

Transformasi Kreatif Pelatihan *Artificial Intelligence* Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Presentasi Siswa MTS Darul Hikmah

Mari Rahmawati¹, Rusma Insan Nurachim², Wangsit Supeno³, Ade Fitria Lestari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, Rt.002/Rw.009, Kwitang, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat

e-mail korespondensi : mari.mrw@bsi.ac.id(*)

Submit: 17-05-2024 | Revisi : 12-06-2024 | Terima : 25-06-2024 | Publikasi: 06-08-2024

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melakukan transformasi kreatif dalam pelatihan *artificial intelligence* (AI) menggunakan Canva guna meningkatkan keterampilan presentasi siswa di MTS Darul Hikmah. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan presentasi yang baik menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Pelatihan ini mengintegrasikan teknologi AI dengan *platform* desain Canva untuk memberikan bimbingan praktis dalam membuat presentasi yang menarik dan efektif. Program ini mencakup sesi pelatihan intensif tentang penggunaan AI dalam Canva untuk merancang slide presentasi yang berkualitas, serta teknik presentasi yang memukau. Metode yang diterapkan termasuk workshop, sesi praktik langsung, dan evaluasi berkala untuk memastikan siswa mampu menerapkan ilmu yang diperoleh. Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kualitas presentasi siswa, serta peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas mereka. Program ini diharapkan dapat menjadi model bagi pelatihan serupa di institusi pendidikan lain dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan presentasi siswa secara umum.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Canva, MTS Darul Hikmah*

Abstract

This community service aims to carry out creative transformation in artificial intelligence (AI) training using Canva to improve students' presentation skills at MTS Darul Hikmah. In the ever-evolving digital era, good presentation skills are an important skill that students must have. This training integrates AI technology with Canva's design platform to provide practical guidance in creating engaging and effective presentations. The program includes intensive training sessions on using AI in Canva to design quality presentation slides, as well as stunning presentation techniques. The methods applied include workshops, hands-on practice sessions, and periodic evaluations to ensure students are able to apply the knowledge they have acquired. The results of this community service show a significant improvement in the quality of students' presentations, as well as an increase in their confidence and creativity. This program is.

Keywords: *Artificial Intelligence, Canva, MTS Darul Hikmah*



Pendahuluan

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang kian pesat mempengaruhi kegiatan di seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satunya pada sektor pendidikan seperti di sekolah, teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting terhadap kualitas pendidikan seperti yang dikemukakan oleh (Hijrah et al., 2021) bahwa semakin maju teknologi maka semakin maju pula perkembangan pendidikan. Saat ini TIK di sekolah sudah mulai dimanfaatkan seperti proyektor, komputer, laptop, internet, sistem aplikasi dan sebagainya guna membantu guru serta siswa sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. (Siregar & Marpaung, 2020) menyatakan bahwa TIK sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran selain itu dapat memperbaiki mutu pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa seperti penyajian presentasi sebagai media pembelajaran yang dibuat guru menarik dan interaktif. Menurut (Herlina & Saputra, 2022) bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat disebut dengan media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. (Sanjaya et al., 2022) mengemukakan dalam hasil penelitiannya bahwa pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta mempersiapkan peserta didik untuk siap menghadapi tantangan zaman kedepannya. TIK mampu meningkatkan kreativitas, siswa membuat presentasi dengan media pembelajaran seperti powerpoint atau canva untuk memaparkan tugas yang diberikan guru dengan ide kreasinya. (Surur et al., 2024) menjelaskan bahwa aplikasi canva bertujuan membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas karena aplikasi ini akan memudahkan siswa didalam berimajinasi materi yang diajarkan oleh guru. Siswa dan guru di Mts Darul Hikmah Depok sudah mampu memanfaatkan teknologi media pembelajaran presentasi seperti powerpoint. Selain aplikasi powerpoint yang sudah umum digunakan ada aplikasi Canva yang saat ini banyak digunakan oleh tenaga pengajar dan peserta didik sebagai sarana media pembelajaran. Wulandari dan Mudinillah dalam (Dwanda Putra et al., 2023) bahwa canva sudah banyak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar jadi lebih mudah dan menyenangkan. Canva memiliki berbagai macam fitur *template* yang menarik untuk membuat media pembelajaran, dapat mendesain media pembelajaran yang komunikatif dan visualisasi agar lebih menarik perhatian peserta didik (Wayan et al., 2023). Salah satu fitur pada menu presentasi pada canva yaitu fitur AI yang memudahkan siswa dalam membuat materi presentasi tugas. Tujuan diadakan pelatihan pada siswa Mts Darul Hikmah yaitu agar aplikasi canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran saat ini selain powerpoint dan memanfaatkan fitur AI yang ada di aplikasi tersebut.

Pada umumnya dalam aktivitas belajar dan mengajar di sekolah ataupun instansi yang berhubungan dengan pendidikan masih terdapat kekurangan dalam memaksimalkan penggunaan teknologi seperti sudah disediakan LCD proyektor untuk memperbesar tulisan di papan belajar dan sarana komputer sebagai media dalam mengajar, hal ini disebabkan para pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah. Dampaknya terhadap motivasi dan suasana belajar peserta didik menjadi membosankan dan tidak menarik. Hal ini sama dengan pola pengajaran di sekolah tingkat SMK Teknik Bangunan menurut (Damitri & Adistana, 2020) bahwa di sekolah SMK tersebut masih kurang dalam penggunaan LCD,

proyektor, dan komputer sebagai media pembelajaran langsung, sehingga pembelajaran jadi membosankan.

Membangun motivasi belajar siswa-siswi didik di sekolah harus didukung dengan kemampuan para guru selalu pendidik dalam membangun kreatifitas mengajar dengan menggunakan inovasi dalam menyusun materi yang akan diajarkan secara interaktif, salah satunya ditunjang oleh penggunaan audio visual yang menarik. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan para guru dalam menguasai penggunaan media belajar yang interaktif dapat dilihat dari bahan materi yang akan diajarkan telah memenuhi unsur-unsur yang menjadi standar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan juga inovatif (Wahyuni et al., 2020).

Metode

Dalam menjelaskan hasil penelitian, digunakan pendekatan kualitatif Deskriptif. Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur dalam suatu penelitian memberikan hasil berupa data deskriptif yang berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, (Panjaitan, Firdaus, & Habibi, 2022).

Dalam penelitian ini juga menggunakan metode pembelajaran. Menurut (Hidayat A, Sa'diyah M, & Lisnawati S, 2020), Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam melakukan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses melakukan interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar dalam suatu lingkungan berkumpulnya orang-orang untuk belajar.

Menurut (Dewi, Aini, Rizki, & Iffah, 2022), untuk dapat lebih efektif dalam pembelajaran maka ketika antara pendidik dan peserta didik berinteraksi, perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran seperti, perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu. Implikasi prinsip pembelajaran bagi guru dapat dilihat dari perilaku dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran, memilih metode dan media pembelajaran yang relevan, karakteristik siswa, memberi tugas dan latihan/pengulangan, menilai dan memperlihatkan hasilnya kepada siswa ketika memberi evaluasi.

Dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, maka para guru wajib memiliki pemahaman dalam menerapkan metode belajar yang efektif dan menarik untuk diikuti. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan media presentasi. Menurut (Herlina & Saputra, 2022), pembelajaran di kelas dengan memakai media ini dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan animasi yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya, sehingga dapat dioperasikan oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tema yang dipelajari. Dengan demikian, akan menjadi sebuah media dalam proses belajar mengajar yang menarik.

Metode yang digunakan di dalam pembelajaran merupakan satu cara yang dibangun atau dibentuk oleh seorang pendidik di dalam kelas dalam rangka guna mewujudkan tujuan dalam proses belajar mengajar yang di siapkan dan diterapkan kepada siswa-siswi didik sehingga akan terbentuk tujuan akhir di dalam suatu pembelajaran agar lebih baik dan memberikan hasil keluaran siswa-siswi peserta didik yang menunjukkan peningkatan kecerdasan, keterampilan dan aktif serta memiliki ahlak yang baik. (Anjani, Syapitri, & Lutfia, 2020)

Di antara pendekatan metode pembelajaran yang menjadi prinsip-prinsip pembelajaran untuk diimplementasikan adalah senantiasa mempunyai tujuan, artinya dalam menentukan

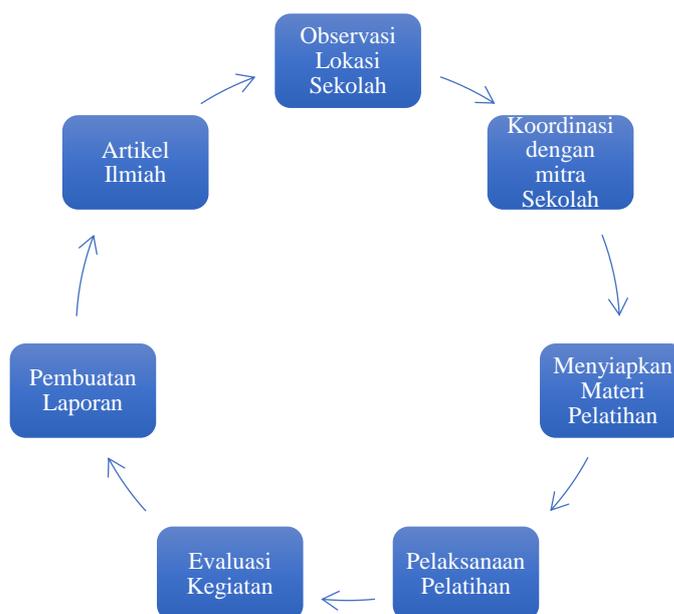
pemilihan dan penerapan suatu pola yang menjadi metode pembelajaran didasarkan pada suatu tujuan yang diharapkan dapat dicapai dan diimplementasikan guna mencapai apa yang menjadi tujuan. (Hidayat, Sadiyah, & Lisnawati, 2020)

Pada saat ini, kemajuan dalam teknologi informasi semakin pesat dan canggih yang berdampak pada meningkatnya penggunaan sosial media yang didukung dengan perkembangan penemuan dari berbagai peralatan elektronik untuk komunikasi seperti, *smartphone* yang semakin multifungsi dan sebagai perangkat mobile yang ditunjang oleh layanan jaringan internet dan menjadi kebiasaan yang tidak pernah lepas dalam aktivitas kehidupan masyarakat sehari-hari yang semakin maju. (Wilson, 2020)

Dengan semakin meningkatnya teknologi, kemampuan penguasaan teknologi komunikasi bagi para tenaga pendidik harus diikuti perkembangannya dengan memanfaatkan sejumlah platform yang tersedia untuk menjadi sarana media dalam melakukan model pembelajaran secara daring, di mana hal ini selaras dengan pemberlakuan penggunaan sistem tatap muka secara daring atau *online* yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Rafael, Enstein, Jauh, & Interaktif, 2022).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan pemahaman dan solusi untuk meningkatkan pemahaman materi dan pengetahuan siswa yang disampaikan dengan menggunakan metode pelatihan. Pelatihan merupakan suatu metode yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan dengan metode diskusi dan praktek. Pelatihan yang diberikan membahas mengenai penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan presentasi siswa. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa. Selama pelatihan dan selama proses pendampingan, diberikan contoh tugas atau simulasi untuk melihat peningkatan keterampilan peserta setelah pelatihan. Pendekatan yang dilakukan dalam pelatihan menggunakan metode forum diskusi. Metode forum diskusi ini cukup efektif karena pengajar dan siswa sama-sama berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diikuti para siswa sekolah MTS Darul Hikmah dapat dijelaskan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di MTS Darul Hikmah Depok

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dalam Pengabdian Masyarakat pada siswa MTS Darul Hikmah melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Observasi Lokasi Sekolah

Pada tahap ini para dosen yang akan melaksanakan Pengabdian Masyarakat mendatangi tempat lokasi kegiatan dan target kegiatan sesuai dengan apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan mitra.

2. Tahap Koordinasi Dengan Mitra Sekolah

Pada tahap ini para dosen menemui pihak sekolah untuk membahas mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, jadwal pelaksanaan, sasaran kegiatan, peserta yang ditargetkan mengikuti kegiatan, perlengkapan yang dibutuhkan dan prosedur pelaksanaan.

3. Menyiapkan Materi Pelatihan

Pada tahap ini dosen yang akan menjadi tutor pelatihan menyiapkan modul yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini akan dibahas mengenai cara membuat presentasi dengan tulisan ajaib dengan menggunakan *Canva* yang didasarkan pada studi pustaka. Modul pelatihan disusun agar bisa dipahami dengan mudah untuk dilakukan simulasi kepada peserta.

4. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat bertempat di ruang kelas sekolah MTS Darul Hikmah secara tatap muka yang diikuti para siswa. Susunan acara pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut:

- a. Pembukaan disampaikan oleh perwakilan dosen
- b. Sambutan oleh Kepala Sekolah MTS Darul Hikmah
- c. Pemaparan materi tentang pemanfaatan Google Workspace dalam proses belajar mengajar.
- e. Praktik penggunaan *Canva*.
- f. Tanya jawab peserta dengan tutor.

5. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelatihan dilaksanakan selanjutnya dilakukan evaluasi keberhasilan kegiatan dari tahapan pengenalan materi, simulasi materi sampai dengan tanya jawab. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian formulir evaluasi berupa kuesioner yang diisi peserta. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari respon positif dari evaluasi para peserta.

6. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan yang merupakan kerjasama antara Universitas Bina Sarana Informatika dengan MTS Darul Hikmah.

7. Artikel Ilmiah

Hasil dokumentasi dan laporan kegiatan pengabdian masyarakat menjadi bahan untuk menyusun artikel ilmiah yang dipublikasikan dengan maksud untuk berbagi pengalaman kepada masyarakat sehingga dapat memberikan manfaat pengetahuan.

Hasil dan Pembahasan

Pencapaian yang diperoleh adalah berupa dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta dapat bertambah dan memiliki kemampuan dalam menggunakan Canva untuk dapat digunakan dalam mendukung peningkatan kualitas belajar.

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, adapun materi atau tema yang dipilih adalah “Pelatihan Membuat Presentasi Dengan *Artificial Intelligence* Menggunakan Canva Pada Siswa MTS Darul Hikmah.” Hal ini mengacu pada dasar permasalahan yang ada pada mitra yaitu para siswa belum mengetahui media presentasi dengan *Artificial Intelligence* menggunakan aplikasi Canva. Sedangkan tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pelatihan tentang pengetahuan membuat media presentasi dengan fitur *Artificial Intelligence* menggunakan aplikasi Canva.

Berikut merupakan tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada mitra, yaitu:

1. Para peserta pelatihan telah menyiapkan perangkat komputer dengan *browser* seperti Google Chrome, Opera atau yang sejenis.
2. Peserta melakukan login ke akun Google untuk memudahkan login akun Canva tanpa harus mendaftar terlebih dahulu.
3. Setelah membuka situs Canva dan login menggunakan akun Google maka peserta pelatihan dapat memulai untuk membuat presentasi.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat presentasi menggunakan aplikasi Canva:

1) Memulai Canva

Untuk membuat presentasi menggunakan canva kita dapat memulai dengan membuka *browser* pada laptop atau komputer. Seperti Google Chrome, Firefox, Ms. Edge atau yang lain. Kemudian kita dapat login terlebih dahulu ke akun Google, agar lebih memudahkan dalam membuka aplikasi Canva.



Gambar 1. Tampilan Awal Halaman Canva

Untuk memulai aplikasi Canva kita dapat Masuk menggunakan akun Google.

Hal ini akan lebih memudahkan sehingga kita tidak perlu daftar atau register dari awal. Selain menggunakan akun Google kita juga dapat menggunakan akun media sosial maupun nomor telepon seluler.

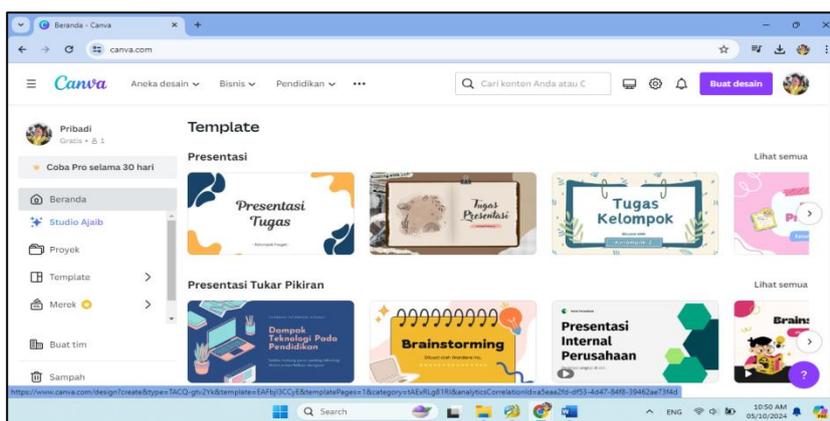
2) Tampilan Halaman Beranda



Gambar 2. Tampilan Halaman Beranda Canva

Pada halaman ini kita dapat melihat berbagai fasilitas dan fitur yang ada pada canva. Seperti Dokumen, Papan Tulis, Presentasi dan lain-lain. *Template* tersebut yang telah disediakan oleh Canva, kita dapat menggunakannya dan memodifikasinya dengan mudah. Untuk mencari materi maupun bahan presentasi, kita dapat memanfaatkan fitur pencarian pada Canva. Mencari ide dan inspirasi untuk membuat desain maupun presentasi.

3) Membuat Presentasi



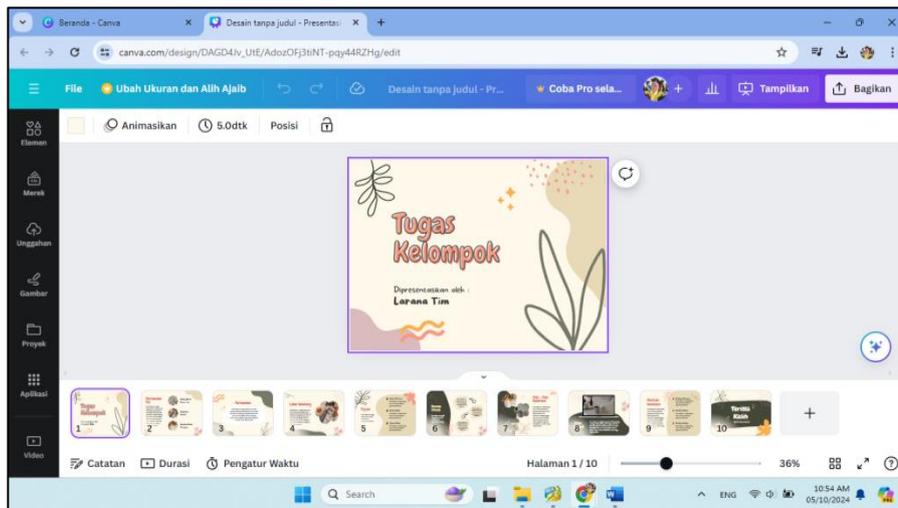
Gambar 3. Membuat Presentasi Baru

Pada gambar diatas, terdapat halaman ketika membuat presentasi baru. Kita dapat memilih template yang telah disediakan. Tema atau model template sangat beragam dan menarik. Berbagai pilihan disediakan mulai dari presentasi tugas sampai presentasi

penelitian. Pada template sudah tersedia beraneka ragam gambar maupun teks yang menarik. Seperti nama-nama anggota kelompok presenter, bingkai atau *frame* untuk gambar dan foto. Gambar bangun ruang dan lain-lain.

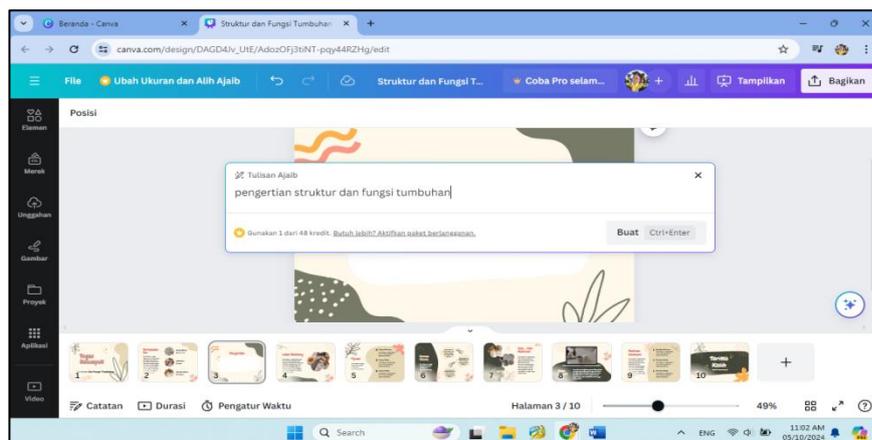
4) Membuat Presentasi dengan AI (*Artificial Intelligence*)

Selain menyediakan berbagai template dan tema presentasi, salah satu fitur unggulan canva adalah tulisan ajaib atau fitur *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi AI yang saat ini mulai ramai diperbincangkan. Karena dianggap sangat membantu berbagai macam tugas maupun pekerjaan manusia.



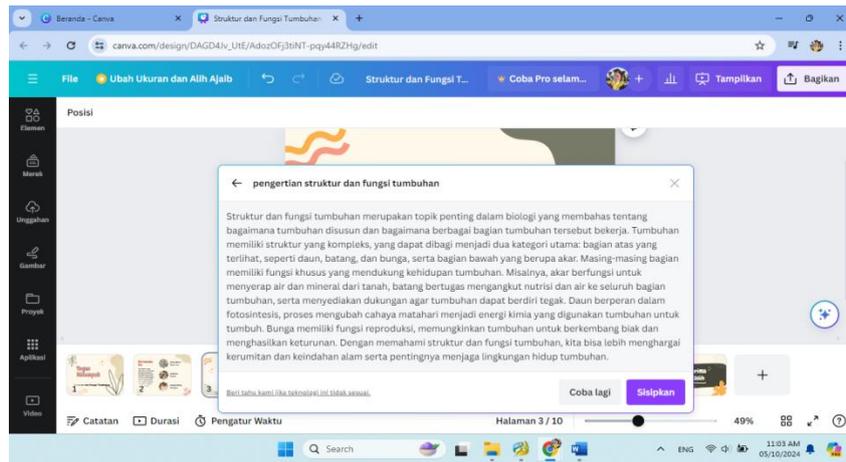
Gambar 4. Membuat Presentasi Dengan Tulisan Ajaib

Untuk membuat isi presentasi dengan bantuan AI pada Canva, kita cukup mengetik hal ataupun materi yang ingin kita tampilkan. Kita dapat klik icon  untuk memulai membuat presentasi dengan saran bantuan AI.



Gambar 5. Membuat Perintah Dengan Tulisan Ajaib

Kita dapat mengetikkan bermacam-macam hal atau permasalahan yang ingin diselesaikan. Dalam membuat sebuah presentasi tentunya diperlukan materi yang akan disampaikan. Untuk membuat materi tentunya memerlukan referensi. Dengan AI cukup mengetik judul atau pengertian dari materi yang akan disampaikan. Setelah mengetik judul materi klik tombol Buat agar AI bekerja dan menampilkan hasil referensi yang didapat.



Gambar 6. Tampilan Hasil Perintah Dengan Tulisan Ajaib

Setelah hasil dari perintah Tulisan Ajaib muncul, dapat mengambil seluruh hasil yang ada maupun sebagian. Jika terlalu banyak maka dapat meringkasnya dan mengambil materi sesuai yang dibutuhkan. Fitur AI pada canva dapat bekerja seperti aplikasi AI pada umumnya. Membuat materi seperti cerita pendek maupun materi pidato kita dapat menggunakan bantuan AI.

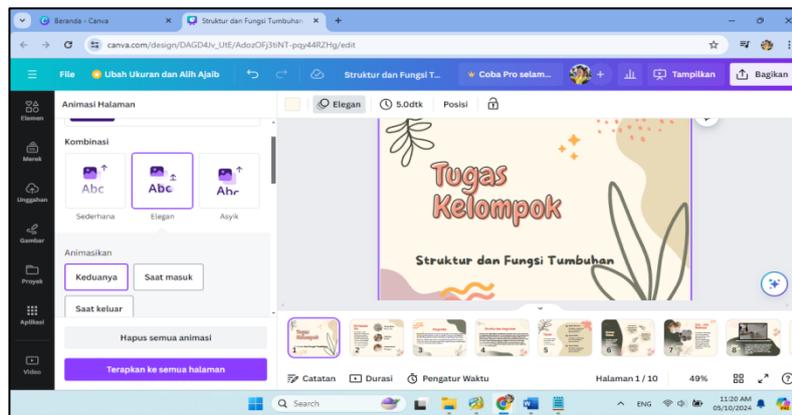
5) Menampilkan Hasil Tulisan Ajaib



Gambar 7. Tampilan Hasil Perintah Dengan Tulisan Ajaib

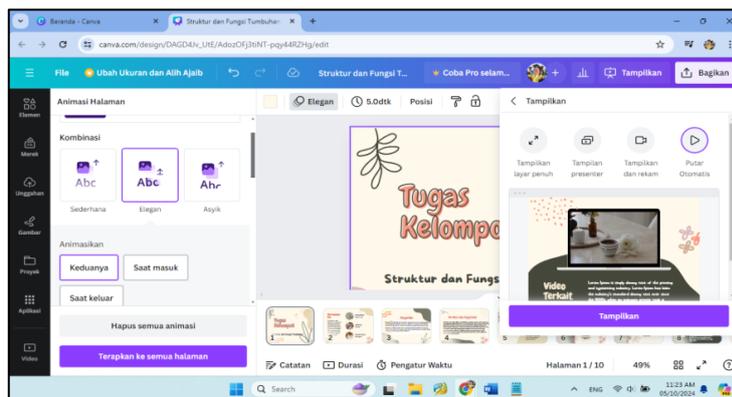
Hasil dari teknologi AI dapat kita terapkan atau ambil keseluruhan maupun sebagian. Untuk membuat presentasi yang baik dan menarik sebaiknya tidak terlalu banyak teks di setiap slide presentasi. Hanya bagian atau garis besar saja dan presenter yang memberikan penjelasan secara lebih detail.

6) Membuat Desain Animasi



Gambar 8. Membuat Desain Animasi Tampilan Presentasi

Kita dapat memilih desain tampilan animasi dan transisi dari setiap slide yang akan ditampilkan. Untuk mengatur animasi pada Canva seperti pengaturan animasi pada aplikasi power point atau aplikasi presentasi pada umumnya. Kita dapat memilih atau mengatur setiap animasi dan transisi pada setiap slide. Dapat pula diterapkan pada salah satu slide saja maupun semua slide yang ada

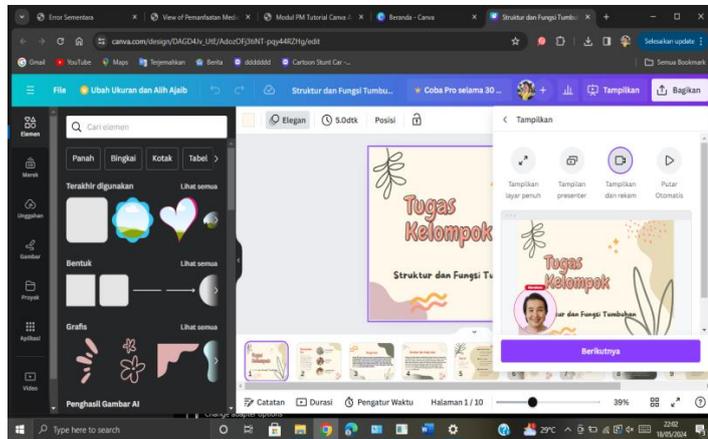


Gambar 9. Menampilkan Preview Tampilan Presentasi

Fitur pratinjau atau preview pada Canva memudahkan untuk melihat hasil presentasi yang telah dibuat. Untuk melihat hasil presentasi terlebih dahulu sebelum ditampilkan

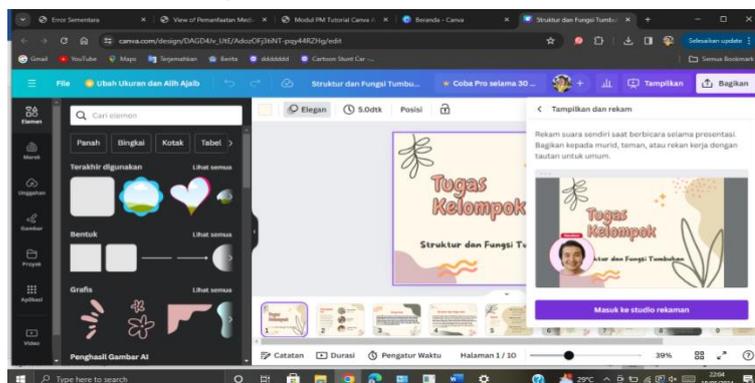
kepada audien. Jika dirasa sudah sempurna maka dapat menyimpan file hasil presentasi. Tapi jika terlihat masih ada kekurangan, dapat mengubah dan menambahkan.

7) Merekam Hasil Presentasi



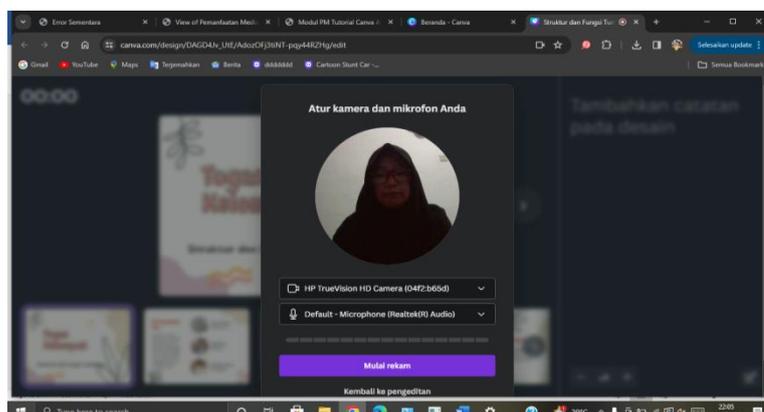
Gambar 10. Menampilkan Preview Tampilan dan Rekan Presentasi

Salah satu fitur unggulan Canva yaitu kita dapat membuat presentasi menjadi sebuah video. Fitur ini tentunya sangat membantu. Karena dalam format video maka presentasi dapat lebih menarik untuk disajikan. Saat memilih fitur tampilan dan rekam kita dapat lanjutkan dengan klik tombol Berikutnya.



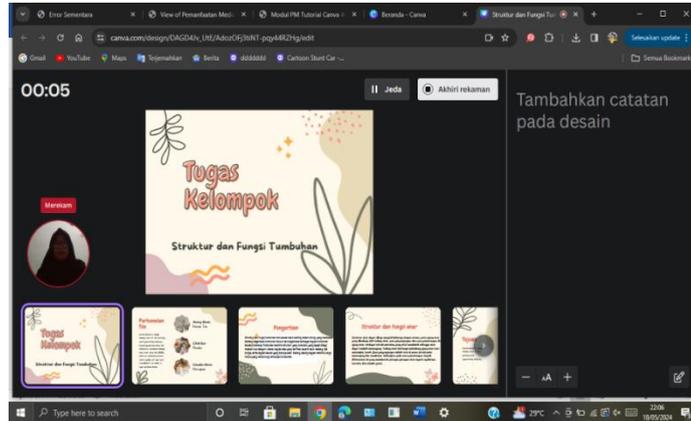
Gambar 11. Menampilkan Rekam Presentasi

Kemudian canva akan mengalihkan ke halaman studio rekaman untuk merekam hasil presentasi.



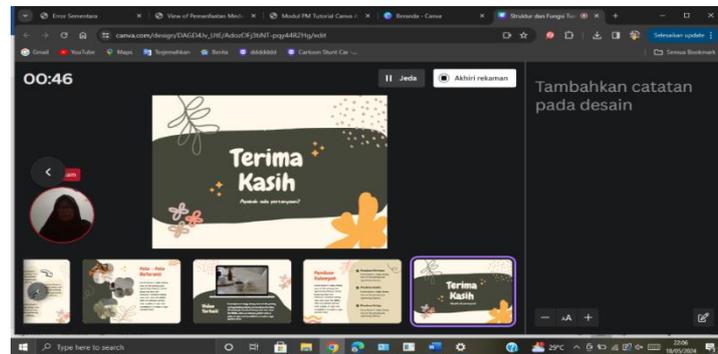
Gambar 12. Menampilkan Halaman Studio Rekaman

Pada halaman ini dapat mengatur atau mengecek terlebih dahulu perangkat kamera dan mikrofon. Jika kamera dan mikrofon sudah dapat digunakan maka kita dapat klik tombol Mulai Rekam.



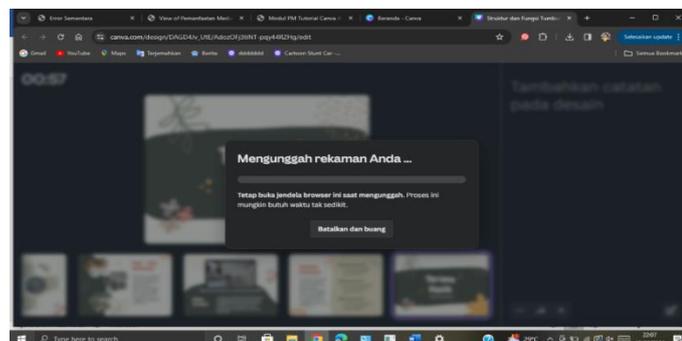
Gambar 13. Menampilkan Proses rekam Presentasi

Berikut adalah tampilan selama proses rekam presentasi.



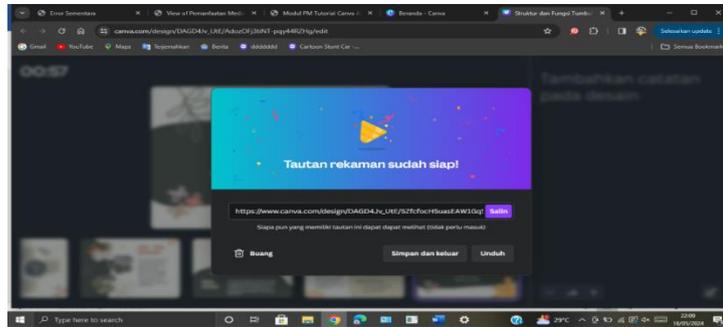
Gambar 13. Menampilkan Preview Rekam Presentasi

Pengaturan jeda saat rekam presentasi. Jika proses rekam telah selesai, dapat klik tombol Akhiri Rekaman.



Gambar 14. Menampilkan Proses Hasil Rekam Presentasi

Gambar diatas merupakan proses saat menyimpan file video hasil rekam presentasi.



Gambar 15. Menampilkan Tautan Rekaman Presentasi

Setelah proses menyimpan video hasil rekam presentasi, Canva menyediakan fitur simpan dan keluar. Artinya kita telah menyimpan file video tersebut ke akun Canva yang sedang kita gunakan. Selain itu kita juga dapat menyalin link video untuk dapat kita bagikan kepada pihak terkait.



Gambar 16. BSI News

<https://news.bsi.ac.id/2024/06/06/dosen-program-studi-sistem-informasi-akuntansi-memberikan-pelatihan-membuat-presentasi-dengan-tulisan-ajaib-menggunakan-canva/>

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai transformasi kreatif pelatihan *artificial intelligence* (AI) menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi siswa di MTS Darul Hikmah, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Peningkatan keterampilan presentasi pelatihan yang memanfaatkan teknologi AI dan alat desain Canva telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas keterampilan presentasi siswa. Siswa menunjukkan kemajuan dalam hal desain visual, penyampaian materi, dan penggunaan alat bantu presentasi yang lebih efektif. Program ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang presentasi dan memperkuat kepercayaan diri mereka saat tampil di depan audiens. Dengan adanya akses ke teknologi

yang mendukung pembuatan materi presentasi yang menarik, siswa merasa lebih siap dan bersemangat dalam menyampaikan ide-ide mereka.

Efektivitas Metode Pelatihan: Metode pelatihan yang diterapkan, yang mencakup sesi workshop, praktik langsung, dan evaluasi berkala, terbukti efektif dalam memastikan siswa memahami dan dapat memanfaatkan teknologi AI dalam Canva dengan baik. Kegiatan ini membantu siswa dalam mempraktikkan teknik-teknik baru secara langsung dan memperoleh umpan balik konstruktif. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi, disarankan agar program pelatihan ini dilanjutkan dan diperluas untuk mencakup lebih banyak siswa dan materi yang lebih variatif. Selain itu, perlu adanya pemantauan lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang dari pelatihan ini terhadap keterampilan presentasi siswa.

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan presentasi siswa MTS Darul Hikmah, dan diharapkan dapat menjadi model bagi inisiatif serupa di institusi pendidikan lainnya.

Daftar Pustaka

Anjani, A., Syapitri G. H., & Lutfia, R.I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 67-85.

Damitri, D. E., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 06(02), 1–7.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36296>

Dewi, K. C., Aini, C. A. N., Rizki, M., & Iffah, J. D. N. (2022). Analisis Prinsip Belajar Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas Vii-D Smpn 2 Gudo. *Gammath*, 7(1), 37–48. Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JPM/article/view/7642>

Dwanda Putra, L., Fianisa Salihah, A., Fitri Pratiwi, N., Maulvi Safario, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Ahmad Dahlan, U. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V7I4.5957>

Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I2.2207>

Hidayat A, Sa'diyah M, & Lisnawati S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86.

Hijrah, L., Fikry Arransyah, M., Putri, K., Arija, N., Putri, R. K., & Bisnis, A. (2021). *Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda*. <http://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/17540>

Panjaitan, A. C., Firdaus, M. H., & Habibi, R. (2022). Pembelajaran Interaktif Menggunakan Jamboard Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 3(1), 14–20. <https://doi.org/10.30596/jmes.v3i1.9409>

Rafael, A. M. D., Einstein, J., Jauh, P. J., & Interaktif, R. K. (2022). *Pemanfaatan Google Jamboard Sebagai Media*. (April), 181–187. Retrieved from <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/483>

Sanjaya, W., Darmansyah, D., & Desyandri, D. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PEMBELAJARAN ERA INDUSTRI 4.0 DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 12(2), 187–196. <https://doi.org/10.36841/PGSDUNARS.V12I2.2560>

Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/BEST.V3I1.2437>

Surur, M., Lisma, D. K., H, A. F., Roni, Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Dedication*, 8. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/dedication/article/view/1715/1389>

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/ABDIDAS.V1I6.131>

Wayan, J., Suastini, Susanta, Yulastini, Badriyah, D. U., & Suhardita, K. (2023). PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN. *Sewagati*, 2(2), 16–20. <https://doi.org/10.59819/SEWAGATI.V2I2.3306>

Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 66-72.