

OPTIMALISASI TEKNOLOGI DAN KREATIVITAS UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DAN ADMINISTRASI DI SEKOLAH ISLAM AL AZHAR 58 BALIKPAPAN

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Sekolah Islam Al Azhar 58 Balikpapan bertujuan untuk mendukung pembelajaran melalui optimalisasi teknologi dan kreativitas. Program ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dalam proses belajar mengajar serta kurangnya panduan dan pelatihan yang mendukung penggunaannya di sekolah. Selain itu, siswa juga belum memiliki cukup keterampilan dalam desain visual yang mendukung kreativitas mereka. Metode pelaksanaan mencakup empat program utama: (1) pengenalan dan pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran interaktif, (2) penyusunan modul panduan penggunaan AR bagi guru, (3) pelatihan desain menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa, dan (4) penyusunan ulang format administrasi sekolah agar lebih terstruktur. Hasil yang diperoleh meliputi peningkatan minat belajar siswa melalui media AR, tersusunnya panduan yang mudah dipahami oleh guru, serta peningkatan kemampuan desain siswa. Kesimpulannya, penerapan teknologi dan pendekatan kreatif berkontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan kesiapan digital di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Augmented Reality, Canva, Sekolah, Teknologi, Pendidikan

Abstract

The Community Service Program (KKN) at Al Azhar Islamic School 58 Balikpapan aims to support learning through the optimization of technology and creativity. This program was motivated by the suboptimal use of Augmented Reality (AR) in the teaching and learning process, as well as the lack of guidance and training to support its use in schools. In addition, students lacked sufficient visual design skills to enhance their creativity. The implementation method included four main programs: (1) introduction and utilization of AR as an interactive learning medium, (2) development of an AR user guide for teachers, (3) design training using Canva to improve students' creativity, and (4) restructuring the school's administrative format to be more organized. The results included increased student interest in learning through AR media, the creation of a user-friendly AR guide for teachers, and improved student design skills. In conclusion, the application of technology and creative approaches contributed positively to improving the quality of learning and digital readiness in the school environment.

Keywords: Article, Augmented Reality, Canva, School, Technology)

1. Pendahuluan

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, berbagai bidang kehidupan mulai merasakan dampak positif dari kemajuan teknologi informasi. Tidak hanya dalam sektor industri dan komunikasi, bidang pendidikan juga mengalami perubahan signifikan berkat pemanfaatan teknologi yang semakin inovatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi terkini dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan penggabungan elemen virtual ke dalam dunia nyata untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Billinghurst et al., 2015). Pengenalan mengenai sebuah media pembelajaran dengan basis *augmented reality* menjadi alat bantu proses pembelajaran diera perkembangan teknologi yang semakin pesat, digunakannya media pembelajaran dengan basis *augmented reality* sebagai alat bantu mengajar telah menjadi sangat relevan (Anggara et al., 2020). Media pembelajaran berbasis *augmented reality* merupakan kombinasi antara dunia nyata dan dunia virtual yang memungkinkan pengguna untuk mengalami konten pembelajaran dalam bentuk visual 3D yang interaktif (Huang, 2017).

Selain teknologi AR, peningkatan kreativitas siswa juga merupakan aspek penting dalam proses pendidikan. Kreativitas dapat diasah melalui berbagai media, salah satunya adalah desain grafis. Di sinilah peran aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menjadi menarik untuk dieksplorasi, terutama bagi siswa sekolah dasar (Yundayani, 2019). Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang user-friendly dan dapat diakses oleh siapa saja (Dewilna Helmi et al., 2023). Dengan berbagai fitur dan template yang disediakan, Canva memungkinkan penggunanya untuk dengan mudah membuat desain grafis yang menarik, seperti poster, presentasi, kartu ucapan, dan banyak lagi (Novitasari and Pratiwi, 2023). Penguasaan Canva dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menampilkan karya mereka, terutama dalam kegiatan sekolah seperti *market day*.

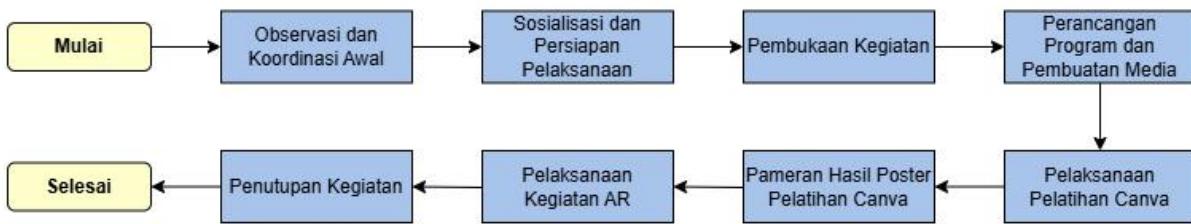
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Islam Al Azhar 58 Balikpapan sebagai bentuk dukungan terhadap penguatan pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas. Sekolah ini dipilih sebagai mitra karena memiliki lingkungan yang adaptif terhadap inovasi dan terbuka terhadap integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi awal dengan pihak sekolah, ditemukan adanya kebutuhan untuk memperkenalkan media pembelajaran baru yang lebih interaktif, serta pelatihan desain grafis untuk siswa agar dapat menghasilkan karya visual secara mandiri.

Kegiatan ini difokuskan pada dua bentuk program utama. Pertama, pemanfaatan teknologi AR dalam pengenalan flora dan fauna Indonesia kepada siswa, yang bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Melalui teknologi ini, siswa dapat melihat representasi hewan dan tumbuhan secara 3D langsung dari perangkat mereka. Kedua, pelatihan desain grafis menggunakan Canva kepada siswa siswi, terutama dalam rangka mendukung kreativitas mereka dalam membuat poster untuk kegiatan *market day* sekolah. Kegiatan ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan pada sebuah Sekolah Dasar (SD) Hamzanwadi (Sari et al., 2020), subjek penelitiannya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran dengan basis *augmented reality* sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran tersebut memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara lebih menarik serta lebih interaktif (Anwar, 2022). Selain itu, penelitian sebelumnya juga melakukan validasi produk baik dari ahli media maupun ahli materi. Dalam validasi media, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan basis *augmented reality* tersebut sangat layak digunakan karena mendapatkan pada kategori "sangat layak". Dimana dari hasil validasi beberapa ahli materi tersebut pun menunjukkan jika media pembelajaran dengan basis *augmented reality* sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata persentase sebesar 94,5 yang termasuk dalam kategori "sangat layak" (Kholisho et al., 2020). Hasil penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa respon peserta didik/siswa terhadap media pembelajaran dengan basis *augmented reality* ini sangat positif (Damara et al., 2018).

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dimulai dengan survei lokasi KKN, dilanjutkan ke tahap implementasi program melalui pelaksanaan kegiatan KKN yang disertai dengan pembinaan. Terakhir, dilakukan monitoring serta evaluasi terhadap kegiatan yang telah dijalankan bersama mitra. Penjelasan lebih rinci mengenai metode pelaksanaan dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan KKN

Sumber: Penulis, 2025

2.1 Observasi dan Koordinasi Awal

Kegiatan diawali dengan melakukan observasi langsung ke Sekolah Islam Al Azhar 58 Balikpapan guna mengidentifikasi kondisi sekolah, potensi siswa, serta kebutuhan yang relevan dengan program. Tim pelaksana juga melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk membahas rencana pelaksanaan kegiatan, sasaran peserta, waktu pelaksanaan, serta dukungan fasilitas yang diperlukan.

2.2 Sosialisasi dan Persiapan Pelaksanaan

Setelah koordinasi internal, dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa terkait program yang akan dilaksanakan. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan materi pelatihan, tujuan kegiatan, dan manfaat yang diharapkan. Pada tahap ini juga dilakukan persiapan teknis, seperti pembagian kelas peserta, pengecekan perangkat, instalasi aplikasi, serta penyusunan jadwal pelatihan agar berjalan lancar dan efektif.

2.3 Pembukaan Kegiatan

Pembukaan kegiatan dilakukan secara simbolis di hadapan perwakilan pihak sekolah, guru, dan siswa. Dalam sesi ini, tim pelaksana memberikan sambutan serta penjelasan umum mengenai rangkaian kegiatan, ruang lingkup pelatihan, dan harapan dari pelaksanaan program. Kegiatan ini juga menjadi momen pembuka semangat dan keterlibatan aktif dari semua pihak.

2.4 Perancangan Program dan Pembuatan Media

Tim menyusun program pelatihan secara sistematis dan membuat materi yang sesuai dengan sasaran peserta. Untuk pelatihan AR, dikembangkan media visual berupa kartu atau objek cetak berisi flora dan fauna Indonesia yang dapat dipindai melalui aplikasi tertentu. Sementara itu, untuk pelatihan Canva, dibuat modul pelatihan yang mencakup dasar-dasar desain grafis, tata letak poster, kombinasi warna, hingga teknik penggunaan fitur-fitur Canva yang relevan dengan kebutuhan siswa.

2.5 Pelaksanaan Pelatihan Canva

Pelatihan Canva dilaksanakan untuk siswa kelas 5 Khalid Bin Walid. Pelatihan ini bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa dalam mendesain poster digital bertema market day. Siswa dikenalkan pada dasar-dasar desain visual dan dibimbing untuk membuat poster secara mandiri menggunakan Canva. Kegiatan ini dilakukan secara praktis dan interaktif, dengan pendampingan langsung dari tim.

2.6 Pameran Hasil Poster Pelatihan Canva

Setelah pelatihan Canva selesai, hasil karya siswa dikumpulkan dan dipajang di area kelas atau lingkungan sekolah sebagai bentuk apresiasi. Pameran ini bertujuan untuk membangun rasa percaya diri siswa atas hasil karya mereka, sekaligus menumbuhkan minat dan apresiasi terhadap kreativitas visual di lingkungan sekolah.

2.7 Pelaksanaan Kegiatan AR

Kegiatan ini diberikan kepada siswa kelas 4 Ibnu Abbas. Siswa diajak untuk menggunakan perangkat mobile guna memindai objek atau gambar yang telah disiapkan dan menampilkan bentuk flora dan fauna Indonesia dalam format 3D interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sekaligus memperkenalkan teknologi AR sebagai media pembelajaran.

2.8 Penutupan Kegiatan

Sebagai penutup dari seluruh rangkaian kegiatan, tim memberikan cenderamata berupa plakat kepada pihak sekolah sebagai bentuk terima kasih atas kerja sama yang terjalin. Selain itu, diberikan pula figura berisi dokumentasi kegiatan kepada dua kelas yang berpartisipasi aktif, yaitu kelas 5 Khalid Bin Walid (pelatihan Canva) dan kelas 4 Ibnu Abbas (penggunaan AR), sebagai kenang-kenangan dan bentuk penghargaan atas antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Sosialisasi dan Persiapan Pelaksanaan

Sosialisasi kegiatan KKN dilakukan pada hari Kamis, 19 September 2024, di ruang Kepala Sekolah Islam Al Azhar 58 Balikpapan. Kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, wakil kepala sekolah serta tim KKN. Dalam sosialisasi tersebut, tim menjelaskan secara umum mengenai program kerja yang akan dilaksanakan, yaitu pelatihan Canva dan pengenalan AR. Guru-guru menyambut baik rencana kegiatan dan memberikan masukan mengenai waktu pelaksanaan agar tidak mengganggu jam belajar utama. Selain itu, dilakukan pula penyampaian terkait persiapan teknis seperti instalasi aplikasi, pengumpulan materi, dan pembagian kelas sasaran.



Gambar 2. SIT Al-Alzhar 58 Balikpapan

B. Pembukaan Kegiatan

Kegiatan tim KKN E5 dibuka pada hari Senin, 14 April 2025. Pembukaan kegiatan dilaksanakan bersamaan dengan hari pelatihan canva dilaksanakan yakni pada pagi hari di ruang kelas 5 Khalid Bin Walid. Dalam kelas 5 Khalid Bin Walid terdapat 18 orang siswa siswi dan juga wali murid dari kelas tersebut. Pembukaan diawali dengan sambutan dari perwakilan sekolah dan perwakilan tim KKN, dilanjutkan dengan perkenalan tim dan pemaparan singkat program kerja.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan (*Pembukaan dilakukan di kelas 5 Khalid Bin Walid bersama wali murid*)

Sumber: Penulis, 2025

C. Perancangan Program dan Pembuatan Media

Sebelum pelatihan dimulai, tim menyusun materi pelatihan yang meliputi modul Canva dasar serta media *Augmented Reality* untuk pengenalan flora dan fauna Indonesia dengan tujuan untuk memudahkan tim dalam menyampaikan ilmu dan pengimplementasian ilmu ke siswa siswi kelas 5 Khalid Bin Walid dan kelas 4 Ibnu Abbas. Tim membuat desain kartu visual berisi objek flora dan fauna yang dapat dipindai menggunakan aplikasi AR berbasis Android. Untuk Canva, disiapkan slide panduan, template poster, dan akun Canva Edu agar siswa dapat langsung praktik tanpa hambatan. Proses perancangan ini berlangsung selama beberapa hari sebelum kegiatan inti dimulai.



Gambar 4. Pembuatan Modul dan Perancangan Program (*Pembuatan modul oleh tim dan diberikan kepada siswa siswi*)

Sumber: Penulis, 2025

D. Pelatihan Canva di Kelas 5 Khalid Bin Walid

Pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva yang dilaksanakan di kelas 5 Khalid Bin Walid. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk memahami dasar-dasar desain visual seperti pemilihan warna, tata letak, hingga penggunaan elemen grafis. Pelatihan dilakukan secara langsung dan interaktif, di mana siswa diberi kebebasan

mengeksplorasi ide mereka dan menuangkannya dalam bentuk poster digital bertema *market day*.



Gambar 5. Pelatihan Canva di Kelas 5 Khalid Bin Walid

Sumber: Penulis, 2025

E. Pameran Hasil Poster di Acara Market Day

Poster hasil pelatihan Canva dipamerkan pada acara *market day* sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas siswa. Pameran ini tidak hanya menjadi sarana menampilkan hasil karya, tetapi juga memberi pengalaman nyata bagi siswa dalam mendesain dan mengekspresikan ide mereka. Hal ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa terhadap hasil kerja mereka.



Gambar 6. Voting Poster dan Penyerahan Hadiah Poster Terfavorite

F. Pengenalan Flora dan Fauna di Indonesia Menggunakan AR

Siswa kelas 4 menggunakan aplikasi AR untuk memindai kartu visual yang kemudian menampilkan flora dan fauna dalam bentuk 3D. Foto dari kegiatan ini akan menampilkan ekspresi antusias dan rasa ingin tahu siswa saat berinteraksi langsung dengan teknologi. Momen ini penting karena memperkenalkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi masa kini.



Gambar 7. Pelatihan Augmented Reality di Kelas 4 Ibnu Abbas

Sumber: Penulis, 2025

G. Penyerahan Plakat dan Figura

Gambar ini mendokumentasikan penutupan kegiatan KKN dengan penyerahan plakat sebagai bentuk terima kasih kepada pihak sekolah. Selain itu, figura berisi dokumentasi kegiatan diberikan kepada dua kelas yang aktif terlibat, yaitu kelas 4 dan 5. Ini menjadi simbol apresiasi dan kenangan atas kolaborasi yang baik antara tim KKN dan pihak sekolah.





Gambar 8. Penutupan dan Penyerahan Plakat Kepada Sekolah Al Azhar 58 Balikpapan

Sumber: Penulis, 2025

Pelatihan Canva dan *Augmented Reality* telah dilaksanakan pada program pengabdian masyarakat di Sekolah Al Azhar 58 Balikpapan. Pelatihan Canva diikuti oleh 30 peserta dengan materi dasar grafis dan praktik pembuatan poster. Dari hasil uji coba menunjukkan peningkatan skor yang signifikan. Rata rata nilai *pre-test* pelatihan Canva adalah 77,778, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi 82,778. Sementara itu, pelatihan *Augmented Reality* yang diikuti oleh 11 peserta mencatat rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53 dan meningkat menjadi 72 pada *post-test*. Data selengkapnya ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Proker yang Telah dilaksanakan

Sumber: Penulis, 2025

No	Parameter	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Pelatihan Canva	77,778	82,778
2	Pelatihan Augmented Reality	53	72

Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Peserta pelatihan Canva mampu menghasilkan desain media seperti poster, sedangkan peserta pelatihan AR mampu memahami konsep dasar dan aplikasi *Augmented Reality* untuk media pembelajaran.

4. Kesimpulan

Kesimpulan Kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan di kelas 5 Khalid Bin Walid berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Melalui pendekatan praktis dan interaktif, siswa mampu memahami dasar-dasar desain grafis serta mengaplikasikannya dalam pembuatan poster digital bertema *market day*. Antusiasme tinggi yang ditunjukkan peserta menandakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan visual siswa di era digital.

pengenalan teknologi AR kepada siswa kelas 4 memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui media AR, siswa dapat melihat representasi flora dan fauna Indonesia dalam bentuk 3D, yang membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual dan menarik. Teknologi ini menjembatani pembelajaran konvensional dengan pendekatan modern yang relevan dengan perkembangan zaman.

Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga mendapat ruang untuk mengekspresikan ide dan gagasan secara kreatif. Hal ini sejalan

dengan tujuan program pengabdian masyarakat, yaitu mendukung pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Kalimantan selaku fasilitator dan pemberi dana dalam program ini.

Kami juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada Sekolah Islam Al Azhar 58 Balikpapan selaku mitra pelaksanaan kegiatan, khususnya kepada kepala sekolah, para guru, serta siswa-siswi kelas 4 Ibnu Abbas dan kelas 5 Khalid Bin Walid yang telah berpartisipasi aktif dan antusias sepanjang kegiatan berlangsung.

Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim KKN E5 atas kerja sama, dedikasi, dan kontribusi nyata dalam merancang dan menjalankan program dengan penuh tanggung jawab. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat jangka panjang bagi penguatan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

- Anggara, M R., Azizah, N., & Kustiawan, I. (2020, May 1). Utilization of augmented reality technology as a learning media for early childhood., 850 (1) 012001-012001. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/850/1/012001>
- Anwar, TLH. (2022, December 7). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/viewFile/3637/PDF>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A survey of augmented reality. Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/1100000049>
- Damara, M A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018, April 30). Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 6(1), 33-40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.21213>
- Dewilna Helmi et al.(2023) ‘Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Tarang’, Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara (JMMN), 2(2), pp. 24–3.
- Huang, T. (2017, November 6). Seeing creativity in an augmented experiential learning environment. <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0592-2>
- Kholisho, Y N., Marfuatun., & Lutfi, S. (2020, May 1). The Development Of Augmented Reality For Hardware Introduction For SDU Hamzanwadi Students. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012009>
- Novitasari, A.D. (2023) ‘E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar’, 3.
- Sari, A K., Ningsih, P R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I A., & Sophan, M K. (2020, January 23). Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Metaverse. Panrita Abdi, 4(1), 52-52. <https://doi.org/10.20956/pa.v4i1.7620>
- Yundayani, A. (2019) ‘INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS ’ WRITING SKILLS’, 7(2). Available at: <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800.Received>.