

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

Suci Herwani¹, Izza Aiunzzahro², Arini Isna Surayya³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

Jalan Raya Conge, Ngembalrejo, Bae, Kudus, Jawa Tengah

¹e-mail sucisherwani@iainkudus.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang sangat keberhasilan pembelajaran karena membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik, serta mendukung interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah diperlukan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dan media yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Tujuan dari pengabdian yakni meningkatkan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat menunjang pembelajaran. Metode pengabdian yakni *service learning* dengan empat tahapan yakni, investigasi, persiapan, tindakan, dan refleksi. Hasil pengabdian yakni peserta pelatihan (guru) dapat membuat media pembelajaran berbasis AI menggunakan canva untuk menunjang pembelajaran. Peserta pelatihan antusias mempraktikkan membuat kuis dengan canva dan sebagian besar berhasil membuat kuis sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil diterapkan di Madrasah Ibtidaiyyah tersebut.

Kata Kunci: *artificial intelligence*, canva, media pembelajaran

Abstract

Learning media is one of the most important supports for successful learning because it helps teachers deliver material more effectively and interestingly, and supports better interaction between teachers and students. Training in creating learning media based on Artificial Intelligence (AI) for Madrasah Ibtidaiyyah teachers is needed to improve the use of technology and media that are in accordance with the curriculum and student needs. The purpose of the community service is to improve the ability to create AI-based learning media for Madrasah Ibtidaiyyah teachers so that teachers can use interactive and interesting learning media that can support learning. The service method is service learning with four stages, namely, investigation, preparation, action, and reflection. The results of the service are that training participants (teachers) can create AI-based learning media using Canva to support learning. Training participants were enthusiastic about practicing making quizzes with Canva and most of them succeeded in making quizzes according to the subjects taught by the teacher. Thus, it can be concluded that this training was successfully implemented in the Madrasah Ibtidaiyyah

Keywords: *artificial intelligence*, canva, learning media

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang tidak terlepas dari komponen yang terkait satu dengan yang lain. Salah satu komponen penunjang keberhasilan dalam pembelajaran yakni media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki nilai penting dalam dunia pendidikan (Nurfadhillah et al. 2021). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan proses belajar mengajar di sekolah (Firmansyah et al. 2022). Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah dan membantu guru untuk menyampaikan materi serta mampu menarik perhatian para siswa agar dapat menumbuhkan pemikiran yang terencana dan sistematis (Kristanto 2016).

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat atau sarana untuk mengirimkan pesan-pesan pembelajaran sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Wulandari et al. 2023). Hal tersebut senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sunarti (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran terdiri atas alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas. Media pembelajaran yang tepat yakni media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, lingkungan, serta perkembangan teknologi (Lismayani, Asti, and Kurnia 2024). Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran yang tepat tidak hanya memudahkan guru dalam proses belajar tetapi juga mampu memahami persepsi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan media pembelajaran di sekolah. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan yang mendorong upaya penyesuaian. Peran teknologi yang semakin besar membuat pemanfaatan alat bantu mengajar, media peraga, serta perangkat audio, visual, dan audiovisual disesuaikan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga harus selaras dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, serta tingkat kemampuan siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Kemajuan teknologi informasi juga berdampak pada penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman tentang media pembelajaran menjadi hal yang perlu dipersiapkan oleh para guru. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran secara efisien dan efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa di kelas. Saat ini, perkembangan multimedia berlangsung sangat pesat, namun belum semua guru mampu menggunakannya secara optimal. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih profesional dengan terlebih dahulu menguasai media pembelajaran sederhana sebagai dasar dalam pengembangan media yang lebih kompleks. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud jika guru mampu merancang media secara sistematis dan tepat. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh pengabdian dengan guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan cenderung menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga motivasi belajar siswa kurang optimal. Kenyataannya salah satu aspek penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Munandar et al. 2021).

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yakni AI. AI merupakan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pengetahuan (kognitif) berkaitan dengan kecerdasan makhluk hidup seperti pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengenalan pola (Amanda et al. 2023). Teknologi ini membantu manusia untuk menyelesaikan berbagai persoalan dengan praktis dan efisien. Sebagai pengajar, guru juga harus berusaha mencoba menggunakan sarana dan prasarana modern yang berbasis teknologi dan juga mencoba untuk mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut akan memiliki dampak yang signifikan yakni pembelajaran yang awalnya hanya *learning with effort* menjadi *learning with fun* (Halidjah and Salimi 2022).

Salah satu jenis kecerdasan buatan yang dapat menunjang proses belajar yakni canva. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang dapat membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis desain secara kreatif dan dapat digunakan *online* (Hamka et al. 2022). Berbagai *template* disediakan oleh aplikasi canva sangat bervariasi sehingga membantu guru dalam menunjang pembelajaran.

Aplikasi canva tidak hanya menyediakan gambar untuk memudahkan presentasi tetapi juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, desain poster, kuis, bahkan modul ajar dapat menggunakan aplikasi canva. Maka dari itu penggunaan aplikasi canva sangat membantu guru untuk menyiapkan pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pelatihan ini dimaksudkan untuk memberikan sebuah pelatihan bagi guru selaku penggerak dalam bidang pendidikan yakni dengan menggunakan AI dalam proses belajar. AI adalah suatu sistem komputer yang dirancang untuk berinteraksi dengan dunia melalui kemampuan dan perilaku intelijen manusia (Arly 2023). Kehadiran AI ini membawa perubahan dalam dunia pendidikan, di antaranya memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas tetapi kita dituntut untuk bijak dalam menggunakan AI agar tidak disalahgunakan. Pemilihan aplikasi canva dikarenakan aplikasi ini memiliki *template*, fitur, dan menu yang bervariasi. Selain itu manfaat penggunaan aplikasi canva tidak hanya sebatas memberikan beragam *template* yang menarik tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, efisien waktu, serta fleksibel (Partasiwi, Safitri, and Syaadah 2023). Pelatihan yang diberikan berupa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah.

Tujuan dari pengabdian yaitu meningkatkan kemampuan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat menunjang pembelajaran. Dengan demikian manfaat pelatihan yakni memberikan inovasi penggunaan media pembelajaran dengan mengoptimalkan AI sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *service learning*. Metode *service learning* merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang mengintegrasikan antara kegiatan akademis di kampus selanjutnya diterapkan dalam suatu komunitas di masyarakat (Pandanwangi et al. 2023). Sehingga

kegiatan pemberdayaan masyarakat ini melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pelaksanaannya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Moto, (2019) yang menyebutkan bahwa *service learning* adalah proses pembelajaran bagi mahasiswa yang berlandaskan pemahaman serta pengenalan terhadap suatu komunitas. Sasaran komunitas yang dituju adalah guru-guru Madrasah Ibtidaiyyah sebagai peserta pelatihan yang diikuti oleh 20 peserta dan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2024. Secara umum, metode ini mencakup penyusunan kerangka pemecahan masalah serta implementasinya. Kerangka pemecahan masalah dilakukan melalui pelatihan dan peningkatan kompetensi guru-guru Madrasah Ibtidaiyyah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI.

Adapun tahapan pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dengan empat tahap, yakni investigasi, persiapan, tindakan, dan refleksi. Pertama, tahap investigasi merupakan penggalian data awal ke lapangan sebelum melakukan pelatihan. Kedua, tahap persiapan dilakukan dengan berkoordinasi dengan tim terkait pelatihan yang akan dilakukan. Ketiga, tahap tindakan yakni melakukan pelatihan dan keempat refleksi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman akan pelatihan yang telah diberikan (Agus Efendi 2022). Pengabdian ini menggunakan praktikum secara langsung dan ceramah. Sedangkan realisasi pelaksanaan kegiatan, sebelum kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *artifisial intelligence* dimulai, diawali dengan presentasi tentang konsep media pembelajaran berbasis *artifisial intelligence* oleh narasumber Ibu Pasiningsih, M.Ed. Selanjutnya praktik pembuatan media pembelajaran berbasis *artifisial intelligence* dipandu oleh narasumber Ibu Pasiningsih, M,Ed. dan diikuti oleh guru Madrasah Ibtidaiyyah sebagai peserta pelatihan. Keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dapat diketahui dari media pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan AI melalui aplikasi canva dan guru mempresentasikan hasil pembuatannya ke depan. Selain itu, pada tahap akhir guru diminta untuk mengisi *google form* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman pengetahuan tentang media AI serta kesan yang ditimbulkan setelah penggunaan canva dalam penunjang pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah di MI Fathul Ulum dilakukan secara tatap muka. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2024 bertempat di aula MI Fathul Ulum. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara bertahap yakni melalui investigasi, persiapan, tindakan, dan refleksi (Efendi 2022). Berikut hasil dari pengabdian yang telah dilakukan.

Tahap Investigasi

Tahap investigasi merupakan langkah awal untuk menggali data untuk mengetahui kondisi awal di lapangan (Pramanik, Purwanti Dyah et al. 2021). Tahap ini dilakukan oleh abdimas/pengabdi melalui koordinasi dengan tim untuk melakukan pertemuan. Pada pertemuan ini tim memutuskan untuk melakukan observasi terhadap calon peserta pelatihan karena observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan sebelum melakukan tahap selanjutnya. Pengabdi beserta tim menentukan peserta pelatihan yakni guru di MI Fathul Ulum, Mayong, Jepara. Pemilihan MI Fathul Ulum didasarkan pada pertimbangan bahwa di madrasah tersebut sudah memiliki sarana dan prasarana penunjang untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi tetapi para guru belum dibekali bagaimana memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut. Selanjutnya, pengabdi menghubungi salah satu pihak madrasah melalui WA untuk melakukan pertemuan sekaligus koordinasi lebih lanjut. Setelah waktu disepakati, pengabdi mengunjungi madrasah tersebut serta menjelaskan tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pihak madrasah diwakili oleh waka kurikulum dan salah satu guru karena kepala madrasah sedang ada kegiatan di luar. Pengabdi menyampaikan bentuk kegiatan pelatihan yakni pembuatan media pembelajaran menggunakan AI. Pihak madrasah sangat antusias dengan rencana pelatihan tersebut. Diakui oleh guru jika penggunaan media pembelajaran berbasis AI sangat dibutuhkan di era pembelajaran yang tidak lepas dari teknologi.

Berdasarkan hasil koordinasi disepakati penggunaan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* yang dibutuhkan oleh pihak madrasah yakni canva. Pihak madrasah memilih jenis media pembelajaran canva karena kegunaan media

ini sangat beragam tidak hanya untuk membuat materi tetapi juga dapat digunakan untuk membuat soal atau pelatihan. Selain itu, canva menyediakan berbagai fitur yang variatif sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media telah disepakati, selanjutnya waktu pelaksanaan pelatihan. Dikarenakan kepala madrasah sedang berhalangan hadir maka koordinasi terkait waktu pelaksanaan diinformasikan melalui WA dan diputuskan pelaksanaan kegiatan pelatihan yakni tanggal 20 Agustus 2024. Kegiatan awal ini dapat diketahui dari gambar 1, yakni koordinasi dengan pihak madrasah.



Gambar 1 Berkoordinasi dengan Pihak Madrasah

Tahap Persiapan

Setelah tahap investigasi dilakukan tahap selanjutnya yakni tahap persiapan. Menindaklanjuti hasil koordinasi dengan pihak madrasah, pengabdian beserta tim berdiskusi untuk mempersiapkan berbagai keperluan kegiatan pelatihan. Beberapa yang perlu dipersiapkan diantaranya materi, narasumber, dan berbagai kesiapan teknis yang dibutuhkan selama pelatihan berlangsung. Persiapan yang matang diharapkan dapat meminimalisir kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan (Surur, Fadhil and Khairul Sani Usman 2022). Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Berkoordinasi dengan Anggota terkait Persiapan Pengabdian

Tahap Tindakan

Tahap selanjutnya yakni tindakan atau pelaksanaan. Pada tahap ini pengabdian beserta anggota pengabdian melakukan kegiatan sesuai dengan rencana. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendatangkan narasumber sesuai dengan pakar atau bidang keahlian yakni Ibu Pasiningsih, M.Ed., beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sesuai dengan judul kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dimulai dari pukul 08.00 WIB. Kegiatan ini diawali dengan presensi yang dilakukan oleh peserta pelatihan. Presensi dibuka dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 08.30 WIB. Para peserta pelatihan yang telah hadir diminta untuk mengisi daftar hadir yang telah disiapkan oleh pengabdian. Peserta pelatihan diikuti sebanyak dua puluh.

Sesuai dengan *rundown*, acara kedua yakni pembukaan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dipandu oleh pembawa acara dan dilaksanakan pada pukul 08.30 WIB. Acara dibuka dengan bacaan fatikhah. Selanjutnya menyanyikan lagu Indonesia Raya. Acara selanjutnya yakni sambutan yang diberikan oleh kepada madrasah MI Fathul Ulum dan dilanjutkan sambutan dari abdimas. Acara inti yakni pemaparan materi yang dipaparkan oleh narasumber hal ini dapat dilihat pada gambar 3. Narasumber yakni Ibu Pasiningsih, M.Ed. yang merupakan dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi. Pemaparan materi dipandu oleh moderator Ibu Nailil Hikmah, S.Pd., yang merupakan salah satu guru dari MI Fathul Ulum. Berikut gambar 3 terkait pemaparan materi.



Gambar 3 Pemaparan Materi dari Narasumber

Sebelum narasumber mempraktikkan terkait pembuatan media pembelajaran terlebih dahulu narasumber menjelaskan tentang tingkat penetrasi internet berdasarkan kelompok generasi di Indonesia. Data diperoleh mulai dari tahun 2018 sampai 2024. Ditemukan data bahwa penetrasi internet berdasarkan kelompok generasi mengalami peningkatan secara terus-menerus sampai di tahun 2024. Pengguna internet ini didominasi oleh para generasi milenial dan generasi Z. Hal ini dapat dilihat dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Selanjutnya narasumber juga menjelaskan bahwa teknologi di sekolah dasar merupakan bagian penting dari pengalaman belajar sehingga guru perlu mempersiapkan para siswa untuk siap menghadapi dunia digital. Penggunaan teknologi ini diharapkan mampu melengkapi pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi para siswa. Selain itu tujuan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan agar memperkuat keterampilan teknologi dan literasi digital bagi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dengan melibatkan siswa.

Di sela-sela pemaparan, narasumber juga memberikan pertanyaan kepada peserta terkait berbagai jenis AI yang peserta ketahui. Narasumber memberikan *reward* bagi peserta yang memberikan jawaban. Hal ini menjadikan peserta pelatihan semakin antusias mengikuti pelatihan. Selain antusias menjawab pertanyaan ada beberapa peserta yang antusias bertanya dan berbagi pengalaman seputar penggunaan media pembelajaran canva yang pernah didapat. Beberapa peserta memang tidak asing dengan canva namun untuk pengoperasiannya peserta

masih kesulitan sehingga peserta merasa terbantu dengan pelatihan yang didapat pada pertemuan tersebut.

Di akhir pemaparan narasumber mengajak para peserta pelatihan untuk membuka canva. Narasumber membimbing peserta langkah demi langkah bagaimana menggunakan canva serta mengenalkan berbagai elemen dan fitur-fitur yang ada di canva beserta kegunaannya. Canva merupakan alat bantu untuk menunjang kreativitas serta kemampuan kolaborasi bagi semua pengguna untuk menciptakan pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah (Monoarfa and Haling 2021). Narasumber juga memandu para peserta pelatihan untuk mendaftar canva *for edu* agar dapat menggunakan berbagai fitur secara gratis karena canva biasa tidak semuanya dapat digunakan (kecuali canva premium/berbayar).

Setelah peserta berhasil mengoperasikan canva dan memahami berbagai fitur yang ada narasumber meminta peserta pelatihan untuk membuat ilustrasi cerita berdasarkan sebuah cerita. Peserta pelatihan dipandu oleh narasumber beserta abdimas mulai membuat ilustrasi gambar berdasarkan cerita tersebut. Peserta tampak antusias menggunakan berbagai elemen yang ada di canva. Ada beberapa yang kesulitan, narasumber dan abdimas secara sigap membantu para peserta yang mengalami kesulitan dengan memberikan arahan serta pendampingan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4 Salah Satu Peserta Pelatihan Membuat Gambar Ilustrasi

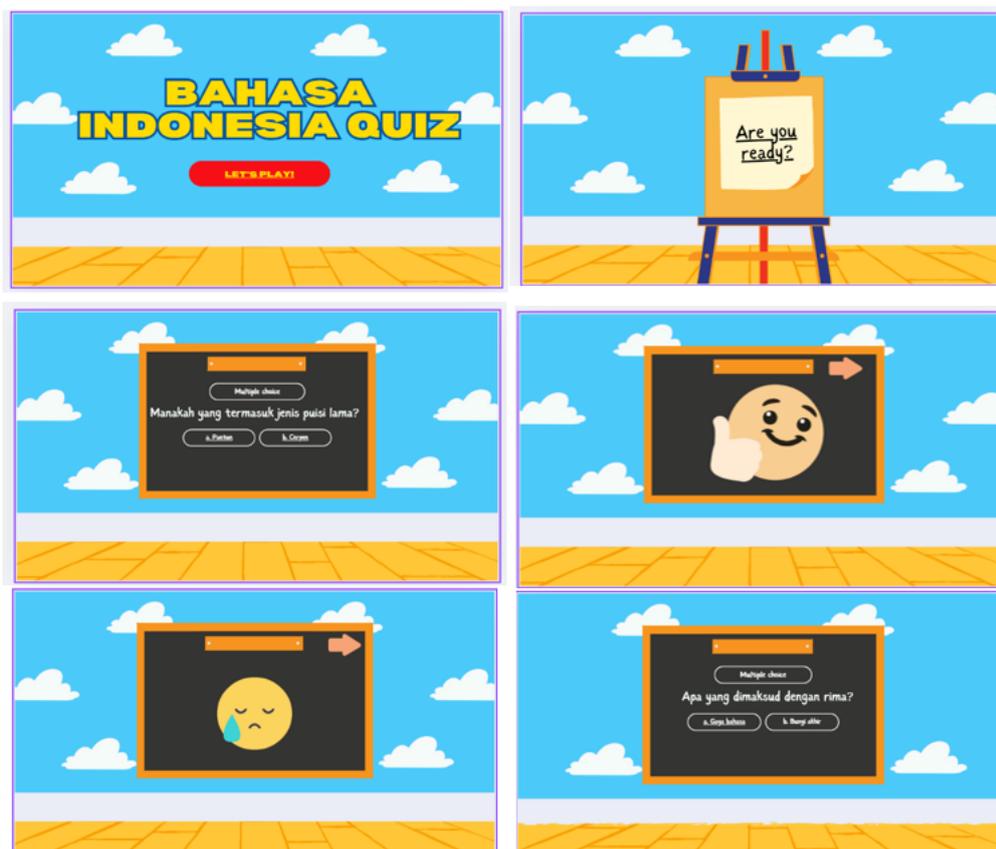
Peserta pelatihan mulai mengeksplor berbagai elemen yang ada di canva untuk menciptakan gambar sesuai dengan ilustrasi. Beberapa pesera tampak senang ketika berhasil memilih dan mengaplikasikan gambar yang dipilih ke lembar kerja masing-masing.

Setelah semua peserta pelatihan sudah mulai terampil menggunakan elemen untuk menyusun gambar ilustrasi selanjutnya peserta dibimbing membuat soal atau kuis dengan menggunakan canva. Peserta terlebih dahulu dipandu untuk membuka tampilan awal (beranda) canva. Kemudian, peserta diminta untuk memilih *template* melalui kolom *search*. Setelah menemukan *template* yang sesuai peserta diminta untuk memilih dengan cara mengklik. Narasumber juga ikut memperagakan *step by step* agar peserta juga dapat melihat dan mengikuti. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 5 yakni narasumber memandu pembuatan kuis melalui canva.



Gambar 5 Narasumber Memandu Pembuatan Kuis

Peserta mulai dipandu menyusun pertanyaan dan menyiapkan jawaban. Jawaban yang diberikan dapat berupa pilihan ganda atau jawaban benar dan salah. Peserta pelatihan juga dipandu bagaimana meng-*link*-kan jawaban jika siswa mengklik jawaban benar dengan memberikan emoji begitu juga jika jawaban yang diklik salah. Para peserta pelatihan semakin antusias membuat kuis. Beberapa terlihat berhasil tetapi ada juga yang masih kesulitan. Abdimas dan anggota juga turut serta membantu para peserta yang mengalami kesulitan. Berikut salah satu kuis yang berhasil dibuat oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6 Kuis dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Tugas yang sudah dibuat oleh para peserta selanjutnya diminta untuk mengirimkan atau menyematkan ke *email* narasumber dan abdimas agar dapat dipresentasikan bersama. Kegiatan terakhir yakni penyerahan tanda terima kasih kepada narasumber dan madrasah atas terlaksananya kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat. Acara ditutup dengan membaca hamdalah dan foto bersama serta pemberian tanda terima kasih kepada narasumber dan pihak madrasah.

Refleksi

Setelah kegiatan pelatihan selesai, abdimas mengirimkan *link google form* agar diisi oleh peserta pelatihan. Di dalamnya memuat pertanyaan terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Ada delapan pertanyaan yang diajukan, meliputi: 1) Apakah Bapak/Ibu guru pernah mendengar istilah kecerdasan buatan atau *artifisial intelligence*?, 2) Jika pernah sebutkan contoh kecerdasan buatan atau *artifisial intelligence* apa yang Bapak/Ibu guru ketahui?, 3) Media pembelajaran apa saja yang pernah Bapak/Ibu guru gunakan dalam

pembelajaran?, 4) Apakah Bapak/Ibu guru pernah menggunakan canva dalam pembelajaran?, 5) Apakah Bapak/Ibu guru mendapatkan pengetahuan mengenai fitur-fitur di canva?, 6) Apakah pelatihan ini membantu Bapak/Ibu guru dalam membuat media pembelajaran?, 7) Apakah tujuan Bapak/Ibu guru mengikuti pelatihan ini?, dan 8) Kemukakan harapan dan saran untuk kegiatan pelatihan ini!

Berdasarkan jawaban yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebagian besar Bapak/Ibu pernah mendengar istilah *artificial intelligence*. Salah satu jenis *artificial intelligence* yang Bapak/Ibu guru ketahui yakni canva. Sedangkan media pembelajaran yang pernah Bapak/Ibu guru pergunakan yakni *power point*. Terkait penggunaan canva sebagian besar belum pernah menggunakan. Setelah mengikuti pelatihan Bapak/Ibu guru mengetahui berbagai fitur dan elemen serta dapat mengaplikasikannya sehingga pelatihan ini sangat membantu terutama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Adapun harapan dari Bapak/Ibu guru, abdimas menyimpulkan bahwa pelatihan ini sebaiknya diadakan di setiap madrasah karena sangat membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran agar lebih menarik minat siswa untuk belajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditutup dengan dilaksanakannya *Focus Group Discussion* (FGD) dengan pemaparan hasil pelatihan. Abdimas mendatangkan narasumber yakni Bapak Nugroho Adi Susanto, S.Kom., M.Kom. Beliau merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang yang mengampu mata kuliah terkait teknologi. Hal ini sesuai dengan tema pelatihan yakni pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah. Kegiatan ini dihadiri oleh dosen dan mahasiswa IAIN Kudus. Kegiatan awal dibuka dengan pemaparan hasil oleh abdimas, yang selanjutnya dibuka sesi tanya jawab, dan diakhiri dengan ulasan dari narasumber dengan memberikan rekomendasi agar abdimas dapat memperluas materi pelatihan tidak hanya sebatas pada pembuatan soal dengan media canva tetapi dapat memanfaatkan berbagai jenis kecerdasan buatan untuk menunjang pembelajaran.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh abdimas merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis pembinaan kapasitas. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru Madrasah Ibtidaiyyah dari MI Fathul Ulum menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi. Pada tahap awal, peserta mengikuti pemaparan materi mengenai media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Selanjutnya, mereka mempraktikkan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, dimulai dari desain gambar hingga penyusunan kuis atau latihan interaktif. Sebagian peserta mengalami kendala teknis, namun suasana pelatihan yang kolaboratif memungkinkan mereka saling membantu dan menyelesaikan tugas dengan baik. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk digunakan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arly, Adinda Dkk. 2023. "Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Kelas A." In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 362–74.
- Amanda, Amelya, Anita Rahayu, Dina Mariana, Indah Wahyuni, and Rizki Dwi Romadhoni. 2023. "Implementasi Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Amelya." *SEMINAR NASIONAL FPMIPA 2023 IKIP PGRI Bojonegoro*, no. 2022: 240–43.
- Efendi, Agus Dkk. 2022. *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Surur, Fadhil and Khairul Sani Usman. 2022. "Pendekatan Service Learning Pada Pembelajaran Daring Studio Penyajian Dan Presentasi Dalam Penyusunan Profil Desa Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone." *The 4th International Conference on University-Community Engagement (ICON-UCE)* 4: 231–36.
- Firmansyah, Andri, Nanang Tedi Kurniadi, Agus Suwarno, Abdul Halim Anshor, and Hamzah Muhammad Mardiputra. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru TIK SMK AL-ISHLAH Cikarang Utara." *Jurnal Pengabdian Pelita Bangsa* 3 (2): 90–95.

- Halidjah, Siti, and Asmayani Salimi. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up Book Bagi Guru Sekolah Dasar." *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (1): 1–9.
- Hamka, L, Evi Ristiana, Adnan, Abdul Muis, A Farida Arsal, Muliana G H, and Yade K Yasin. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar." *Jurnal Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 01 (01): 71–76.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Lismayani, Angri, A Sri Wahyuni Asti, and Rika Kurnia. 2024. "PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru PAUD" 3: 300–307.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–92.
- Moto, Maklonia Meling. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3 (1): 20–28.
- Munandar, Musthafa Haris, Irmayanti Irmayanti, Rahma Muti'ah Muti'ah, Ali Akbar Ritonga, and Dahrul Aman Harahap. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Guru-Guru Di Smk Negeri 1 Pertanian Pembangunan." *Minda Baharu* 5 (1): 77–88.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2): 243–55.
- Pandanwangi, Ariesa, Belinda Sukapura Dewi, Cama Juli Rianingrum, and Atridia Wilastrina. 2023. "Pelatihan Membuat Batik Diatas Kayu Dengan Menggunakan Metode Service Learning Di Sma Kebangsaan-Tangerang Selatan." *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4 (1): 1–16.
- Partasiwi, Nurashri, Dini Safitri, and Rika Siti Syaadah. 2023. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama Di Kota Bekasi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 2 (2): 152–56.
- Pramanik, Purwanti Dyah, Mochamad Achmadi, Deivy Z Nasution, Pengelolaan Perhotelan, Sekolah Tinggi, and Pariwisata Trisakti. 2021. "Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan) Media Belajar Inovatif Bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PkM Dengan Konsep Service Learning." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan* 1 (1): 46–56.
- Sunarti, Sri. 2022. "Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan

Komunikasi Di Kabupaten Muba.” *Jurnal Perspektif* 15 (1): 96–105.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5 (2): 3928–36.