

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI UNTUK GURU SD NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN

Hendro Joko Prasetyo¹, Agustinus Suradi², Mariana Windarti³

¹Program Vokasi, Universitas Widya Dharma Klaten
hendromkom@gmail.com

²Fakultas Teknologi dan Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten
constituedeum@gmail.com

³Fakultas Teknologi dan Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten
marianawindarti@gmail.com

Article Info	Abstract
ARTICLE HISTORY Received: 20/02/2024 Reviewed: 16/03/2024 Revised: 28/07/2024 Accepted: 31/07/2024 DOI: 10.54840/widharma.v3i02.234	<i>Community Service Activities in the form of Training on Learning Media Development Using Artificial Intelligence (AI) Based with Canva Software which will later be used to create Powerpoint, at SD 1 Negeri Karanganom, Klaten Regency aims to provide knowledge and technology regarding the use of the Canva application which will later be used for the learning process for teachers in making Powerpoint so that the appearance will be more interesting and interactive. The training participants are productive teachers who teach at SD 1 Negeri Karanganom, Klaten Regency.</i> <i>This training activity begins with coordinating the PPM TEAM, registering participants and disseminating material. The socialization of the material begins with an introduction and installation of Canva software which will later be integrated to create Powerpoint material for creating learning media. Material socialization was carried out through lectures and discussions as well as practicums in creating Powerpoint learning media using the Canva application. With this program, teachers can easily design and arrange their own to make the learning process using Canva media, especially for Power Point, more interesting for students because it is not boring.</i> <i>The indicators for achieving targets and outcomes for SD Negeri 1 Karanganom Klaten teachers through Optimizing AI-Based Learning Media using Canva learning media are to improve the quality of teachers in creating AI-based learning media, especially using Canva learning media, being able to develop and create learning aids by making power point presentations so that the appearance will be more attractive, the effect of which will be to make it easier for students to understand the learning material better.</i> <i>Keywords: Canva, Microsof Powerpoint, Artificial Intelligence</i>

PENDAHULUAN

Guru atau seorang pendidik tentu memiliki andil yang sangat besar dalam keberhasilan siswa ketika belajar di sekolah. Oleh sebab itu seorang guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk memotivasi siswa dapat belajar. Guru yang baik tidak selalu merasa dirinya paling benar dan pintar akan tetapi murid dijadikan sebagai tempat *sharing* atau saling menukar ilmu. Akan tetapi, sebagai peserta didik murid akan menjadikan seorang guru itu sebagai motivator, mentor, atau sebagai salah satu sumber bagi mereka untuk mendapatkan ilmu dan untuk mengajukan pertanyaan, oleh sebab itu seharusnya guru memiliki pengetahuan yang luas, selalu mencari tahu dan selalubelajar.

Seorang guru dapat dikatakan telah memberikan pembelajaran jika terjadi perubahan tingkah laku terhadap siswanya tentunya ke arah yang positif, juga menjadikan siswanya tahu dan mengerti tentang ilmu pengetahuan yang disampaikan. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan seorang guru

adalah bagaimana cara menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa dengan menarik sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Secara spesifik permasalahan-permasalahan yang terjadi tentang media pembelajaran berbasis AI di SD 1 Negeri Karanganom Klaten adalah:

1. Dilihat dari aspek tenaga pengajar (Guru), yaitu :
 - a. Guru harus menaikkan kemampuannya dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan.
 - b. Guru tidak melakukan perubahan dalam penyampaian materi kepada siswanya. Padahal, dengan mengadakan perubahan dalam penyampaian materi pembelajaran misalnya dengan *power point* yang menggunakan media AI khususnya Canva akan membuat penampilan presentasi *power point* guru akan lebih menarik bagi siswa.
2. Ditinjau dari aspek sekolahnya atau lembaga pendidikan, yakni :
 - a. Sekolah maupun lembaga pendidikan harus melakukan pembaharuan program yang akan datang. Sehingga proses pembelajaran dalam hal penyampaian materi pembelajaran akan lebih maksimal dan mudah dipahami oleh siswa..
 - b. Dengan adanya pembaharuan program yang disesuaikan dengan Standar Nasional Pendidikan sehingga program pembelajaran di SD 1 Negeri Karanganom akan mendapatkan hasil yang optimal dalam meningkatkan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

Salah satu konsep yang bisa menjadi solusi dari permasalahan- permasalahan tersebut adalah memberikan Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis AI di SD 1 Negeri Karanganom Klaten dimana media pembelajaran yang berbasis AI dengan menggunakan Canva. Salah satu keunggulannya dengan menggunakan Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis AI di SD 1 Negeri Karanganom Klaten dengan menggunakan Canva, maka guru akan meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan sebuah materi dengan *power point* yang lebih atraktif dan menarik, dalam *power point* dengan menggunakan Canva bisa disisipi gambar, foto atau media yang lain bahkan bisa menampilkan gambar 3D.

METODE PELAKSANAAN

Untuk metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di ruang pembelajaran SD 1 Negeri Karanganom Klaten. Hal ini dikarenakan hampir semua guru di SD 1 Negeri Karanganom Klaten telah memiliki Laptop dan sudah terkoneksi dengan *wifi* yang ada di SD 1 Negeri Karanganom Klaten. Sasaran pengabdianannya adalah hampir semua guru dan ibu kepala sekolah SD 1 Negeri Karanganom Klaten. Adapun metode yang digunakan adalah metode ceramah yang dilanjutkan dengan praktikum menggunakan komputer dengan pendampingan dari tim pengabdian masyarakat. Pada sesi kedua pelatihan akan diberikan latihan-latihan berupa untuk media presentasi atau membuat *power point* dengan Aplikasi Canva yang dibuat dan dikerjakan oleh para guru SD 1 Negeri Karanganom Klaten sebagai peserta pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun indikator hasil pencapaian target dari pelaksanaan kegiatan dan luaran bagi guru-guru di SD 1 Negeri Karanganom Klaten melalui Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis AI khususnya pembuatan materi pembelajaran *power point* dengan menggunakan Canva diharapkan akan meningkatkan kemampuan guru-guru di SD 1 Negeri Karanganom Klaten dalam hal:

- 1) Meningkatkan kualitas guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran khususnya

- dalam pembuatan *power point* dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.
- 2) Mampu mengembangkan penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media Canva dalam pembuatan *power point* sehingga tampilan akan lebih menarik dan interaktif
- b. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat**
Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah ingin:
- 1) Membantu para guru di SD 1 Negeri Karangnom Klaten untuk mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan optimalisasi media pembelajaran berbasis AI khususnya pembuatan materi pembelajaran *power point* dengan menggunakan Canva.
 - 2) Meningkatkan kemampuan guru SD 1 Negeri Karangnom Klaten dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *power point* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis AI dengan menggunakan aplikasi Canva.
- c. Manfaat Pengabdian Kepada Masyarakat**
Manfaat dari kegiatan pembuatan modul pengembangan media pembelajaran dengan melakukan optimalisasi media pembelajaran berbasis AI khususnya pembuatan materi pembelajaran *power point* dengan menggunakan Canva adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru SD 1 Negeri Karangnom, dalam hal pembuatan media pembelajaran. Diharapkan dengan adanya modul ini akan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta keterampilannya dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan Canva pada semua mata pelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran di sekolah akan semakin meningkat.

2. Pembahasan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pembuatan modul pengembangan media pembelajaran dengan melakukan optimalisasi media pembelajaran berbasis AI dengan memanfaatkan penggunaan Aplikasi Canva telah dilaksanakan di ruang pembelajaran SD 1 Negeri Karangnom Klaten dengan Tim Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Universitas Widya Dharma Klaten yang dilaksanakan oleh Program Vokasi Manajemen Informatika pada tanggal 06 Januari 2024 telah berjalan dengan baik.

Dokumentasi Kegiatan Pengabdian



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di SD 1 Negeri Karangnom Klaten

Peserta kegiatan yakni para guru di SD 1 Negeri Karangnom Klaten sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut dikarenakan pelaksanaan pelatihan penuh dengan suasana kekeluargaan, peserta juga tidak malu-malu untuk bertanya dan berdiskusi mengenai permasalahan yang dihadapi. Para guru di SD 1 Negeri Karangnom Klaten yang mengikuti pelatihan mayoritas masih belum mengenal Aplikasi Canva yang nantinya bisa digunakan untuk membuat *power point* sehingga tampilan *power point* akan lebih menarik dan interaktif sekaligus bisa digunakan untuk

membuat *power point* dengan latar belakang animasi 3D. Sehingga memerlukan waktu untuk benar-benar memberikan pembelajaran dan memastikan para guru di SD 1 Negeri Karangnom Klaten benar-benar paham. Berlatih dengan berbagai studi kasus dan keaktifan mereka bertanya dan menyelesaikan studi kasus selama mengikuti pelatihan membantu mereka memahami materi yang diajarkan dengan baik. Keaktifan dan tingkat penyelesaian mereka dalam menyelesaikan latihan studi kasus merupakan bentuk penilaian kami sebagai pengajar untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di SD 1 Negeri Karangnom Klaten menggunakan Aplikasi yang dilaksanakan oleh tim PPM Universitas Widya Dharma Klaten yang diwakili oleh Program Vokasi Manajemen Informatika telah berjalan dengan baik dan lancar. Pelatihan ini merupakan pelatihan yang pertama kali dalam pengabdian yang dilakukan Dosen Vokasi Manajemen Informatika yang bekerja sama dengan para guru SD 1 Negeri Karangnom Klaten.

2. Saran

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan di SD 1 Negeri Karangnom Klaten menggunakan Aplikasi yang dilaksanakan oleh tim PPM Universitas Widya Dharma Klaten yang diwakili oleh Program Vokasi Manajemen Informatika berupa pelatihan Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis AI dengan menggunakan Aplikasi Canva bagi guru-guru SD 1 Negeri Karangnom, sebaiknya perlu untuk diadakan konsultasi dan pelatihan secara berkelanjutan untuk mengevaluasi dan membimbing hasil capaian yang sudah dilakukan peserta pelatihan

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Wildani Aulia, and Muqita Hanifah Hasanah Dilia. "OPTIMALISASI TEKNOLOGI AI DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5.11 (2024): 11-20.
- Heinich, Robert, et. Al. (1996) *Instructional media and technologies for learning* (5th ed). New Jersey : A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs
- Ismanianti, Christina. "Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran." *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta* 16 (2010).
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching* (Second Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kiptiyah, Siti Maryatul, et al. "Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Fun AI, AR, dan VR untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Guru." *Instructional Development Journal* 6.2: 149-157.
- Mubarak, R., Nugroho, I., Mukhtar, H. J., Julfiati, F., & Tumenggung, H. I. (2021). Pengenalan Dan Pelatihan Menggunakan Google Apps Untuk Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid 19 di Yayasan Joshua Bangun Bangsa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 73-79.
- Suyitno, Suyitno, et al. "Diklat Nasional Online Optimalisasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran IKM." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 4.4 (2023): 3149-3157.
- Tirtoni, Feri. "PKM PELATIHAN PLATFORM APLIKASI DIGITAL LITERACY SCHOOL BERBASIS ARTIKULASI INTELEGENSI (AI) BAGI GURU SD: OPTIMALISASI PLATFORM RUMAH BELAJAR DITENGAH PANDEMI COVID-19." *Jurnal Abadimas Adi Buana* 4.1 (2020): 45-54.
- Wahid, Fathul Wahid. (2007). *Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Ardana media, Yogyakarta. (2007). *Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Ardana media, Yogyakarta