

Peranan Aplikasi *Artificial Intelligence* untuk Mendukung Proses Pembelajaran di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya

Yunida Iashania^{1*}, Onie Dian Sanitha², Asri Fridtriyanda³, Novera Kristianti⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*corresponding author: yunida.iashania@mining.upr.ac.id

Received 06-09-2024

Revised 09-09-2024

Accepted 11-09-2024

ABSTRAK

Dunia Pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan kondisi di era digital saat ini agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam bidang pendidikan semakin banyak digunakan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya, yang merupakan sekolah kejurusan dimana *softskill* sangat diperlukan terutama untuk guru dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pelatihan ini adalah untuk memberikan wawasan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan teknologi untuk guru dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini mencakup sesi pengenalan canva dan latihan penggunaan aplikasi yang ada di canva. Melalui pendekatan dengan mengenalkan aplikasi canva untuk pengajar (guru) mendesain tugas-tugas pembelajaran yang kreatif, seperti infografis, presentasi, dan video edukatif, yang dapat meningkatkan inovasi pelajar. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknologi pelajar dan guru dan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan. Pelatihan menggunakan aplikasi canva menuai hasil yang positif karena memberikan penilaian sangat puas terhadap kegiatan tersebut.

Kata kunci: Canva, Guru, Kecerdasan Buatan, Pelatihan

ABSTRACT

The world of education can adapt to changing conditions in the current digital era in order to remain relevant with current developments. The use of *Artificial Intelligence* in the field of education is increasingly being used, especially in learning activities. Community service activities at SMKS YPSEI Palangka Raya City. The aim of this training is to provide insight into knowledge and improve technology skills for teachers in the learning process. This training includes an introduction to canva session and practice using canva. Through an approach by introducing the canva for teaching (teachers) design creative learning tasks, such as infographics, presentations and educational videos, which can increase student innovation. The results of this training showed significant improvements in the technology skills of students and teachers as well as the quality of the learning. Training using the canva reaped positive results because they gave a very satisfied assessment of the activity.

Keywords: Canva, Teacher, *Artificial Intelligence*, Training

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di era digital saat ini agar tetap relevan dengan perubahan dan perkembangan jaman. Perubahan dan penyesuaian harus dilakukan pada dunia pendidikan agar relevan dengan tuntutan dan perkembangan jaman (Manan et al., 2023). Kecerdasan buatan yang sering disebut dengan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan suatu teknik yang berhubungan dengan mesin yang mempunyai kecerdasan dalam suatu aplikasi atau

program yang dijalankan melalui komputer (Putri et al., 2023). Saat ini penggunaan kecerdasan buatan dalam bidang Pendidikan semakin banyak digunakan. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi bisa membuat meningkatnya kualitas belajar untuk murid (Dalu & Rohman, 2019; Husein, 2022; Ekaputra et al., 2024). Penggunaan AI telah berkembang pada negara maju dalam beberapa tahun ini. Aplikasi AI berperan dalam pembelajaran untuk memudahkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi (Ekaputra & Widarwati, 2023; Lukman et al., 2023).

Aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seperti SMKS YPSEI di Kota Palangka Raya. Sekolah kurangnya sumber daya manusia yang paham mengenai manfaat dan penggunaan AI. Dengan kemajuan teknologi, AI dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi guru (Talitha et al., 2023; Ekaputra, 2020; Yuniar et al., 2024). Selain itu, AI juga dapat digunakan untuk mengembangkan sistem informasi manajemen yang terintegrasi di SMK. Sistem ini dapat membantu dalam pengelolaan kurikulum, kesiswaan, dan keuangan, sehingga meningkatkan mutu layanan pendidikan (Farida et al., 2021; Hambali, 2021). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile juga merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan AI dalam pendidikan. Aplikasi ini dapat membantu siswa dalam belajar pemrograman dan keterampilan teknis lainnya secara mandiri dan fleksibel (Gunawan et al., 2023).

Lebih jauh lagi, pelatihan tentang teknologi AI dan *machine learning* bagi siswa SMK dapat memberdayakan mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dunia kerja yang semakin terotomatisasi (Mulyatno et al., 2024). Dengan memahami konsep-konsep dasar AI, siswa tidak hanya siap untuk berkarir di bidang teknologi, tetapi juga dapat berkontribusi dalam inovasi di industri yang mereka pilih. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penting bagi SMK untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka. Hal ini tidak hanya menjawab tantangan dari revolusi industri 4.0, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi tenaga kerja yang kompetitif di masa depan (Sari, 2022).

Tujuan kegiatan ini adalah sekolah dapat mengadopsi teknologi seperti AI, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi kurikulum mereka, sehingga siswa dapat lebih siap untuk berkontribusi di dunia industri. Secara keseluruhan, penerapan AI dalam proses pembelajaran di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya dapat memberikan banyak manfaat, mulai dari peningkatan minat belajar siswa, efisiensi dalam pengelolaan pendidikan, hingga pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Sasaran utama adalah guru di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya. Permasalahan yang terjadi pada sekolah ini adalah para guru mengalami kendala dalam penyusunan materi belajar dan memahami teknologi saat ini terutama platform digital untuk membuat pembelajaran yang efisien dan kreatif. Tim pengabdian berusaha membantu permasalahan yang dihadapi para guru di SMKS

YPSEI Kota Palangka Raya dengan kegiatan pelatihan untuk memanfaatkan media belajar melalui canva.

Pengenalan kecerdasan buatan dan pelatihan menggunakan canva ini diharapkan dapat memberikan Solusi untuk menghadapi era teknologi saat ini (Ayunia Lestari et al., 2022). Pelatihan yang dilakukan tim pengabdian kepada Masyarakat ini berfokus kepada kemampuan AI dengan mengaplikasikan pada media canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya juga menciptakan diskusi antara guru dan narasumber dalam kegiatan pengenalan dan pelatihan ini serta berbagi pengalaman dalam menggunakan AI dan media canva pada dunia pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMKS YPSEI (Yayasan Pendidikan Sarjana Ekonomi Indonesia) Kota Palangka Raya. Kegiatan pelaksanaan ini dilakukan melalui tahapan-tahapan berdasarkan literatur, informasi dan permasalahan yang dihadapi SMKS YPSEI Kota Palangka Raya. Fokus dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pengenalan dan pelatihan AI dalam aplikasi Canva.

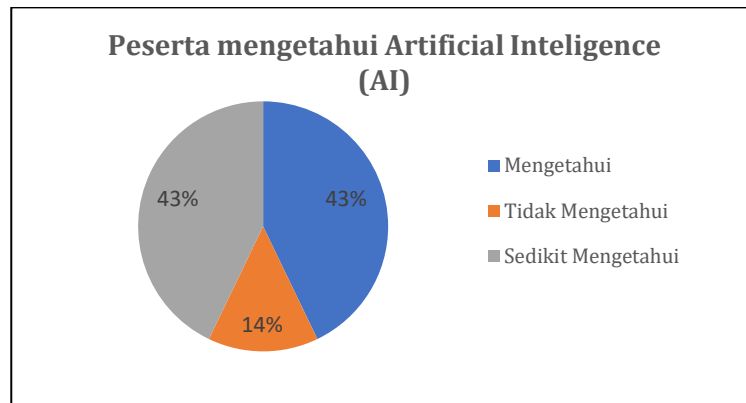
Metode yang dilakukan dengan melibatkan guru untuk diukur kemampuan dalam menggunakan media canva, kemudian hasil dari pelatihan diukur dari hasil pengolahan materi pembelajaran dengan menggunakan canva dan mengisi kuisioner. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang melingkupi koordinasi dengan pihak sekolah, pelaksanaan pelatihan dan kegiatan evaluasi.

1. Tahap pengamatan awal dan survei situasi
2. Tahap diskusi dengan pihak sekolahan
3. Tahap persiapan kegiatan
4. Tahap pelaksanaan pelatihan
5. Tahap evaluasi kegiatan

HASIL KEGIATAN

Tahap Survei

Kegiatan untuk mendapatkan data survei dilakukan melalui lembaran dan google form, untuk diisi oleh pengajar di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya. Isi dari pertanyaan berfokus kepada sejauh mana guru mengenal Aplikasi kecerdasan buatan (AI) dan media pembelajaran seperti mereka gunakan untuk membuat mata Pelajaran di sekolah. Berikut hasil survei yang diperoleh dari guru SMKS YPSEI dengan menggunakan *google form*



Gambar 1. Hasil Pendapat Peserta Terhadap Kecerdasan Buatan

Tahap Diskusi

Kegiatan diskusi oleh tim pengabdian dilakukan bersama pihak sekolah pada Rabu, 28 Agustus 2024, pada jam 09.00 WIB. Kegiatan diskusi ini dilakukan untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pengenalan AI. Tim pengabdian melakukan komunikasi dengan pihak sekolah yang diwakili oleh Kepala Sekolah SMKS YPSEI Kota Palangka Raya dengan Ibu Dra. Rantian, M. Si.



Gambar 2. Diskusi dengan Kepala Sekolah SMKS YPSEI

Tahap Persiapan Kegiatan

Kegiatan ini adalah menentukan narasumber yang akan memberikan pelatihan, menyiapkan kuisioner untuk para peserta dan dokumen-dokumen pendukung. Narasumber yang akan menyampaikan materi dan pelatihan adalah Ibu Novera Kristianti, S.T., M.T. dosen Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada Senin, 2 September 2024, pukul 08.00 – 11.00 WIB. Pelaksanaan pelatihan secara langsung di Laboratorium Komputer SMKS YPSEI Kota Palangka Raya, penggunaan teknologi AI menggunakan aplikasi canva dengan

transfer pengetahuan dan pelatihan. Pada pelaksanaan ini diikuti sekitar 15 orang guru. Tim pengabdian memberikan bimbingan dan pelatihan mengenai canva. Peserta diarahkan untuk membuat desain yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran.



Gambar 3. Pengenalan AI dan Pelatihan Aplikasi Canva di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya

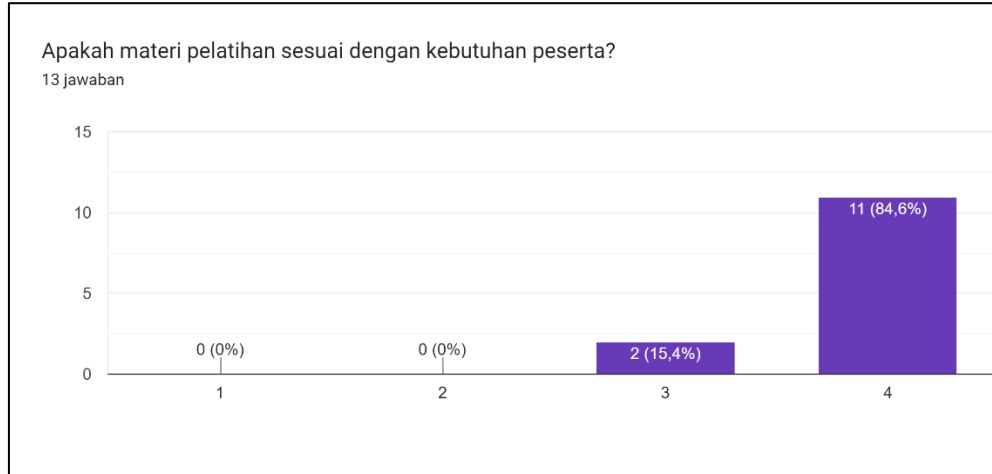


Gambar 4. Foto Bersama Tim PKM dari Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya (FT UPR) bersama dengan Kepala Sekolah dan Guru SMKS YPSEI Palangka Raya

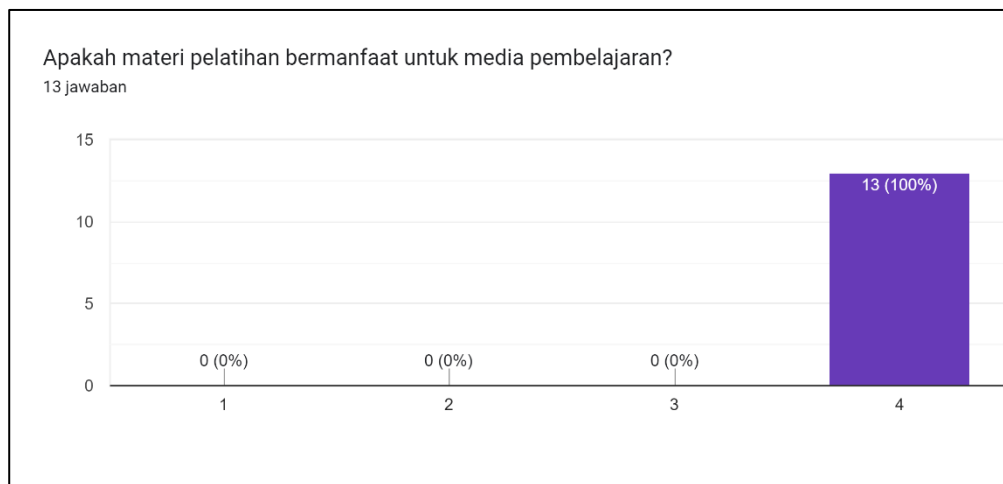
Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Para peserta dalam hal ini guru SMKS YPSEI Kota Palangka Raya diberikan tugas untuk desain mata pelajaran menggunakan aplikasi canva, untuk mengetahui sejauh mana para peserta memahami materi yang disampaikan. Selain itu, peserta memberikan tanggapan melalui kuisioner menggunakan google form. Evaluasi ini diharapkan tim pengabdian sebagai bahan untuk mengukur keberhasilan pengetahuan dan keterampilan peserta.

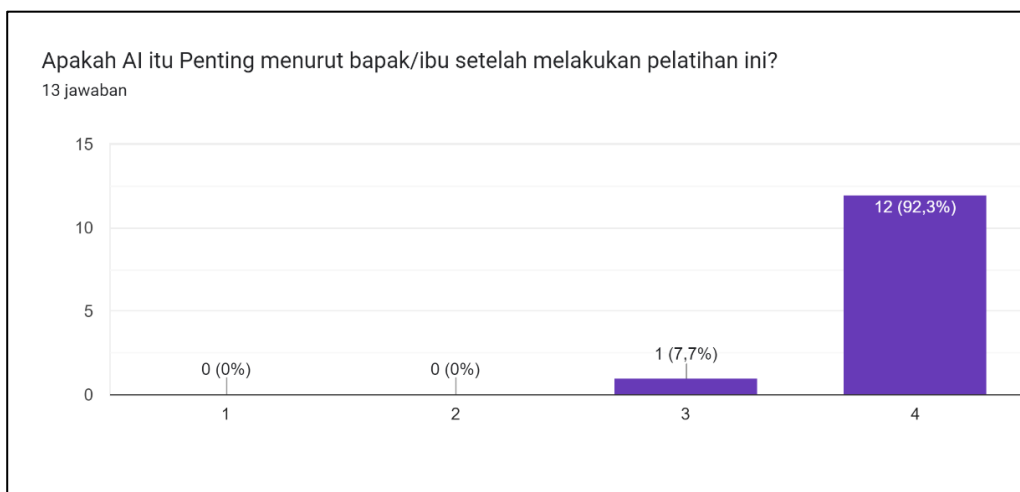
Dari 18 Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan, ada 13 peserta yang menjawab kuisisioner. Grafik menggambarkan respon dari peserta terhadap kegiatan pelatihan. Rentang nilai 1 – 4 yang artinya nilai 1 merupakan tingkat nilai yang sangat tidak puas, nilai 2 merupakan nilai tidak puas, nilai 3 merupakan nilai puas dan nilai 4 merupakan tingkat nilai sangat memuaskan.



Gambar 5. Grafik Hasil Survei Mengenai Kebutuhan Peserta terhadap Pelatihan



Gambar 6. Grafik Hasil Survei Mengenai Manfaat Materi Pelatihan untuk Peserta



Gambar 7. Grafik Hasil Survei Mengenai Manfaat Materi Pelatihan untuk Peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Peranan Aplikasi *Artificial Intelligence* untuk mendukung Proses Pembelajaran bertempat Di Sekolah SMKS YPSEI Kota Palangka Raya. Kegiatan pelatihan ini menggunakan aplikasi canva dikhususkan untuk guru. Pelatihan ini terlaksana pada Senin, 2 September 2024 yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 15 orang guru. Implementasi canva dalam kegiatan belajar mengajar di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efektif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dan pelajar tetapi juga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil evaluasi kegiatan ini dalam bentuk kuesioner menunjukkan hasil yang positif bagi peserta. Penilaian dari peserta terhadap kegiatan mempunyai nilai rata-rata 4 (sangat puas).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Pihak Sekolah SMKS YPSEI Kota Palangka Raya karena telah memberikan dukungan dan menerima kedatangan tim PKM Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya dalam kegiatan Pengenalan AI dengan menggunakan aplikasi canva. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berarti dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. In *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSE)* (Vol. 2, Issue 1).
- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro) Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi Siswa SMK. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25–33.
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis Hypertext Markup Language 5 Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 6–16. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1201>
- Ekaputra, F., Haryanto, H., Syahri, W., Afrida, A., & Miharti, I. (2024). Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1835–1842. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>
- Farida, A., Wahyono, R., & Supanto, F. (2021). Model Sistem Informasi Manajemen Terpadu Untuk Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan. In *JAMP: Jurnal*

- Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 4).
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Gunawan, A., Alfariiz Manurung, A., & Fadillah, M. (2023). *Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Mobile Android Untuk SMK Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak* (Vol. 2, Issue 2). Online.
- Hambali, I. (2021). *Implementasi Sistem Informasi Manajemen (SIM) Dalam Meningkatkan Mutu Proses Pembelajaran* (Vol. 5, Issue 1).
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 3(1), 20–28.
- Lukman, Agustina, R., & Aisy, R. (2023). Problematika Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Pembelajaran Di Kalangan Mahasiswa STIT Pemalang. *Jurnal Madaniyah*, 13(2), 242–255.
- Manan, A., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi: Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. In *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 5, Issue 1).
- Mulyatno, Pujitresnani, A., Legowo, D. K., Firman, A., & Mahendra, A. R. (2024). Pemberdayaan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pelatihan Pengenalan Machine Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2899–2904.
<https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyawardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.
- Sari, D. F. (2022). Peningkatan Mutu Pendidikan Kejuruan Pada Era Pembelajaran Abad Ke-21 untuk Menjawab Tantangan Industri 4.0. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 3(1), 70–79.
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Hilal Mukhtar, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor (Vol. 2, Issue 1).
- Yuniar, W., Hadi, A., Huda, A., Dwinggo Samala, A., Negeri Padang, U., Jl Hamka Kampus UNP, I., & Tawar Padang, A. (2024). Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 12(1), 62–70. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>