

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU SMPN 1 TULAKAN MELALUI PELATIHAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CANVA DAN GAMMA

Sardulo Gembong¹⁾, Wachidatul Linda Yuhanna^{2*)}, Taufik Hidayat Eka Yunianto³⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Jalan Setia Budi No. 85 Madiun, Indonesia

email: *linda.yuhanna@unipma.ac.id

Abstrak

Guru di SMPN 1 Tulakan saat ini memerlukan pendampingan dari ahli dari akademisi maupun praktisi terkait pembelajaran inovatif, keterampilan mendesain perangkat pembelajaran dan digitalisasi sekolah. Pemenuhan bahan ajar berbasis IT belum banyak dilakukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan artificial intelligence berupa canva dan Gamma. Tujuan dari pemberdayaan kemitraan masyarakat ini adalah meningkatkan keterampilan guru SMPN 1 Tulakan dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva dan Gamma. Pelatihan ini dilakukan pada bulan Juni-Agustus 2024. Tempat pelaksanaan di SMPN 1 Tulakan Kabupaten Pacitan. Sasaran pelatihan ini adalah guru sebanyak 30 orang. Metode yang dilakukan terdiri dari sosialisasi program kemitraan masyarakat; pelatihan penggunaan canva; pelatihan penggunaan Gamma; monitoring dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan kegiatan ini berjalan lancar dan kondusif serta mampu memberikan solusi kepada mitra sasaran dalam peningkatan keterampilan dan kreativitas guru dalam pembelajaran dan digitalisasi sekolah. Secara umum kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat di SMPN 1 Tulakan berjalan lancar dan kondusif. Mitra sangat antusias dalam mengikuti pelatihan. Tingkat kehadiran peserta masing-masing kegiatan 90-95%. Mitra juga menjadi sekolah binaan Universitas PGRI Madiun dalam implementasi berbagai inovasi pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan adalah adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva dan Gamma. Sebanyak 93% guru mampu menggunakan Canva dalam membuat bahan ajar. Sebanyak 89% peserta mampu menggunakan Gamma dengan lancar. Angket kepuasan terhadap layanan tim menunjukkan sebanyak 92% peserta menyatakan sangat puas dan 8% menyatakan puas.

Kata Kunci: Canva, Gamma, Guru, Keterampilan, SMPN 1 Tulakan



Copyright at Authors some rights reserved, this works is licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Peningkatan kompetensi pedagogik guru merupakan komponen penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Guru menjadi ujung tombak pendidikan yang berkaitan langsung dengan peserta didik. SMPN 1 Tulakan merupakan salah satu sekolah penggerak di Kabupaten Pacitan sebagai sekolah model implementasi Kurikulum Merdeka. Guru di SMPN 1 Tulakan diharapkan mempunyai kompetensi pedagogik dalam merancang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran di kurikulum Merdeka mengarah pada pembelajaran inovatif dan berdiferensiasi. Selain itu juga diperlukan penguasaan kompetensi guru ke arah digitalisasi.

Guru di SMPN 1 Tulakan saat ini memerlukan pendampingan dari ahli dari akademisi maupun praktisi terkait pembelajaran inovatif, keterampilan mendesain perangkat pembelajaran dan digitalisasi sekolah. Pemenuhan bahan ajar berbasis IT belum banyak dilakukan. Guru juga belum mengarah pada penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang mampu memudahkan tugas guru dan membuat bahan ajar semakin beragam. Penggunaan AI ini juga dapat melatih guru untuk digitalisasi pembelajaran. *Artificial Intelligence* (AI) adalah suatu aplikasi dan serangkaian instruksi yang berkaitan dengan pemrograman dimana hasilnya akan terlihat seperti dari sudut pandang manusia (Shodiqin et al., 2024)

Pelaksanaan pembelajaran yang didukung dengan AI dapat memudahkan guru dalam mendesain pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik peserta didik. Hal itu dikarenakan pemanfaatan AI berpotensi memainkan peran penting guru dalam hal digitalisasi dan membantu siswa mencapai potensi maksimal. Penggunaan teknologi AI juga dapat membantu membangun rasa percaya diri dan

meningkatkan hasil belajar. Selain hal tersebut, teknologi kecerdasan buatan manusia dapat membantu pembelajaran dalam lingkungan yang menyenangkan dan nyaman, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan mengurangi kecemasan dalam belajar. Penerapan pembelajaran berbasis AI akan membawa dampak positif dalam perkembangan kognitif siswa dan membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran serta membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru

Platform digital berbasis AI yang dapat membantu guru dalam membuat modul ajar dan bahan ajar adalah Canva dan Gamma. Canva merupakan sebuah *tools* yang menyediakan berbagai macam fungsi untuk desain grafis maupun publikasi secara langsung berbasis AI (Muhardono et al., 2024). Canva dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi pada *smartphone*, PC, maupun *website*. Canva memiliki fitur yang beragam, dapat digunakan untuk membuat presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, buku, bulletin, dan lain sebagainya. Terdapat berbagai template yang dapat digunakan dengan mudah untuk mendukung penyusunan bahan ajar maupun media ajar (Puspita & Dewi, 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*.

Canva memiliki beberapa kelebihan berupa desain grafis yang dimilikinya beragam dan menarik, Tersedianya *template* dengan berbagai tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula (Mahmudah et al., 2024; V. K. Sari et al., 2021). Canva dapat digunakan untuk melatih kreativitas, menggunakan desain yang lebih efisien dalam waktu singkat, praktis, memiliki kualitas gambar yang tinggi dengan resolusi yang baik, memungkinkan kerja sama, dapat dilakukan baik pada PC maupun pada perangkat Android, dan hasilnya dapat diunduh dalam format jpg maupun pdf. penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (V. K. Sari et al., 2021). Canva dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Selain Canva, terdapat AI lainnya untuk mendukung guru mempersiapkan bahan ajar yang inovatif. AI yang dapat digunakan adalah Gamma untuk membuat presentasi dengan cepat dan efisien. Gamma akan otomatis memproses perintah yang diberikan. Gamma menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam menyelesaikan slide presentasi. Salah satu keunggulan dari Gamma adalah memudahkan membuat materi power point hanya dengan memasukkan perintah pada AI. Nantinya AI akan secara otomatis mengerjakan slide presentasi (Anas, 2024; Rahayu et al., 2023). Adanya Gamma dapat membuat presentasi dalam bentuk ppt dengan cara mengklik *generate* pada gambar maka akan diarahkan untuk melanjutkan sesuai dengan kebutuhan kita, baik itu materi pembelajaran atau lain sebagainya sebagai bahan presentasi (Ruwaidah et al., 2024).

Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan Canva dan Gamma dalam proses pembelajaran. Ini berkaitan dengan pemahaman teknis aplikasi dan pengembangan strategi pembelajaran yang efektif (Anas, 2024). Pengalaman guru dalam pembelajaran dengan kecerdasan buatan memberikan ruang eksplorasi kreatif, memperkaya interaksi, dan merangsang pemikiran kritis serta keterlibatan aktif dalam proses belajar (Shodiqin et al., 2024). Sehingga tim PKM Universitas PGRI Madiun akan memberikan materi dan pendampingan bagi guru di SMPN 1 Tulakan dalam menggunakan AI dalam pembelajaran. Tujuan dari pemberdayaan kemitraan masyarakat ini adalah meningkatkan keterampilan guru SMPN 1 Tulakan dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva dan Gamma.

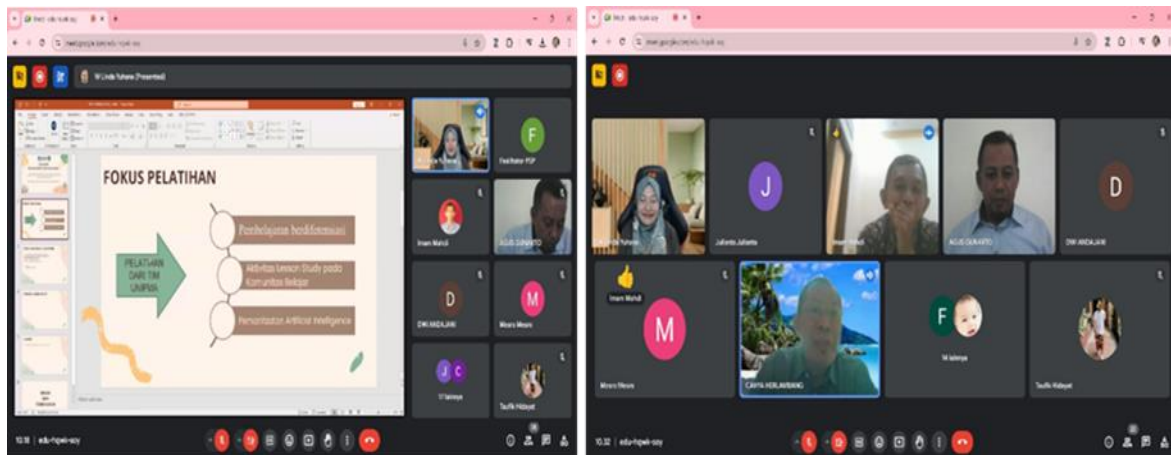
METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini dilakukan pada bulan Juni-Agustus 2024. Tempat pelaksanaan di SMPN 1 Tulakan Kabupaten Pacitan. Sasaran pelatihan ini adalah guru sebanyak 30 orang. Narasumber kegiatan ini adalah tim yang terdiri dari 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa Universitas PGRI Madiun. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif (Putri et al., 2023) dengan melibatkan guru secara langsung dalam pelatihan Canva dan Gamma pada komunitas belajar. Terdapat 4 tahapan kegiatan, terdiri dari 1) Sosialisasi program kemitraan masyarakat; 2) Pelatihan penggunaan canva; 3) Pelatihan penggunaan Gamma; 4) Monitoring dan evaluasi kegiatan. Evaluasi capaian program dilakukan melalui lembar observasi dan angket. Instrumen evaluasi yang ada ada 3, yaitu angket pemahaman materi canva, angket pemahaman Gamma, dan angket layanan tim PKM. Hasil angket dan lembar observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui keberhasilan program kemitraan masyarakat di SMPN 1 Tulakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat

Secara umum kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat di SMPN 1 Tulakan berjalan lancar dan kondusif. Mitra sangat antusias dalam mengikuti pelatihan. Tingkat kehadiran pada masing-masing kegiatan 90-95%. Mitra juga menjadi sekolah binaan Universitas PGRI Madiun dalam implementasi berbagai inovasi pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan tim PKM adalah Sosialisasi pada tanggal 22 Juni 2024 (Gambar 1). Kegiatan Sosialisasi dilaksanakan secara daring. Sosialisasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi pelaksanaan program agar berjalan lancar dan kondusif. Hasil kegiatan, semua peserta memahami alur kegiatan dan siap untuk mengikuti pelatihan penggunaan AI dalam pembelajaran, khususnya penggunaan Canva dan Gamma.



Gambar 1. Sosialisasi pemberdayaan kemitraan masyarakat secara daring

Pelatihan Penggunaan Canva

Pelatihan Canva dilakukan di SMPN Tulakan dilaksanakan tanggal 23 Juli 2024. Penerapan teknologi ini dilatihkan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan secara intensif. Mekanisme pelatihan terdiri dari penyampaian materi Canva, pembuatan kelompok, praktik pembuatan bahan ajar menggunakan AI sebagaimana gambar 2. Pelatihan ini berbasis *Project Based Learning*. berdasarkan hasil evaluasi, sejumlah 93% guru mampu menggunakan Canva dalam pembelajaran. Penggunaan Canva yang sering digunakan adalah membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, modul ajar, materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat termotivasi dalam belajar berbasis *joyfull learning* (Fitriani et al., 2022).

Guru menggunakan Canva karena pilihan desain yang beragam, kemudahan akses dan kemudahan penggunaan dalam menyiapkan bahan ajar (Puspita & Dewi, 2023; V. K. Sari et al., 2021). Canva terdapat berbagai pilihan perangkat lunak untuk tata letak dalam pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar. Penggunaan AI dalam pembelajaran dianggap relevan bagi guru, karena dapat memberikan sumber daya tambahan yang relevan dan mendukung proses pembelajaran di kelas (Handayani & Septia, 2024; Patty & Lekatompessy, 2024). Lebih lanjut, adanya kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar dan media pembelajaran, maka akan meningkatkan motivasi peserta didik di kelas yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Lestari et al., 2020; Putri et al., 2023).



Gambar 2. Pelatihan penggunaan Canva di SMPN 1 Tulakan

Selain untuk mendukung pembuatan bahan ajar, Canva juga digunakan guru untuk menyusun poster dan aksi nyata di Platform Merdeka mengajar (PMM). Melalui penggunaan Canva, guru dapat menyusun aksi nyata yang lebih kreatif, inovatif, dan memenuhi kriteria penilaian Kemendikbud. Hal ini akan meningkatkan peluang aksi nyata mereka lolos validasi (R. K. Sari et al., 2023; V. K. Sari et al., 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (Azdy et al., 2023). Sehingga, adanya pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru SMPN 1 Tulakan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan kreativitas pembelajaran.

Pelatihan Penggunaan Gamma

Teknologi AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Patty & Lekatompessy, 2024). Pelatihan Gamma dilakukan di SMPN 1 Tulakan dilaksanakan tanggal 24 Juli 2024. Tim PKM memberikan pelatihan cara penggunaan Gamma untuk menyusun bahan ajar. Mekanisme pelatihan terdiri dari penyampaian materi Gamma, pembuatan kelompok, praktik pembuatan bahan ajar menggunakan Gamma, sebagaimana Gambar 3. Peserta sangat antusias dan mampu mengoperasikan Gamma. Sebanyak 89% peserta mampu menggunakan Gamma dengan lancar. Gamma memberikan kemudahan kepada guru untuk mengeksplorasi materi dengan cepat.



Gambar 3. Pelatihan penggunaan Gamma di SMPN 1 Tulakan

Gamma juga membantu guru dalam menyusun aksi nyata di PMM. Guru menggunakan Gamma bertujuan untuk efisiensi waktu pengerjaan dokumen aksi nyata sekaligus adaptasi para guru terhadap perkembangan aplikasi digital. Setiap slide yang dihasilkan oleh Gamma dilengkapi dengan fakta dan data yang relevan, memastikan bahwa presentasi memiliki basis yang kuat dan informatif (Anas, 2024; Mahmudah et al., 2024). Gamma membantu dalam menata layout, mengatur alur dokumen, dan memberikan saran penulisan yang lebih baik (Rahayu et al., 2023; R. Sari et al., 2024). Hasilnya adalah dokumen aksi nyata yang terstruktur dengan baik dan menarik secara visual dan sesuai dengan konten, sehingga meningkatkan produktivitas guru dalam berkarya di PMM. Menurut (Anas, 2024) keunggulan Gamma adalah tampilan sederhana dan mudah dipahami, tema kreatif dan beragam, dapat diakses secara kolaboratif, dapat diakses di berbagai perangkat, dan presentasi yang dihasilkan oleh Gamma dapat diedit jika ada kekeliruan atau perlu penyesuaian (Rahayu et al., 2023). Adanya pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru SMPN 1 Tulakan untuk meningkatkan kreativitas, kompetensi dan keterampilannya dalam digitalisasi sekolah.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan oleh tim pemberdayaan kemitraan masyarakat UNIPMA pada bulan Juli dan Agustus 2024. selama 2 bulan peserta diminta untuk mengimplementasikan secara mandiri penggunaan Canva dan Gamma. Apabila ada kendala, maka tim siap untuk memberikan solusi dan pendampingan (gambar 4). selama dua bulan, peserta tidak mengalami kendala yang berarti, hanya perlu motivasi dan kegiatan berkelanjutan. Hal ini dapat difasilitasi pendampingan melalui komunitas belajar. tim juga memberikan angket kepuasan layanna tim dosen dan mahasiswa dalam program pengabdian masyarakat di SMPN 1 Tulakan. Sebanyak 92% peserta menyatakan sangat puas dan 8% menyatakan puas. Sebagai bentuk keberlanjutan, SMPN 1 Tulakan bersedia menjadi sekolah binaan Universitas PGRI madiun melalui penandatanganan Mou dan MoA kegiatan.



Gambar 4. Monitoring dan evaluasi di SMPN 1 Tulakan

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari pemberdayaan kemitraan masyarakat ini adalah adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva dan Gamma. Sebanyak 93% guru mampu menggunakan Canva dalam membuat bahan ajar. Sebanyak 89% peserta mampu menggunakan Gamma

dengan lancar. Angket kepuasan terhadap layanan tim menunjukkan sebanyak 92% peserta menyatakan sangat puas dan 8% menyatakan puas. Secara umum rangkaian kegiatan PKM ini berjalan lancar dan kondusif serta mampu memberikan solusi kepada mitra sasaran dalam peningkatan keterampilan dan kreativitas guru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas pendanaan hibah Pemberdayaan kemitraan masyarakat tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 556–561.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Handayani, U. F., & Septia, T. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran untuk Guru SD / MI di Kalipare. *Jurnal Aksi Afirmasi*, 5(2), 117–123.
- Lestari, W. D., Yuhanna, W. L., & Lukitasari, M. (2020). Pengembangan Media Bio Pop-Up Book Terintegrasi Science, Environment, Technology, And Society (SETS) Pada Pembelajaran Biologi Materi Daur Biogeokimia. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 130. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7442>
- Mahmudah, W., Nisa, R., & Masruroh, L. (2024). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Community Development Journal*, 5(5), 9038–9043.
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., Aji, S. B., & Sari, T. L. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1959–1968. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5108>
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3), 18–24. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i3.726>
- Puspita, D., & Dewi, N. C. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Digital dengan Canva bagi Sekolah Penggerak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(4), 4382–4387.
- Putri, R. D., Yuhanna, W. L., & Kaminah, K. (2023). Implementasi Project Based Learning Terintegrasi Poster Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Peserta Didik Kelas Iii Sdn Hargosari 2. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 249–260.
- Rahayu, S., Al Hadi, K., Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 1268–1271. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i4.6601>
- Ruwaidah, Betti Megawati, Maisaroh Ritonga, Rahmad Aditiya, Ahmad Habin, Sagala, & Wahyu Azhar Ritonga. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence /Ai Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 205–214.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarkikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213.

- <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Sari, R., Sari, R., Ramdhania, K. F., & Juhanda, J. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Pada Penyusunan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar di SDN 02 Medakrisna. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 87–98. <https://doi.org/10.31599/yme98582>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i3.952>
- Shodiqin, A., Pramasdyahsari, A. S., Setyawati, R. D., Endahwuri, D., Gunawan, O. W., Muqibaturohmah, A. B., & Anindhitya, A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219–1229. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>