

Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah

by Carolina Sri Athena Barus

Submission date: 11-Jun-2024 10:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2400469495

File name: ARDHI_VOL_JUNI_2024_HAL_50-59.pdf (364.09K)

Word count: 2587

Character count: 16798

Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah

Carolina Sri Athena Barus
Universitas Pattimura, Ambon

Alamat: Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Tlk. Ambon, Kota Ambon, Maluku
Email Korespondensi : carolinabarus464@gmail.com

Article History:

Received: 28 Mei 2024

Revised: 10 Juni 2024

Accepted: 30, Juni 2024

Keywords: : Interactive Media,
Canva, Artificial Intelligence

Abstract:

This article discusses the socialization n of interactive media utilizing Canva, enhanced with Artificial Intelligence (AI), at SMA Negeri 6 Central Maluku. The initiative aims to modernize the educational tools available to teachers and students, promoting a more engaging and effective learning environment. Canva's AI-driven features facilitate the creation of dynamic and visually appealing educational content, making complex concepts easier to understand. The socialization process involved training sessions for teachers and interactive workshops for students, highlighting the practical applications of AI in education. The feedback from participants indicated a significant improvement in both teaching methodologies and student engagement. This project demonstrates the potential of AI-based tools in transforming traditional educational practices, paving the way for future innovations in the field of education.

Abstrak :Artikel ini membahas sosialisasi media interaktif menggunakan Canva yang ditingkatkan dengan *Artificial Intelligence* (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. Inisiatif ini bertujuan untuk memodernisasi alat pendidikan yang tersedia bagi guru dan siswa, mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Fitur AI dari Canva memfasilitasi pembuatan konten pendidikan yang dinamis dan menarik secara visual, membuat konsep yang kompleks lebih mudah dipahami. Proses sosialisasi melibatkan sesi pelatihan untuk guru dan lokakarya interaktif untuk siswa, menyoroti aplikasi praktis AI dalam pendidikan. Umpan balik dari peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam metode pengajaran dan keterlibatan siswa. Proyek ini menunjukkan potensi alat berbasis AI dalam mengubah praktik pendidikan tradisional, membuka jalan bagi inovasi masa depan di bidang pendidikan.

Kata Kunci: Media Intraktif, Canva, *Artificial Intelligence*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting (Azis, 2019). Media pembelajaran tradisional tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini (Sampoerna et al., 2022). Oleh sebab itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran akan memberikan manfaat yang optimal jika peserta didik dapat menyesuaikannya dengan gaya pembelajaran masing-masing. Selain itu, pendidik juga perlu selalu mengikuti perkembangan teknologi. Semakin majunya penggunaan alat-alat dalam

* Carolina Sri Athena Barus, carolinabarus464@gmail.com

SOSIALISASI MEDIA INTRAKTIF MENGGUNAKAN CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI SMA NEGERI 6 MALUKU TENGAH

media pembelajaran akan semakin memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran di sekolah (Singh & Hashim, 2020).

Penggunaan teknologi yang canggih sangat diharapkan dari para pendidik, baik yang baru memulai karir maupun yang telah berpengalaman, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dinamis, dan efektif. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur menarik untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Penggunaan Canva diharapkan dapat membantu para guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Ismaniati, 2013).

Selain itu, Canva juga terhubung langsung dengan platform media sosial yang digunakan oleh para pendidik. Pemanfaatan aplikasi Canva sangat bermanfaat dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik (Alfian et al., 2022). Pengguna Canva memiliki fleksibilitas untuk memilih desain yang telah ada atau membuat desain sendiri sesuai dengan kebutuhan. Ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkreasi dan menghasilkan karya yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas (Monoarfa, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru di SMA Negeri 6 Maluku Tengah, ditemukan bahwa mereka masih menggunakan metode konvensional seperti diskusi dan ceramah dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga belum optimal, yang berdampak pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memilih SMA Negeri 6 Maluku Tengah sebagai tempat Pengabdian Kepada Masyarakat.

Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada para guru di SMA Negeri 6 Maluku Tengah dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran. Diharapkan, melalui kegiatan ini, para guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu persiapan materi, pelatihan penggunaan Canva, hingga evaluasi dan pendampingan dalam penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Dengan demikian, diharapkan hasil dari kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 6 Maluku Tengah.

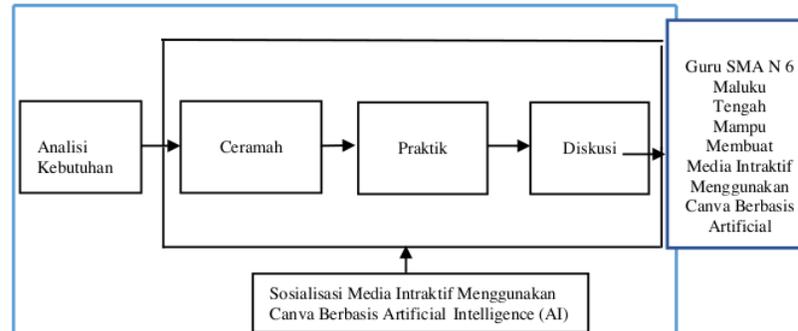
Pendahuluan ini memberikan gambaran umum mengenai latar belakang, tujuan, dan manfaat dari kegiatan sosialisasi media interaktif berbasis Canva di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. Selain itu, juga menekankan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini mencakup ceramah, praktik, dan diskusi. Rincian dari metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah: Dimulai dengan penjelasan mengenai pentingnya desain pembelajaran, pembelajaran aktif, dan kreativitas guru. Setelah itu, materi pengenalan Canva dibahas, termasuk fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Topik-topik yang dibahas meliputi penggunaan Canva untuk membuat lembar kerja, presentasi, poster, buku, video, serta komponen-komponen dalam template desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Tambak, 2014).
2. Metode Praktik dan Demonstrasi: Dilakukan dengan praktik langsung dan demonstrasi penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Canva serta cara penggunaan template yang tersedia. Para guru atau pendidik diajak secara langsung mengunjungi situs web Canva dan menyiapkan salah satu materi yang terkait dengan bidang studi yang mereka ampu (Parnawi et al., 2023).
3. Metode Diskusi: Sepanjang pelatihan, diskusi dilakukan untuk membahas masalah yang muncul ketika para guru menggunakan aplikasi Canva (Irwan, 2018).

:



Gambar 1. Diagram Proses Sosialisasi

Gambar 1 adalah Proses Pelaksanaan Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI). Dimana pada kegiatan sosialisai dimulai dengan anlisi kebutuhan guru di SMA Negeri 6 Maluku Tengah, kemudian pada kegiatan dilakukan ceramah materi tentang

g canva, lalu diu akhir materi ada prsktik langsung oleh guru sambil berdiskusi.

HASIL

Kegiatan PKM ini dilaksanakan hari Rabu tanggal 25 April 2024 secara daring. Pada kegiatan ini melibatkan semua guru dari berbagai bidang studi. Materi dalam pengabdian ini disampaikan oleh dosen Progran Studi Pendidikan Fisika Universitas Pattimura sebanyak 2 orang. Gambaran hasil capaian pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dari awal hingga akhir kegiatan. Analisis Data dan Kegiatan Pelaporan. Tahap terakhir dari kegiatan ini, analisis data digunakan pendekatan kuantitatif terhadap kuesioner untuk mengukur pemahaman dan tingkat kepuasan peserta pelatihan. Hasil analisis data kuesioner respon peserta terhadap kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Persentase
Materi		
1	Pelatihan memberikan pengetahuan dan memtivasi guru dalam mendesain pembelajaran dengan Aplikasi Canva menggunakan <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	70
2	Materi jelas serta dipahami dengan mudah	80
3	Fitur dalam Aplikasi Canva dapat memudahkan dalam mendesain media pembelajaran	82
4	Pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kreatifitas guru	80
	Total	78
Penyampaian Materi		
5	Materi dikuasai dengan baik oleh pemateri serta penyampaian materi dipahami dan diikuti dengan mudah	83
6	Penggunaan alokasi waktu cukup sesuai dengan materi yang disampaikan	80
7	Terdapat diskusi dan feedback yang diberikan oleh pemateri	79
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik lain yang berkaitan dengan peningkatan kreatifitas guru	90
	Total	83
Kegiatan Pelatihan		
9	Pelatihan berjalan baik	90
10	Alokasi waktu sangat memadai	80
	Total	85

Berdasarkan table 2. Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan memiliki persentase 78 % dikategorikan sangat baik, cara penyampaian materi dengan persentase 83% dikategorikan sangat baik, dan persentase 85% dengan kategori sangat baik untuk respon terhadap kegiatan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan didapatkan respon yang baik dari peserta pelatihan serta mendapatkan tanggapan dan saran agar nantinya

diadakan lagi pelatihan serupa yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kegiatan workshop dan pendampingan yang diberikan dalam pengaplikasian Canva terjadi peningkatan pemahaman guru Pelatihan Canva yang diikuti oleh para guru, disana diperoleh informasi, pengetahuan serta keterampilan dalam menggunakan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran (Nurhidayah et al., 2023).

DISKUSI

a. Analisis Kebutuhan dan Koordinasi

Pada bulan Mei penulis melakukan observasi awal kepada kepala sekolah yaitu Ibu dengan menanyakan melalui media sosial WhatsAps, diperoleh informasi bahwa dalam mendesain media pembelajaran guru masih memerlukan TIK dan basis ICT yang jarang diterapkan oleh para guru dikelas, hal ini dikarenakan belum terwadahnya kreatifitas guru karena kekurangan proyektor disekolah dan juga masih dibutuhkannya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran agar menarik dan interaktif. Kepala sekolah mengizinkan kegiatan pelatihan ini untuk dilakukan karena dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru di SMA Negeri 6 Maluku Teangah. Selanjutnya berdasarkan wawancara melalui media sosial WhatsAps diperoleh informasi bahwa masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK maupun ICT didalam pembelajaran hal ini juga dikarenakan belum adanya fasilitas proyektor yang diberikan disetiap ruangan kelas. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah yang saat ini diharuskan pembelajaran berpusat pada peserta didik (student center) menjadi pembelajaran yang dipusatkan kepada guru (*teacher center*). Selain itu peserta didik juga merasa sudah terbiasa dengan metode ceramah yang diberikan oleh guru, dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelas. Selain itu diperlukan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru.

SOSIALISASI MEDIA INTRAKTIF MENGGUNAKAN CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI SMA NEGERI 6 MALUKU TENGAH

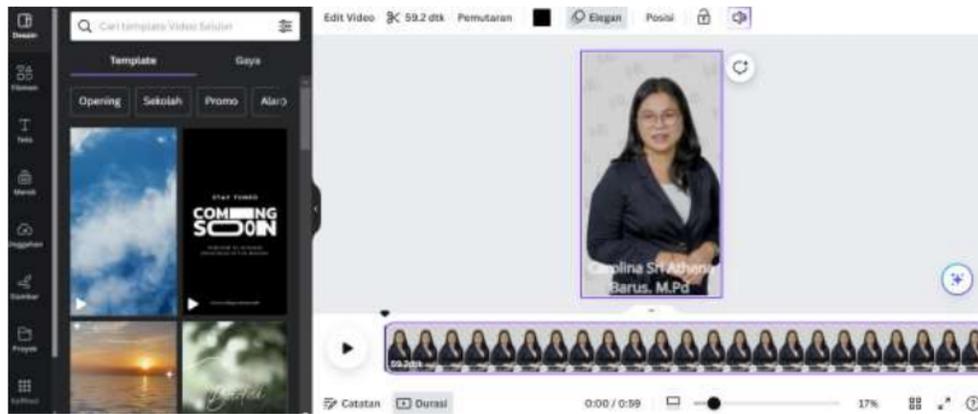


Gambar 2. Koordinasi Kepala Sekolah dengan Guru SMA Negeri 6 Maluku Tengah

Berdasarkan analisis permasalahan dan observasi yang telah peneliti lakukan perlu dilakukan pelatihan pengenalan aplikasi canva sebagai desain media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi para guru SMA Negeri 6 Malauku Tengah, Selanjutnya pada tahap. Persiapan peneliti melakukan koordinasi kepada kepala sekolah dan kepala sekolah mengkoordinasikan guru untuk melaksanakan kegiatan PKM dengan pelaksanaan pelatihan secara daring dilakukan pada tanggal 25 April 2024.

a. Tahap Persiapan Materi dan Kegiatan

Dalam rangka persiapan awal PKM ini, materi telah disusun terkait desain media pembelajaran dan pengenalan aplikasi Canva, yang akan disampaikan melalui presentasi PowerPoint. Selain itu, peserta juga dapat mengakses secara mandiri materi yang diberikan melalui laman <https://www.canva.com/>. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta pelatihan dalam belajar secara mandiri dan mandiri dalam memahami materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Tampilan Power Point pelatihan Aplikasi Canva

b. Pelatihan Pengenalan Aplikasi Canva Menggunakan *Artificial Intelligence (AI)*

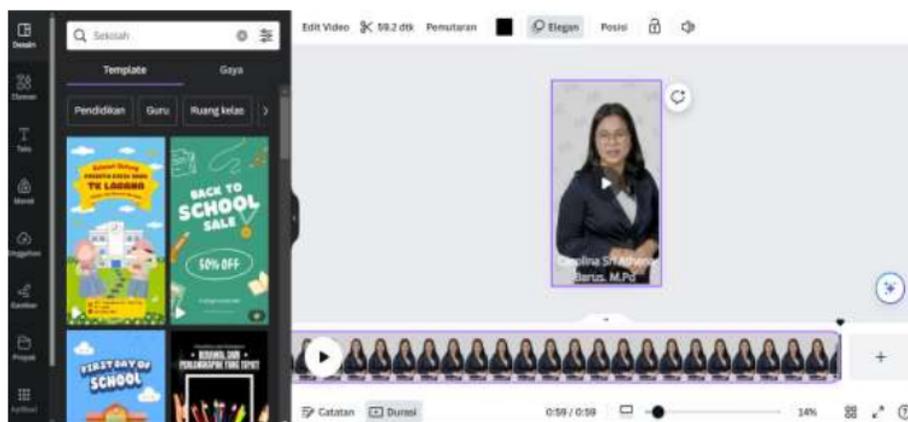
Pada tanggal 25 April 2024, dilakukan pertemuan pelatihan secara daring yang diikuti oleh 15 peserta, terdiri dari guru bidang studi. Pelatihan dipandu oleh pemateri Ibu Carolina Sri A. Barus, M.Pd, Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan inovasi dalam menciptakan pembelajaran berbasis TIK. Khususnya, guru-guru di SMA Negeri 6 Maluku Tengah, yang pada umumnya memiliki usia muda dan semangat yang tinggi dalam berinovasi dalam pembelajaran.



SOSIALISASI MEDIA INTRAKTIF MENGGUNAKAN CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI SMA NEGERI 6 MALUKU TENGAH

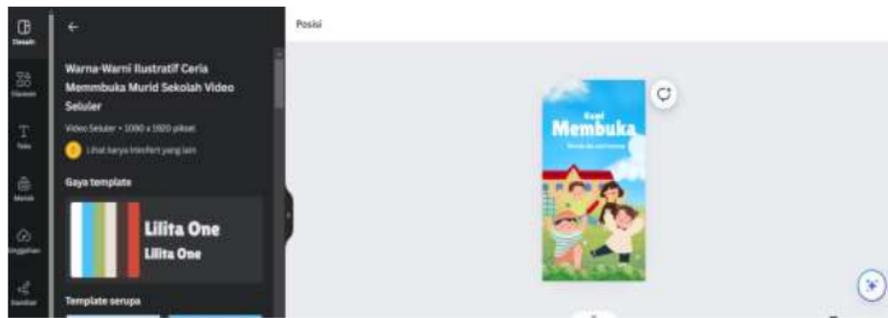
Gambar 3. Kegiatan Sosialisai Media Canva Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI)

Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi tentang desain pembelajaran, pembelajaran aktif, dan kreativitas guru sebelum memperkenalkan aplikasi Canva untuk digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Peserta tampak antusias dalam memperhatikan dan mengamati penjelasan materi. Beberapa peserta telah memiliki pengetahuan tentang Canva namun belum pernah mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan penggunaan langsung aplikasi Canva oleh para guru di dalam kelas. Setelah itu, pemateri secara langsung melakukan praktik menggunakan aplikasi Canva. Selama kegiatan praktik berlangsung, semua peserta dapat mengikuti dengan baik. Respons partisipan sangat baik dalam penggunaan aplikasi canva hal ini terlihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh guru.



Gambar 4. Praktek Penggunaan Aplikasi Canva Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI)

- c. Setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Canva selanjutnya guru diminta untuk membuat desain media pembelajaran sesuai dengan bidang studi mereka masing-masing. Dari kegiatan tersebut menunjukkan adanya efektifitas dan efisiensi dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan
- d. **Monitoring dan Evaluasi**
Kegiatan monitoring, dilakukan dorongan dan motivasi terhadap guru di SMA Negeri 6 Maluku Tengah agar aplikasi Canva digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan guna melihat hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru, serta dengan memberikan angket respon dan kuesioner kepada para guru untuk menilai pemahaman mereka setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 5. Hasil Desain Media Pembelajaran oleh Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil desain media pembelajaran yang dibuat, para guru menunjukkan bahwa mereka telah terampil dalam menggunakan aplikasi canva meskipun kreatifitas guru perlu ditingkatkan lagi dalam pemilihan template, teks, ukuran teks dan berbagai elemen yang ada di aplikasi canva.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan memiliki kesimpulan sebagai berikut: Melalui adanya pelatihan tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai alat desain media pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini terjadi karena para guru telah berhasil memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Canva. Peningkatan pemahaman guru dapat diamati melalui hasil analisis data kuesioner yang dilakukan setelah pelatihan. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan mencapai persentase 78%, yang dikategorikan sangat baik. Cara penyampaian matero mendapatkan persentase 83% dengan kategori sangat baik dan kegiatan pelatihan mencapai persentase 85% dengan kategori sangat baik.

PENAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan banyak Terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat serta dalam proses pembuatan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

1. Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–

84.<https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>

- 10
Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- 3
Irwan, I. (2018). Penerapan Metode Diskusi dalam Peningkatan Minat Belajar. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.24256/igro.v1i1.312>
- Ismaniati, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 15. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismaniati, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.Christina%20Ismaniati,%20M.Pd./Penggunaan%20Teknologi%20Informasi%20dan%20komunikasi%20dalam%20peningkatan%20kualitas%20pembelajaran.pdf)
- 12
Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- 4
Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360–368. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3348>
- 5
Parnawi, A., Mujrimin, B., Sari, Y. F. W., & Ramadhan, B. W. (2023). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV di SD Al-Azhar 1 Kota Batam. *Journal on Education*, 5(2), 4603–4611.
- 1
Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>
- 6
Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- 3
Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.

Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	2%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	www.uniflor.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	1%
6	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
7	journal.unisan.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to University of Mary Student Paper	1%
9	www.scribd.com Internet Source	1%

10

journal.ilininstitute.com

Internet Source

1 %

11

journal.al-matani.com

Internet Source

1 %

12

proceedingsiches.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
