

Peningkatan Kreasi Siswa Sekolah Dasar Lewat Design Gambar Dengan Pemanfaatan Google *Artificial Intelligence*

Masliyah¹, *Syadza Nabila Yusna², Hendrata Wibisana²

¹Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik

Universitas Yos Soedarso Surabaya

²Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik dan Sains

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

DOI:

<https://doi.org/10.33005/jaksi.v1i2.8>

Kata Kunci:

Kreativitas siswa, desain gambar, Google Artificial Intelligent, pengabdian masyarakat, Sekolah Dasar.

Keywords:

Student creativity, image design, Google Artificial Intelligence, community service, elementary school.

Hal:



This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK:

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa SD Etika Dharma Rungkut Menanggal melalui pemanfaatan Google *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran desain gambar. Kegiatan dilakukan bagi siswa kelas 4–6 dengan metode sosialisasi, pelatihan teknis, praktik kreasi berbasis AI, serta evaluasi karya dan refleksi motivasi belajar. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi AI serta menghasilkan karya visual lebih kreatif. Motivasi belajar seni dan teknologi juga meningkat, terlihat dari antusiasme dan kepercayaan diri siswa. Guru dan sekolah memberi respon positif terhadap penerapan AI. Keberlanjutan program direkomendasikan melalui integrasi dalam kurikulum, pelatihan guru, dan dukungan sarana-prasarana agar pembelajaran kreatif berbasis teknologi berkelanjutan.

ABSTRACT

This community service program aims to foster creativity among students at Etika Dharma Rungkut Menanggal Elementary School by incorporating Google's Artificial Intelligence (AI) into image design learning. Activities were conducted with students in grades 4–6 and included socialization, technical training, AI-based creative practice, evaluation of work, and reflection on learning motivation. The results demonstrate an improvement in students' ability to use AI technology and create more artistic visual works. Their motivation to learn art and technology has also increased, as evidenced by their enthusiasm and confidence. Teachers and schools have responded positively to the program's use of AI. To ensure the program's sustainability, it should be integrated into the curriculum, teachers should be trained, and infrastructure support should be provided so that technology-based creative learning can continue.

*Correspondence

Email : syadza_nabila.ts@upnjatim.ac.id

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi utama yang perlu dikembangkan sejak dini, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Sekolah Dasar (SD) sebagai fondasi awal pendidikan formal berperan penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi kreatif anak. Kreativitas tidak hanya berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang pesat (Runco & Acar, 2012). Namun, kenyataannya, masih banyak sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa, terutama terkait keterbatasan sarana dan metode pembelajaran yang inovatif (Beghetto & Kaufman, 2017).

Latar belakang masalah utama yang dihadapi di Sekolah Dasar Etika Dharma Kelurahan Rungkut Menanggal adalah rendahnya tingkat kreasi dan inovasi siswa dalam menghasilkan karya seni visual, khususnya desain gambar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya akses dan pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara interaktif dan kreatif. Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, integrasi teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang adaptif dan kompeten (Luckin et al., 2016). Google Artificial Intelligence sebagai salah satu teknologi AI yang mudah diakses memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah dasar (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019).

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreasi siswa Sekolah Dasar Etika Dharma melalui pemanfaatan teknologi Google *Artificial Intelligence* dalam desain gambar. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan langsung kepada siswa agar mampu menggunakan teknologi AI secara efektif dalam proses pembuatan karya seni visual. Dengan demikian, diharapkan kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman (Wang, 2020).

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi beberapa tahap utama, yaitu sosialisasi dan persiapan, pelatihan penggunaan Google AI, praktik kreasi desain gambar oleh siswa, serta evaluasi hasil karya dan refleksi. Pendekatan ini mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berkreasi dan bereksperimen dengan teknologi yang ada (Papert, 1980; Hattie, 2009). Pendampingan intensif selama proses pelatihan bertujuan untuk memastikan setiap siswa dapat memahami dan mengaplikasikan teknologi AI dengan baik, sekaligus mendorong eksplorasi kreativitas tanpa batas (Sawyer, 2012).

Beberapa bentuk pengabdian masyarakat yang mirip telah dilakukan di berbagai tempat dengan tujuan serupa, yaitu mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran seni dan kreativitas anak. Misalnya, pengabdian yang dilakukan di SDN 1 Cibodas, Tangerang, yang memanfaatkan aplikasi desain grafis berbasis AI untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat ilustrasi digital (Sari & Prasetyo, 2021). Di tempat lain, pengabdian di SDN 3 Malang

Maslivah, Svadza Nabila Yusna, Hendrata Wibisana. *Peningkatan Kreasi Siswa* menggunakan platform pembelajaran berbasis AI untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam seni lukis digital, dengan hasil peningkatan signifikan dalam kualitas karya dan minat belajar seni (Putra & Wijaya, 2022). Studi lain oleh Yuliana dan Hartono (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar di Yogyakarta mampu meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif siswa secara berkelanjutan.

Keberlanjutan (*sustainability*) program pengabdian ini menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan agar manfaat yang diperoleh dapat terus dirasakan oleh sekolah dan siswa dalam jangka panjang. Untuk itu, diperlukan upaya integrasi teknologi AI ke dalam kurikulum sekolah secara sistematis, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mampu memfasilitasi penggunaan teknologi secara optimal (Fullan, 2013). Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan komunitas sangat diperlukan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kreativitas berbasis teknologi (OECD, 2019).

Pengembangan program ini juga dapat diperkuat dengan kolaborasi antara sekolah, universitas, dan pihak swasta yang bergerak di bidang teknologi pendidikan, sehingga inovasi dan pembaruan materi pembelajaran dapat terus dilakukan sesuai dengan perkembangan teknologi AI (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Dengan pendekatan ini, program pengabdian tidak hanya menjadi kegiatan sekali jalan, melainkan sebuah ekosistem pembelajaran kreatif yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perubahan zaman (Dede, 2009).

Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini berupaya menjawab tantangan nyata dalam pendidikan dasar, yaitu bagaimana mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa melalui pemanfaatan teknologi AI yang relevan dan mudah diakses. Dengan pendekatan yang terstruktur dan dukungan berbagai pihak, diharapkan program ini dapat menjadi model bagi pengembangan pembelajaran kreatif berbasis teknologi di sekolah dasar lainnya, sekaligus mendorong transformasi pendidikan yang lebih inovatif dan inklusif di era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama tiga bulan dengan rangkaian tahapan yang terstruktur. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan persiapan dan sosialisasi melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin serta dukungan penuh terhadap program yang akan dilaksanakan. Sosialisasi ini ditujukan kepada guru dan siswa agar memahami tujuan serta manfaat penggunaan Google AI dalam pembelajaran desain gambar. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan seluruh pihak memiliki gambaran yang jelas mengenai kegiatan yang akan dijalankan.

Tahap berikutnya adalah pelatihan dan pendampingan yang ditujukan kepada siswa kelas 4 hingga 6. Pelatihan berfokus pada pengenalan dasar penggunaan Google AI untuk mendukung kegiatan desain gambar. Materi yang diberikan meliputi cara mengakses platform, penjelasan fitur-fitur AI yang dapat dimanfaatkan dalam proses desain, serta teknik dasar menggambar dan mengedit gambar menggunakan aplikasi berbasis AI. Selama pelatihan

Maslivah, Svadza Nabila Yusna, Hendrata Wibisana. *Peningkatan Kreasi Siswa* berlangsung, siswa mendapatkan pendampingan intensif agar mampu mengoperasikan teknologi secara efektif dan mandiri.

Setelah memahami dasar-dasar penggunaan Google AI, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari melalui praktik kreasi gambar. Pada tahap ini, setiap siswa diminta menghasilkan karya visual berdasarkan tema yang telah ditentukan. Proses ini mendorong siswa untuk berkreasi secara lebih bebas dan memanfaatkan teknologi AI sebagai sarana eksplorasi ide serta pengembangan kreativitas. Karya-karya yang dihasilkan kemudian dikumpulkan untuk tahap penilaian lebih lanjut.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Hasil karya siswa dievaluasi berdasarkan beberapa aspek, antara lain tingkat kreativitas, ketepatan penggunaan fitur AI, serta kesesuaian dengan tema yang diberikan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi serta pemahaman siswa terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam desain gambar. Melalui evaluasi ini, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas program sekaligus masukan berharga untuk keberlanjutan kegiatan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menunjukkan hasil yang menggembirakan. Setelah diberikan pelatihan dan pendampingan, siswa mampu menghasilkan karya gambar yang lebih kreatif dan variatif dibandingkan sebelum menggunakan teknologi AI. Mereka dapat menggabungkan berbagai elemen visual dengan lebih mudah dan menarik.

Option 1 (Simple and Direct): Disusun prompt sebagai berikut:

"A close-up shot of the letters 'AI' on a computer motherboard. The background is a glowing red circuit board with various components."

Option 2 (More Descriptive): Disusun perintah dalam prompt sebagai berikut:

"Two metallic, block-like letters, 'T' and 'S', rest on an Indonesian map. The map beneath them glows with a vibrant red light, highlighting the intricate network of lines and components. The image suggests the intersection of surveying and hardware."

Option 3: Disusun prompt sebagai berikut:

"Two metallic, block-like letters, 'T' and 'S', rest on an Indonesian map. The map beneath them glows with a vibrant dark blue light, highlighting the intricate network of lines and components. The image suggests the intersection of surveying and hardware."

Option 4.

Menyusun prompts sebagai berikut: *"Four metallic, block-like letters, 'G', 'O', 'O' and 'D', rest on an Indonesian temple. The temple beneath them glows with a vibrant dark blue light, highlighting the intricate network of lines and components. The image suggests the intersection of the temple and the word."*

Pelaksanaan program pelatihan pemanfaatan Google AI dalam pembelajaran desain gambar memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa SD Etika Dharma. Siswa yang pada awalnya belum mengenal teknologi AI, setelah mendapatkan pendampingan mampu mengoperasikan aplikasi dengan lancar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat

Maslivah, Svadza Nabila Yusna, Hendrata Wibisana. *Peningkatan Kreasi Siswa* dipahami bahkan oleh siswa sekolah dasar apabila diberikan pendekatan yang tepat, sistematis, dan menyenangkan.

Selain peningkatan keterampilan teknologi, motivasi belajar siswa juga mengalami perkembangan yang cukup besar. Penggunaan AI membuat proses pembelajaran lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias mencoba berbagai fitur yang tersedia, serta menunjukkan keberanian dalam berkreasi. Antusiasme ini menandakan adanya peningkatan minat dan rasa percaya diri dalam mempelajari seni berbasis teknologi.

Tidak hanya siswa, guru dan pihak sekolah juga merasakan manfaat dari kegiatan ini. Mereka memberikan respon positif karena melihat adanya nilai tambah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas dan literasi teknologi sejak dini. Pihak sekolah berharap program serupa dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan dengan dukungan fasilitas dan pelatihan guru, sehingga integrasi teknologi AI dalam kurikulum dapat semakin memperkuat kualitas pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Etika Dharma Kelurahan Rungkut Menanggal berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Google AI dalam pembelajaran desain gambar dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, siswa tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi AI dengan baik, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang lebih inovatif dan variatif dibandingkan sebelumnya. Hal ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran seni di jenjang dasar sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kreatif anak secara optimal.

Selain peningkatan kreativitas, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran seni dan teknologi. Penggunaan Google AI memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertantang untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Respon positif dari guru dan pihak sekolah menambah keyakinan bahwa teknologi AI dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

Keberlanjutan program ini sangat penting untuk memastikan manfaat yang telah dicapai dapat terus dirasakan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, disarankan agar teknologi AI diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum sekolah dan didukung dengan pelatihan berkelanjutan bagi guru. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, komunitas, dan lembaga terkait, juga diperlukan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, program pengabdian ini dapat menjadi model pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Maslivah, Svadza Nabila Yusna, Hendrata Wibisana. *Peningkatan Kreasi Siswa*
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2017). *Nurturing creativity in the classroom*. Cambridge University Press.
- Dede, C. (2009). *Immersive interfaces for engagement and learning*. Science, 323(5910), 66-69.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). *Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect*. Journal of Research on Technology in Education, 42(3), 255-284.
- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- OECD. (2019). *Trends shaping education 2019*. OECD Publishing.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Putra, A. R., & Wijaya, I. N. (2022). *Pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni lukis digital berbasis AI di SDN 3 Malang*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 45-54.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). *Divergent thinking as an indicator of creative potential*. Creativity Research Journal, 24(1), 66-75.
- Sari, R. P., & Prasetyo, E. (2021). *Pemanfaatan aplikasi desain grafis berbasis AI untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN 1 Cibodas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 120-130.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Wang, F. (2020). *Artificial intelligence in education: A review*. IEEE Access, 8, 75264-75278.
- Yuliana, S., & Hartono, R. (2020). *Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: Studi kasus di Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8(3), 210-220.