menjadi sesi pagi dan siang. Kondisi tersebut membuat guru perlu mengoptimalkan waktu pembelajaran dan menyiapkan materi yang lebih terstruktur. ChatGPT dan Canva digunakan sebagai alat bantu agar guru dapat menyusun materi dengan lebih cepat, visual, dan mudah diperbarui sesuai kebutuhan kelas.

Gambar 1. Kondisi ruang kelas pembelajaran MIS Raudhatul Jannah
Sumber: dokumentasi tim PkM, 2025

Pelaksanaan Sosialisasi Teknologi Kecerdasan Buatan

Sosialisasi dilakukan untuk mengenalkan manfaat kecerdasan buatan generatif bagi pembelajaran. Peserta memperoleh penjelasan mengenai fungsi ChatGPT sebagai alat bantu penyusunan bahan ajar, bukan pengganti peran guru. Penekanan diberikan pada pentingnya memeriksa ulang hasil keluaran ChatGPT, menyesuaikan materi dengan kurikulum, dan menjaga nilai pendidikan Islam yang menjadi ciri madrasah.

Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada contoh penggunaan prompt. Contoh prompt yang diberikan meliputi permintaan membuat ringkasan materi, menyusun tujuan pembelajaran, membuat pertanyaan diskusi, menyusun soal latihan, dan membuat skenario pembelajaran. Sosialisasi ini membantu peserta melihat penggunaan ChatGPT secara praktis untuk tugas harian guru.

Pelatihan Penggunaan ChatGPT

Pelatihan ChatGPT diarahkan pada praktik langsung. Peserta mencoba membuat prompt sederhana dan memperbaiki instruksi agar hasil keluaran lebih sesuai. Materi pelatihan mencakup pengenalan ChatGPT, cara menyusun prompt, cara memeriksa hasil jawaban, cara meminta variasi aktivitas pembelajaran, dan cara membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakter siswa madrasah ibtidaiyah.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mulai mampu menggunakan ChatGPT untuk merancang ide materi, membuat contoh pertanyaan, dan menyusun rancangan Lembar Kerja Peserta Didik. Peserta juga melihat manfaat ChatGPT dalam menghemat waktu pembuatan materi. Meskipun begitu, pendampingan tetap dibutuhkan karena sebagian peserta masih perlu bantuan dalam menyusun prompt yang spesifik dan memeriksa akurasi jawaban.

Praktik Visualisasi Materi Ajar dengan Canva

Setelah memperoleh rancangan materi dari ChatGPT, peserta diarahkan memvisualisasikan materi menggunakan Canva. Kegiatan ini mencakup pemilihan template, penyusunan tata letak, penggunaan gambar, pemilihan warna, serta penyederhanaan teks agar mudah dibaca siswa. Canva dipilih karena mudah digunakan dan memiliki banyak template pembelajaran.

Praktik Canva menghasilkan rancangan awal media ajar visual. Bentuk produk yang dibuat mencakup presentasi, poster materi, dan rancangan Lembar Kerja Peserta Didik. Produk tersebut masih perlu dirapikan sebelum digunakan secara luas, tetapi sudah menunjukkan perubahan dari bahan ajar konvensional menuju bahan ajar digital yang lebih menarik.

Pendampingan, Evaluasi, dan Dampak Kegiatan

Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta memperbaiki materi yang telah disusun. Peserta memperoleh masukan terkait kejelasan instruksi, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, keterbacaan desain, dan keselarasan tampilan visual. Tim pelaksana juga memberikan dukungan teknis bagi peserta yang mengalami kesulitan menggunakan ChatGPT atau Canva.

Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi, umpan balik, daftar hadir, dan penilaian terhadap produk awal bahan ajar. Kehadiran peserta mencapai 22 orang dari 22 peserta yang terdaftar. Dampak kegiatan terlihat pada kemampuan peserta mengikuti alur kerja baru, yaitu menyusun ide materi dengan ChatGPT, memeriksa hasil keluaran, menyesuaikannya dengan kebutuhan kelas, lalu memvisualisasikannya menggunakan Canva. Data peningkatan kompetensi belum disajikan secara statistik karena kegiatan ini tidak menggunakan rancangan pre-test dan post-test.

Tabel 3. Capaian dan dampak kegiatan

Indikator	Capaian	Dampak bagi Mitra
Kehadiran peserta	22 peserta terdaftar dan 22 peserta hadir	Menunjukkan komitmen mitra dalam mengikuti pelatihan
Sosialisasi kecerdasan buatan	Peserta memahami fungsi ChatGPT dan Canva sebagai alat bantu pembelajaran	Peserta memiliki dasar penggunaan teknologi secara lebih terarah
Pelatihan ChatGPT	Peserta mencoba prompt untuk ide materi, pertanyaan, dan aktivitas kelas	Guru memperoleh alur kerja awal untuk mempercepat penyusunan bahan ajar
Praktik Canva	Peserta membuat rancangan media ajar visual	Bahan ajar menjadi lebih mudah divisualisasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa
Pendampingan	Peserta menerima masukan atas instruksi, isi, dan tampilan produk	Produk awal bahan ajar menjadi lebih rapi dan siap dikembangkan
Luaran kegiatan	Tersedia dokumentasi kegiatan, publikasi media, rancangan bahan ajar, dan rencana HKI	Kegiatan memiliki bukti luaran dan peluang diseminasi lanjutan
Keberlanjutan	Tindak lanjut diarahkan melalui konsultasi dan komunitas praktik guru	Mitra memiliki jalur pendampingan setelah kegiatan utama selesai

Sumber: olahan tim pelaksana, 2025

Pembahasan

Kegiatan pelatihan ChatGPT dan Canva memberikan jawaban praktis terhadap kebutuhan mitra. Masalah utama guru bukan hanya keterbatasan sarana, tetapi juga kebutuhan pendampingan agar teknologi dapat digunakan secara tepat. Penggunaan ChatGPT dapat membantu guru menyusun bahan ajar dengan lebih cepat, tetapi kualitas hasil tetap bergantung pada kemampuan guru dalam membuat prompt, memeriksa akurasi, dan menyesuaikan keluaran dengan kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan Kasneci et al. (2023), yang menyatakan bahwa large language models dapat membantu pembuatan konten pendidikan, tetapi tetap memerlukan literasi, verifikasi, dan pengawasan manusia.

Pelatihan ini juga relevan dengan kebutuhan literasi kecerdasan buatan guru. Guru tidak cukup hanya mampu menggunakan aplikasi. Guru perlu mampu menilai kapan ChatGPT layak digunakan, kapan hasilnya harus diperbaiki, dan bagaimana menghindari informasi yang keliru. Ng et al. (2021) menekankan bahwa literasi kecerdasan buatan mencakup kemampuan menggunakan, mengevaluasi, mencipta, dan memperhatikan isu etika. Pada kegiatan ini, kemampuan tersebut mulai dibangun melalui praktik membuat prompt, membandingkan hasil keluaran, dan memperbaiki materi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran madrasah.

Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi Penggunaan ChatGPT kepada Peserta
Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM, 2025

Gambar 3. Praktik Penggunaan ChatGPT Untuk Pengembangan Materi Ajar Interaktif
Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM, 2025

Gambar 4. Hasil Pengembangan Materi Ajar Interaktif Dari Kegiatan Pelatihan
Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM, 2025

Canva melengkapi penggunaan ChatGPT karena membantu guru mengubah teks menjadi tampilan visual. Hasil dari ChatGPT dapat menjadi bahan awal, sedangkan Canva menjadi media untuk menyusun presentasi, poster, atau Lembar Kerja Peserta Didik. Pelatihan Canva pada guru sekolah dasar terbukti membantu peserta membuat media pembelajaran seperti presentasi, flyer, dan jadwal kelas (Pasa et al., 2024). Pelatihan dan pendampingan Canva for Education juga dapat membantu guru bahasa mendesain dan memproduksi media pembelajaran digital (Nurhayati et al., 2022). Kegiatan pengabdian lain menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran inovatif (Sembiring et al., 2024). Pada kegiatan ini, Canva membantu peserta menghasilkan rancangan awal bahan ajar yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar berbasis tulisan biasa.

Dampak kegiatan terlihat pada perubahan praktik awal peserta. Sebelum pelatihan, penyusunan materi masih banyak mengandalkan cara konvensional. Setelah kegiatan, peserta memperoleh contoh alur kerja digital yang dapat diulang, yaitu merumuskan kebutuhan materi, menyusun prompt, memeriksa hasil keluaran, memperbaiki isi, dan mengubahnya menjadi media visual. Alur kerja ini penting bagi madrasah yang memiliki keterbatasan ruang kelas karena guru membutuhkan materi yang lebih siap pakai, ringkas, dan mudah disesuaikan untuk sesi pembelajaran yang berbeda.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan perlu dipertahankan. Pelatihan satu kali belum cukup untuk membangun kemandirian penuh. Peserta membutuhkan ruang praktik, contoh prompt, contoh desain, dan umpan balik langsung. OECD (2023) menekankan bahwa penguatan kompetensi digital guru perlu dilakukan melalui pengembangan profesional berkelanjutan dan dukungan ekosistem. Hal ini sesuai dengan rencana tindak lanjut kegiatan, yaitu membentuk komunitas praktik guru dan menyediakan pendampingan berkala.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan. Pertama, dampak peningkatan kompetensi belum dapat dinyatakan secara kuantitatif karena kegiatan tidak menggunakan rancangan pre-test dan post-test. Kedua, produk bahan ajar masih berupa rancangan awal sehingga perlu diuji pada pembelajaran kelas. Ketiga, luaran HKI dan publikasi media perlu dilengkapi dengan nomor sertifikat atau tautan resmi jika sudah tersedia. Keterbatasan tersebut menjadi pijakan untuk kegiatan lanjutan yang lebih terukur, khususnya melalui instrumen evaluasi, rubrik penilaian produk bahan ajar, dan pemantauan penggunaan bahan ajar di kelas.

Walaupun masih memiliki keterbatasan, kegiatan ini memberi kontribusi bagi penguatan kapasitas guru madrasah dalam menggunakan teknologi digital. Program ini mendorong guru untuk mulai menggunakan kecerdasan buatan generatif secara produktif, bukan hanya sebagai alat pencari jawaban. Program juga memperkenalkan alur kerja sederhana yang dapat direplikasi pada madrasah lain dengan kebutuhan serupa.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membantu guru MIS Raudhatul Jannah mengenal dan mempraktikkan penggunaan ChatGPT serta Canva untuk pengembangan materi ajar interaktif. Kegiatan diikuti oleh 22 peserta dan seluruh peserta hadir. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui observasi kebutuhan mitra, sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengalaman langsung dalam membuat prompt, menyusun rancangan materi, mengembangkan pertanyaan pembelajaran, dan memvisualisasikan bahan ajar melalui Canva.

Program ini bermanfaat untuk mendukung efisiensi penyusunan materi ajar dan mendorong guru menggunakan teknologi digital secara lebih terarah. Dampak utama kegiatan terletak pada terbentuknya alur kerja awal pengembangan bahan ajar digital yang dapat digunakan kembali oleh guru. Kegiatan lanjutan disarankan melalui pelatihan berkala, komunitas praktik guru, pendampingan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik digital, serta evaluasi berbasis instrumen yang lebih terukur. Produk bahan ajar, nomor HKI, tautan publikasi media, dan dokumentasi penggunaan bahan ajar di kelas dapat dilengkapi untuk memperkuat bukti luaran program.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dian Nusantara dan Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dian Nusantara atas dukungan pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada MIS Raudhatul Jannah, Kepala Madrasah Ubaidillah, S.Ag., para guru, staf, dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

Chiu, T. K. F., Ahmad, Z., Ismailov, M., & Sanusi, I. T. (2024). What are artificial intelligence literacy and competency? A comprehensive framework to support them. *Computers and Education Open, 6, Article 100171.* https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100171

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Stadler, M., Weller, J., Kuhn, J., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences, 103, Article 102274.* https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1-16.* https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 275-281.* https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817

Miao, F., & Holmes, W. (2023). Guidance for generative AI in education and research. *UNESCO.* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, Article 100041.* https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva for Education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 171-180.* https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340

OECD. (2023). OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem. *OECD Publishing.* https://doi.org/10.1787/c74f03de-en

Pasa, I. T., Nur, F., Wardani, I., Sukarwoto, S., Cahyadi, C. I., Sylvia, T., Hutabarat, L. T., Diriyanti, S., Akbar, M. C., & Matthew, J. J. (2024). Canva-based learning media creation training for elementary school teachers. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(1), 123-128.* https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i1.17804

Sembiring, D. A. K., Risamasu, P. E. G., Tijow, M. A., Aryesam, A., Sogalrey, F. A. M., Karim, A., Selfe, S., Rosiyanti, R., & Rafra, J. A. (2024). Pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis platform Canva bagi guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 5(2), 264-272.* https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10854

Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., Agyemang, B., & Burgos, D. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart Learning Environments, 10, Article 15.* https://doi.org/10.1186/s40561-023-00237-x

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102-118.* https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245