

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat
26 November 2022, Hal. 104-110
e-ISSN: 2686-2964

Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligent dan Aplikasi Canva untuk Guru-Guru SD/MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Badan Kerjasama Sekolah Kabupaten Bantul

Murinto, Lisna Zahrotun, Miftahurahmah Rosyda

Universitas Ahmad Dahlan, Jln. Ringroad Selatan, Tamanan, Banguntapan Bantul
Email: murintokusno@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Badan Kerjasama Sekolah (BKS) SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul merupakan sebuah wadah dari seluruh SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah se Kabupaten Bantul, BKS ini mempunyai program kerja salah satunya mengembangkan dan meningkatkan serta menciptakan daya saing civitas terutama guru SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah sehingga tercipta pengajar yang unggul. Permasalahan yang terjadi pada guru-guru BKS adalah belum semua anggota memiliki kemampuan menggunakan aplikasi desain grafis Canva serta memanfaatkan teknologi *artificial intelligence* (AI). Dengan melihat permasalahan tersebut maka dalam pengabdian ini dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis untuk pembuatan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi AI di BKS Bantul. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pra pelaksanaan, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Pra pelaksanaan digunakan untuk menyamakan materi yang dibutuhkan oleh guru-guru. Pelatihan ini selama 2 hari dimulai tanggal 8 Agustus dan 5 September 2022 dari jam 08.00 sampai jam 14.00 dan bertempat di Laboratorium Informatika Kampus 4 UAD. Hasil dari pengabdian ini adalah adanya desain grafis untuk pembuatan poster dan pemanfaatan teknologi *scratch* yang bisa dikuasai untuk setiap guru di lingkungan BKS Bantul. Dengan adanya penguasaan aplikasi desain grafis dan *scratch* ini diharapkan dapat membantu guru-guru dalam menyelesaikan pekerjaan yang berhubungan dengan grafis dan AI. Dengan adanya Pelatihan ini memberikan dampak cukup besar yaitu 90% para guru merasa lebih mudah menggunakan aplikasi.

Kata kunci: Aplikasi Canva, *Scratch*, pelatihan

ABSTRACT

The School Cooperation Board (BKS) SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah Bantul Regency is a forum for all Muhammadiyah/Aisyiyah SD/MI in Bantul Regency, this BKS has a work program, one of which is developing and improving and creating the competitiveness of the community, especially SD/MI Muhammadiyah teachers / Aisyiyah so as to create superior teachers. The problem that occurs with BKS teachers is that not all members have the ability to use the graphic design application Canva and utilize artificial intelligence (AI) technology. at BKS Bantul. The methods used in this service are pre-implementation, training, mentoring and evaluation. Pre-implementation is used to equate the material needed by teachers. This training is for 2 days starting on August 8 and September 5 2022 from 08.00 to 14.00 and takes place at the UAD Campus 4 Informatics Laboratory. The results of this dedication are graphic designs for making posters and the use of scratch technology that can be mastered by every

teacher in BKS Bantul environment. With the mastery of graphic design and scratch applications, it is hoped that it can help teachers complete work related to graphics and AI. With this training, it has a fairly large impact, namely 90% of teachers find it easier to use the application.

Keywords: *Canva app, Scratch, training*

PENDAHULUAN

Badan Kerjasama Sekolah (BKS) SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul merupakan sebuah wadah dari seluruh SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah se Kabupaten Bantul, BKS ini mempunyai program kerja salah satunya mengembangkan dan meningkatkan serta menciptakan daya saing civitas terutama guru SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah sehingga tercipta pengajar yang unggul disertai pemanfaatan teknologi. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya peningkatan proses pembelajaran setelah dilakukan pelatihan selama 4 tahun ini.

Pada era persaingan global saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat melalui berbagai inovasi-inovasi yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan di dalam bidang pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Banyak di kalangan guru-guru yang sudah menggunakan media informasi mendokumentasikan dan mempublikasikan proses kehidupan sehari-hari yang mereka jalani. Karena dengan menggunakan media publikasi ini para guru dapat mendokumentasikan semua kegiatan dengan baik, termasuk kegiatan belajar mengajar. Dengan kegiatan pelatihan melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas guru yang berbasis TIK sehingga diharapkan program kerja serta visi misi sekolah dapat tercapai. Salah satu TIK yang saat ini banyak berkembang adalah Teknologi Artificial Intelligence (AI) [1], [2] dan desain grafis. Teknologi AI yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SD salah satu caranya adalah dengan menggunakan aplikasi scratch [3]. Sedangkan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan informasi desain grafis adalah Canva [4], [5].

Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat sudah beberapa kali dilakukan dengan topik yang berbeda [6], [7], [8]. Guru-guru SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah belum memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran dan juga desain grafis dalam aktivitas sehari-hari mereka. Padahal untuk membuat satu grafis maka mereka harus menguasai aplikasi grafis, disamping daya kreasi mereka dalam menciptakan grafis. Hal ini tentunya menyulitkan guru dalam membuat grafis untuk menyelesaikan tugas mereka. Demikian juga pemanfaatan teknologi AI yang belum maksimal. Berdasarkan informasi pengurus Badan Kerja Sama Sekolah (BKS) di Bantul hampir semua sekolah belum pernah menggunakan teknologi AI dan penerapan Canva, namun belum dapat berjalan dengan maksimal. Kendala yang dialami sekolah dalam penggunaan teknologi AI ini bermacam-macam dari tidak adanya ahli dalam bidang AI, sampai pada belum tersedianya peralatan teknologi AI tersebut [9], [10]. Sedangkan pada zaman sekarang ini pemanfaatan teknologi AI dan desain grafis sudah bukan hal yang langka lagi untuk diterapkan dalam sekolah-sekolah dan sudah banyak dilakukan upaya dalam meningkatkan peran guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada guru-guru dalam ruang lingkup BKS SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul, maka dilakukan pelatihan pemanfaatan teknologi AI dan desain grafis dalam menunjang guru-guru BKS SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul. Dengan kegiatan pelatihan melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas sekolah terutama guru-

guru di SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah yang berbasis TIK sehingga diharapkan program kerja serta visi misi pembelajaran di SD/ MI Muhammadiyah/ Aisyiyah dapat tercapai.

Selain pembelajaran menggunakan aplikasi canva, perlu diterapkan juga pembelajaran menggunakan bahasa pemrograman scratch. Bahasa Pemrograman scratch merupakan sebuah bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula (entah murid, guru, pelajar, atau orangtua) untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis. Bahasa pemrograman scratch akan membantu peserta didik dalam berpikir logis serta inovatif untuk menciptakan suatu hal baru. Selain mengembangkan kedua media tersebut, terdapat satu media lagi yang dapat digunakan yaitu makey makey.

Makey makey dapat digunakan untuk permainan secara sederhana. Dengan penggunaan makey makey tersebut tujuannya agar peserta didik tidak mudah bosan dan merasa senang. Dengan memanfaatkan ketiga media tersebut maka diharapkan akan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Oleh karena pentingnya guru-guru dalam pembelajaran maka dalam pengabdian ini dilakukan pelatihan aplikasi Canva dan Scratch SD/MI Muhammadiyah/ Aisyiyah se Kabupaten Bantul.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

- a. Melakukan komunikasi dengan mitra terkait waktu pelaksanaan dan teknis pelaksanaan pelatihan
- b. Wawancara terkait proses bisnis pengelolaan pembelajaran di kelas yang sudah dilakukan selama ini.
- c. Pembuatan dan penyebaran kuisisioner pra pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui kondisi peserta sebelum pelatihan.
- d. Pembuatan modul pelatihan dan video tutorial penggunaan aplikasi Canva dan Scratch.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam 2 tahap dengan menggunakan protokol covid 19, dimana semua peserta pelatihan wajib menggunakan masker selama pelatihan dan menjaga jarak. Pelatihan dilaksanakan tanggal 8 Agustus dan 5 September 2022 dari jam 07.30 sampai jam 12.00 dengan jumlah peserta setiap harinya 21 peserta dan total keseluruhan peserta berjumlah 42 peserta dari perwakilan SD/MI Aisyiyah/ Muhammadiyah Kabupaten Bantul.

Langkah pelaksanaan pelatihan adalah :

- a. Tim pelaksana membagikan modul pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan Scratch kepada peserta
- b. Tim pelaksana memandu pelatihan penggunaan aplikasi canva dan scratch secara langsung diikuti praktek langsung oleh peserta yang dibantu oleh mahasiswa sebagai asisten.
- c. Tim pelaksana memandu instalasi software yang digunakan dalam pelatihan dan memandu secara langsung diikuti praktek oleh peserta dan dibantu dengan mahasiswa sebagai asisten.

Dalam pelatihan ini dibantu oleh 3 mahasiswa Program Studi Informatika FTI UAD Yogyakarta.

3. Evaluasi

Setelah selesai pelatihan maka dilakukan evaluasi, dimana dalam evaluasi ini peserta diminta mencoba aplikasi perpustakaan di rumah dengan mengisikan data-data sesuai dengan sekolahnya masing masing, dan juga membuat tugas menggunakan MS Office dari

salah satu materi. Selain itu dalam evaluasi ini peserta juga mengisi kuisioner pasca pelatihan, dimana kuisioner ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam pelatihan ini.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

a. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pelatihan ini adalah terlaksananya pelatihan kepada perwakilan guru-guru SD/MI Aisyiyah/ Muhammadiyah Kabupaten Bantul pada tanggal 8 agustus dan 5 september 2022 dari jam 07.30 sampai jam 12.00 WIB. Jadwal kegiatan pelatihan ditunjukkan dalam Tabel 1.

Dalam pelatihan ini meliputi 2 materi yaitu:

1. Pelatihan Canva
2. Pelatihan Scratch

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

Hari	Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Pemateri
Senin, 8 Agustus 2022 dan	07.30 -08.00	Registrasi Peserta	Panitia BKS	Lisna Zahrotun, S.T, M.Cs
	08.00-08.15	Pembukaan Pelatihan	Panitia BKS dan TIM UAD	
	08.15-08.45	Pengenalan Canva	TIM UAD	
	08.45-09.45	Pembuatan Flyer dan Poster dengan Canva	TIM UAD	
Senin, 5 September 2022	09.45-10.45	Pembuatan PPT menggunakan Canva	TIM UAD	Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.
	10.45-11.45	Pembuatan Video Pendek Menggunakan Canva	TIM UAD	
	11.45-12.15	Sholat & Makan	Panitia BKS dan TIM UAD	
	12.15 – 13.15	Pengenalan Scratch	TIM UAD	
	13.15 - 14.15	Pembuatan Program Sederhana	TIM UAD	Miftahurrahma Rosyda, S.Kom, M.Eng
	14.15 – 15.15	Menghubungkan Makey Makey ke Komputer	TIM UAD	
	15.15 – 16.15	Membuat Permainan dengan Makey Makey dan Scratch	TIM UAD	
	16.15 – 16.30	Penutup, Sholat	Panitia BKS dan TIM UAD	

Dokumentasi pelatihan ditunjukkan dalam Gambar 1, Gambar 2 dan Gambar 3



Gambar 1. Peserta Kegiatan Pelatihan oleh Ketua Badan Kerja Sama (BKS) Kabupaten Bantul

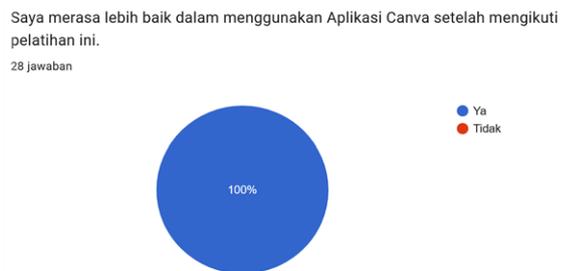


Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Canva dipandu oleh Lisna Zahrotun, S.T, M.Cs

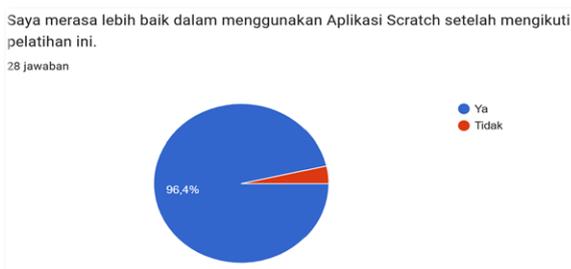


Gambar 3. Pelatihan Scratch yang dipandu oleh Dr. Murinto, S.Si, M.Kom

Dalam pelatihan ini juga dilakukan evaluasi dengan cara menyebarkan kuisioner setelah pelatihan berlangsung. Total yang mengisi kuisioner berjumlah 28 peserta dari 42 peserta yang terdaftar hadir dalam pelatihan. Dari hasil kuisioner diperoleh data 100% peserta merasa lebih baik dalam menggunakan aplikasi Canva setelah mengikuti pelatihan dan 96,4% dalam menggunakan scratch, artinya aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini lebih mudah dan efektif untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil kuisioner ditunjukkan dalam Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Hasil kuisioner penggunaan aplikasi Canva setelah pelatihan



Gambar 5. Hasil Kuisioner penggunaan Scratch setelah pelatihan

b. Dampak

Pelatihan yang telah dilaksanakan ini memberikan dampak bagi Perwakilan Guru-Guru pada BKS Bantul diantaranya :

1. Aplikasi canva dan scratch yang digunakan memudahkan guru dalam pembelajaran di kelas.
2. Peningkatan kemampuan guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan scratch.

SIMPULAN

Berdasarkan dari pelatihan kepada Guru-Guru Badan Koordinasi Sekolah SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah Kabupaten Bantul yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Guru-Guru Badan Koordinasi Sekolah SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah Kabupaten Bantul memiliki kepehaman dan ketertarikan dalam menggunakan aplikasi Canva dan Scratch. Dari hasil kuisioner terlihat bah peserta merasa lebih baik dalam penggunaan Canva dan Scratch sebanyak 100% dab 96,4%, secara berurutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM UAD yang telah memberikan dana Hibah tahun anggaran 2021/2022 untuk terlaksananya kegiatan ini. Badan Kerjasama Sekolah SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah yang telah memberikan kesempatan pada Tim Pengabdian UAD untuk melaksanakan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Robandi, I. (2019), *Artificial Intelligence-Mengupas Rekayasa Kecerdasan Tiruan*. Andi Offset Yogyakarta.
- [2] Pakpahan, R. (2021), *Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia*, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. Volume 5 No.2, Dec 2021.
- [3] Wulan, A. (2017), *Pengembangan media game edukasi kimia menggunakan scratch pada anak tahapan operasional formal*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*
- [4] Tinaburko, Sumbo, (2015), *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, CAPS, Yogyakarta.
- [5] Hendratman, Hendi, (2014), *Computer Graphic Design (Revisi Kedua*, Informatika, Bandung.
- [6] Murinto, Lisna Zahrotun. (2021). *Pelatihan aplikasi perpustakaan dan Microsoft office staf SD/MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Badan Kerjasama Sekolah Kabupaten Bantul*, *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan 23 Oktober 2021*, Hal. 443-449
- [7] Murinto, Lisna Zahrotun., (2020). *Pelatihan penggunaan aplikasi raport dan e-learning untuk perwakilan guru SD/MI pada Badan Kerja Sama Sekolah (BKS) SD/MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul*, *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*, 21 November 2020, Hal. 295-302
- [8] Wijayanti, Dedi., Murinto. (2022), *Pelatihan pembuatan dokumen penanggulangan bencana berbasis IT di LPB MDMC PDM Bantul*, *Masyarakat Berdaya dan Inovasi 3.1*.
- [9] Ramesh, S., Hebbar, R., Niveditha M. Pooja R., Bhat N., P., Shashank N., Vinod P.V. (2018). *Plant Disease Detection Using Machine Learning*. *International Conference on Design Innovations for 3Cs Compute Communicate Control (ICDI3C)*, 41-45.
- [10] Shi, Z.R., Wang, C., & Fang, F. (2020). *Artificial Intelligence for Social Good: A Survey*. *ArXiv*, abs/2001.01818.