

NASKAH ORISINAL

Revitalisasi Pendidikan Digital: Implementasi Desain Grafis berbasis Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Media Belajar untuk Guru di Pesisir Kabupaten Sumenep - Madura

Sri Pingit Wulandari | Iis Dewi Ratih | Zakiatul Wildani* | Wahyu Wibowo | Sri Mumpuni
Retnaningsih | Lucia Ari Dinanti | Muhammad Noorridho Ilmansyah | Eka Deviana Putri | Byrlianty
Tsabita El Haqq | Ratna Maulidah Wulandari | Nur Sinta Dewi Putri

Departemen Statistika Bisnis, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya,
Indonesia

Korespondensi

*Zakiatul Wildani, Departemen Statistika
Bisnis, Institut Teknologi Sepuluh
Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat
e-mail: zakia@its.ac.id

Alamat

Laboratorium Rekayasa Kualitas dan
Produktivitas, Departemen Statistika Bisnis,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember,
Surabaya, Indonesia

Abstrak

Berdasarkan gugus kepulauan, Kabupaten Sumenep memiliki 126 Pulau yang tersebar membentuk gugusan pulau-pulau baik berpenghuni (48 Pulau) maupun tidak berpenghuni (78 Pulau). RLS (Rata-rata Lama Sekolah) di Kabupaten Sumenep pada tahun 2023 tercatat sebesar 5,94 tahun. Ini berarti hingga tahun 2023, secara rata-rata penduduk Kabupaten Sumenep usia 25 tahun ke atas mengenyam pendidikan hingga kelas V SD atau hampir menamatkan sekolah di jenjang SD. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting yang harus diperhatikan pemerintah untuk mempersiapkan masyarakat yang berkualitas demi pembangunan yang berkelanjutan. Faktor penyebab utama meningkatnya angka putus sekolah seperti faktor ekonomi, faktor perhatian orang tua, fasilitas pembelajaran, minat anak untuk sekolah, budaya, dan faktor lokasi sekolah. Dari faktor-faktor tersebut dilakukan pengabdian masyarakat berupa pemberian pelatihan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan dalam mendidik dan mengajar dengan mengimplementasikan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk pembuatan media belajar digital. Media belajar yang digunakan adalah *Canva*. Pelatihan berupa penjelasan mengenai fitur *Canva* dan cara pembuatan desainnya, kemudian guru diberikan tugas untuk mengukur pemahamannya. Berdasarkan analisis dari tugas yang telah diberikan dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan *Canva* sehingga pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam membuat materi pembelajaran menggunakan *Canva*.

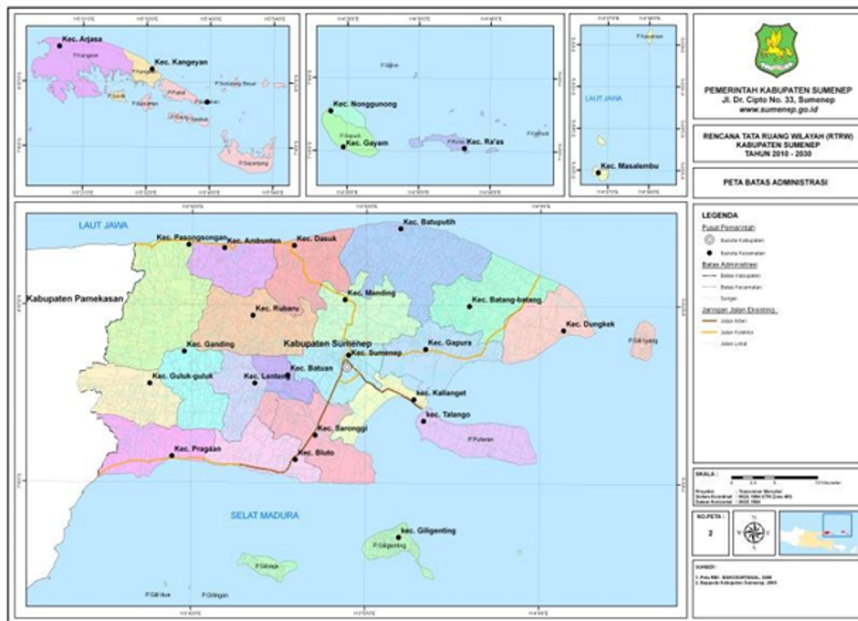
Kata Kunci:

Canva, Kabupaten Sumenep, Pendampingan, Pendidikan, Sekolah

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2020 tentang Penetapan Daerah Tertinggal, Terdepan, dan Terluar Tahun 2020-2024, terdapat 62 Kabupaten yang masuk dalam kategori daerah wilayah pesisir 3T di Indonesia dimana di Provinsi Jawa Timur terdapat 2 Kabupaten yang termasuk 3T, salah satunya Kabupaten Sumenep, Pulau Madura. Berdasarkan gugus kepulauan, Kabupaten Sumenep memiliki 126 Pulau yang tersebar membentuk gugusan pulau-pulau baik berpenghuni (48 Pulau) maupun tidak berpenghuni (78 Pulau), pulau yang terjauh di sebelah utara adalah Pulau Karamian yang terletak di Kecamatan Masalembu, dengan jarak 151 mil laut dari Pelabuhan Kalianget (lebih dekat dengan Kalimantan Selatan). Sedangkan pulau yang paling timur adalah Pulau Sakala yang terletak di Kecamatan Sapeken dengan jarak 165 mil laut dari Pelabuhan Kalianget (lebih dekat dengan Pulau Sulawesi). Berikut peta Kabupaten Sumenep.



Gambar 1 Peta Kabupaten Sumenep.

Terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi Kabupaten Sumenep yaitu, aksesibilitas yang buruk, kualitas pendidikan yang rendah, kesehatan masyarakat yang buruk, dan kemiskinan dan ketimpangan sosial. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Timur Tahun 2023, Kabupaten Sumenep merupakan kabupaten dengan persentase kemiskinan tertinggi ketiga di Jawa Timur. Persentase penduduk miskin pada tahun 2023 di Kabupaten Sumenep meningkat dibandingkan tahun sebelumnya menjadi 18,7^[1]. Selain itu, pada tahun 2023 persentase penduduk yang berumur 7-23 tahun yang masih sekolah SMP sebesar 18,02% mengalami kenaikan dari tahun 2022 sebesar 15,27%. Sedangkan, pada tahun 2023 persentase penduduk yang berumur 7-23 tahun yang masih sekolah SMA sebesar 20,31% mengalami penurunan dari tahun 2022 sebesar 21,15% yang mengindikasikan meningkatnya angka putus sekolah dari jenjang SMA^[1].

Indikator lain yang dapat menggambarkan pendidikan adalah rata-rata lama sekolah (RLS). RLS di Kabupaten Sumenep di tahun 2023 tercatat sebesar 5,94 tahun. Ini berarti hingga tahun 2023, secara rata-rata penduduk Kabupaten Sumenep usia 25 tahun ke atas mengenyam pendidikan hingga kelas V SD atau hampir menamatkan sekolah di jenjang SD. Meningkatnya angka RLS dan HLS ini seiring dengan peningkatan fasilitas pendidikan. Angka Partisipasi Murni (APM) merupakan persentase penduduk yang bersekolah di jenjang pendidikan formal kepada kelompok umur tertentu. Pada tahun 2023, tercatat APM terendah di Kabupaten Sumenep adalah jenjang Perguruan Tinggi, yaitu sebesar 15,46%. Sementara APM SMA/SMK/MA Sumenep tahun

2023 adalah 59,23%. Artinya dari 100 anak yang tepat berusia SMA/SMK/MA/ Sederajat (15-18 tahun), hanya sekitar 59-60 anak yang masih belajar di level tersebut^[1].

Pada tahun 2023, penduduk usia 15 tahun ke atas di Sumenep yang tidak mempunyai ijazah sebanyak 34,67%. Jika dilihat dari jenis kelamin, perempuan lebih banyak tidak memiliki ijazah dibandingkan laki-laki, yakni 39,30% perempuan dan 29,38% laki-laki. Begitu juga dengan penduduk yang memiliki ijazah SMA ke atas lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan, yakni penduduk perempuan 15 tahun ke atas yang memiliki ijazah SMA ke atas hanya sebesar 21,74% sementara laki-laki sebesar 28,30%.

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting yang harus diperhatikan pemerintah untuk mempersiapkan masyarakat yang berkualitas demi pembangunan yang berkelanjutan. Pendidikan merupakan salah satu tujuan dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) yaitu menjamin pendidikan yang berkualitas, inklusif dan adil, meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan adalah segenap kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang waktu dalam konteks berbagai aspek kehidupan masyarakatnya, baik yang bersifat lokal maupun global.

Faktor penyebab utama meningkatnya angka putus sekolah seperti faktor ekonomi, faktor perhatian orang tua, fasilitas pembelajaran, minat anak untuk sekolah, budaya, dan faktor lokasi sekolah^[2]. Dari faktor-faktor tersebut mengakibatkan ketertinggalan teknologi seperti ilmu digital, cara pencegahan tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan dalam mendidik dan mengajar dengan mengimplementasikan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk pembuatan media belajar digital. Media belajar menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dapat dirancang menjadi interaktif dan menarik, hal ini dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran agar meningkatkan pemahaman siswa dalam hal mata pelajaran dan kecerdasan. Pengabdian masyarakat ini akan berkerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sumenep untuk memberikan pelatihan pada guru SDN menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) di *platform* desain grafis seperti *Canva* untuk membuat bahan yang menarik secara visual, efektif, dan mudah dipahami. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Pengabdian Masyarakat ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan tambahan kepada guru untuk dapat memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sebagai media pembelajar digital berupa pelatihan. Pelatihan yang digunakan meliputi pelatihan dalam menggunakan *Canva*. *Canva* merupakan *platform* yang dapat digunakan sebagai media desain untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, brosur, presentasi, dan lain sebagainya tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam.

Canva memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk mempermudah penggunaannya dalam menentukan *template* atau *layout* secara otomatis, memilih warna dan *font* secara otomatis, serta memberikan rekomendasi gambar dan ilustrasi berdasarkan perintah yang diberikan. Manfaat *Canva* dengan teknologi AI terutama bagi guru sebagai media dalam membuat video pembelajaran, materi pembelajaran, poster, *flyer*, dan kuis serta menggunakan beberapa fitur AI yang tersedia dalam *Canva* seperti *magic write* dan *magic media*. Guru perlu memahami cara membuat akun *Canva* gratis, mengetahui fitur-fitur yang tersedia hingga langkah pembuatan media pembelajaran berupa pembuatan *file* presentasi interaktif sesuai dengan bidang pengajaran yang terdiri atas cara memilih dan mengedit *background*, teks, penggunaan ilustrasi sampai dengan mengunduh atau menampilkan *file* presentasi secara *online*. Kemudian melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan guru dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 | Target Luaran

Konsep kegiatan pengabdian ini adalah membantu Dinas Pendidikan di wilayah pesisir Kabupaten Sumenep dalam memberikan pelatihan pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dengan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran digital. Strategi kegiatan yaitu dengan menyusun materi pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif dengan *Canva*. Materi mencakup pengenalan AI dan literasi digital, pemanfaatan *platform Canva* untuk membuat presentasi,

kuis, poster, strategi pembuatan konten visual yang efektif, dan lain-lain. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga memberikan pendampingan pasca pelatihan agar guru dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media digital di kelas.

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian Masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan bentuk-bentuk media pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Menanamkan ketrampilan pada guru di daerah pesisir 3T dalam memanfaatkan penggunaan teknologi kecerdasan buatan menggunakan *Canva* untuk membentuk media belajar yang interaktif.

Manfaat yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan.
2. Meningkatkan ketrampilan guru dalam menciptakan media belajar digital yang interaktif menggunakan *Canva*.

Dampak yang diharapkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru di daerah peisir 3T Pulau Madura dapat menghasilkan media belajar digital menggunakan teknologi kecerdasan buatan yang akan memudahkan dalam proses belajar dan mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah diterima.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | *K-Means*

Metode *K-Means* merupakan salah satu metode pengelompokkan. Metode ini digunakan untuk mengelompokkan hasil pemahaman para guru berdasarkan nilai tugas setelah pelatihan. *K-means clustering* merupakan metode *clustering* non-hierarki yang mengelompokkan data dalam bentuk satu atau lebih *cluster* dimana metode ini mencoba meminimalkan perbedaan kesalahan^[3].

Secara umum metode *K-Means Cluster Analysis* menggunakan algoritma sebagai berikut:

1. Menentukan *k* sebagai jumlah kluster yang ingin dibentuk.
2. Bangkitkan *k Centroid* (titik pusat *cluster*) awal secara random. Penentuan *centroid* awal dilakukan secara random/acak dari objek-objek yang tersedia sebanyak *k cluster*.

$$v = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (1)$$

$i = 1, 2, 3, \dots, n$

Keterangan:

v = *centroid* pada *cluster*

x_i = objek ke-*i*

n = jumlah anggota *cluster*

3. Hitung jarak setiap objek ke masing-masing *centroid* dari masing-masing *cluster*.

$$d_{(x,y)} = \|x - y\| = \sqrt{\sum_{i=0}^n (x_i - y_i)^2} \quad (2)$$

Keterangan:

$x_i =$ objek x ke- i $y_i =$ objek y ke- i $n =$ banyaknya objek

4. Kelompokkan setiap data berdasarkan jarak terdekat antara data dengan *centroid*nya.
5. Tentukan posisi *centroid* baru (C_k) dengan cara menghitung nilai rata-rata dari data-data yang ada pada *centroid* yang sama.

$$C_k = \left(\frac{1}{n_k}\right) \sum d_i \quad (3)$$

Dimana n_k adalah jumlah anggota dalam *cluster* k dan d_i adalah anggota dalam *cluster* k .

2.2 | Definisi AI

Kecerdasan Buatan (AI), atau dalam bahasa Inggris *Artificial Intelligence*, adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem komputer dan algoritma yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan mekanisme pembelajaran^[4]. Dalam perkembangannya, AI telah memberikan manfaat yang begitu besar dalam berbagai bidang seperti kesehatan, transportasi, keuangan, dan sebagainya. Hal yang menarik dari teknologi AI adalah kemampuannya dalam melakukan pemrosesan data dengan cepat dan akurat sehingga dapat lebih efisien.

2.3 | Definisi Literasi Digital

Di dunia digital yang semakin berkembang, literasi digital menjadi semakin krusial bagi individu untuk berpartisipasi secara penuh dalam peradaban masyarakat modern. Literasi digital merupakan sikap, pemahaman, keterampilan, dengan penguasaan sumber dan perangkat digital guna menyampaikan atau mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai bentuk dan media^[5]. Literasi digital digambarkan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan profesional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Dengan demikian, literasi digital bukan hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana kita berinteraksi dengan informasi dan orang lain dalam ekosistem digital yang semakin kompleks dan terhubung.

2.4 | AI dalam Bidang Pendidikan

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah merubah secara signifikan sudut pandang dan proses pembelajaran di dunia pendidikan. Secara keseluruhan, kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa dengan cara kemampuan beradaptasi, personalisasi, dan efisiensi. Tetapi, penggunaan AI dalam dunia pendidikan juga harus didasarkan kepada prinsip etika dan pedagogi yang baik supaya bisa memastikan adanya manfaat yang nyata bagi mahasiswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, peran kecerdasan buatan dalam pendidikan diperkirakan akan terus berkembang dan juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di seluruh dunia^[6].

2.5 | Peran Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi berbasis desain grafis yang bertujuan untuk memudahkan pengguna membuat berbagai materi kreatif berbasis *online*. Dengan aplikasi *Canva*, pengguna dapat membuat berbagai jenis desain grafis cetak maupun digital seperti, kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga *template* presentasi. Aplikasi *Canva* memudahkan pengguna untuk membuat berbagai desain grafis tanpa harus memiliki pengalaman desain sebelumnya. Saat ini, aplikasi *Canva* tersedia dalam beberapa versi, yaitu versi *web*, *iPhone*, dan *Android* sehingga, pengguna dapat berkreasi dimanapun dan kapanpun^[7]. Penerapan teknologi ini akan memudahkan proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yang mana *Canva* merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif^[8]. Selain itu, pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa. Mengenalkan teknologi secara menyenangkan dan interaktif melalui *Canva* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di era digital^[9].

2.6 | Manfaat Aplikasi *Canva*

Canva menawarkan berbagai manfaat kepada guru maupun peserta didik ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Manfaat yang ditawarkan antara lain.

2.6.1 | Pembuatan materi pembelajaran yang menarik

Guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan *Canva*, seperti dalam bentuk presentasi, infografis, poster dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan pada aplikasi *Canva* memiliki berbagai *template* yang dapat langsung dimodifikasi oleh penggunanya. Dengan fitur-fitur yang tersedia, guru dapat menggabungkan berbagai elemen desain sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik^[10].

2.6.2 | Pengadaan tugas dan proyek kreatif

Menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat memberikan tugas yang mendorong siswa untuk mengekspresikan ide dan konsep mereka melalui desain yang menarik. Tugas yang diberikan dapat berupa pembuatan poster, infografis, ataupun presentasi interaktif hasil diskusi siswa mengenai suatu topik tertentu^[11].

2.6.3 | Efisiensi waktu dan tenaga

Pemanfaatan *Canva* dalam media pembelajaran dapat membantu guru maupun siswa untuk menghemat waktu serta tenaga dalam pembuatan materi pembelajaran dan juga ketika menjelaskan materi pelajaran. Hal ini dikarenakan dalam satu aplikasi *Canva* sudah memuat berbagai fitur ataupun *template* media pembelajaran, sehingga guru maupun siswa dapat langsung menggunakannya dalam pembelajaran^[12].

2.6.4 | Meningkatkan kemampuan kolaborasi

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi kreativitas mereka dan memperoleh keterampilan desain yang berguna. Siswa juga dapat menikmati kolaborasi dalam kelompok dan kemudahan berbagi hasil kerja menggunakan *Canva*. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa melalui media pembelajaran *Canva*^[13].

2.6.5 | Mendukung pembelajaran jarak jauh

Canva dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran digital dan mampu menciptakan pembelajaran *online* yang interaktif dan kolaboratif. Aplikasi *Canva* sendiri merupakan sebuah platform *online* yang didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang produktif, interaktif, dan menyenangkan pada saat pembelajaran *online* berlangsung^[14].

2.6.6 | Pengembangan literasi digital

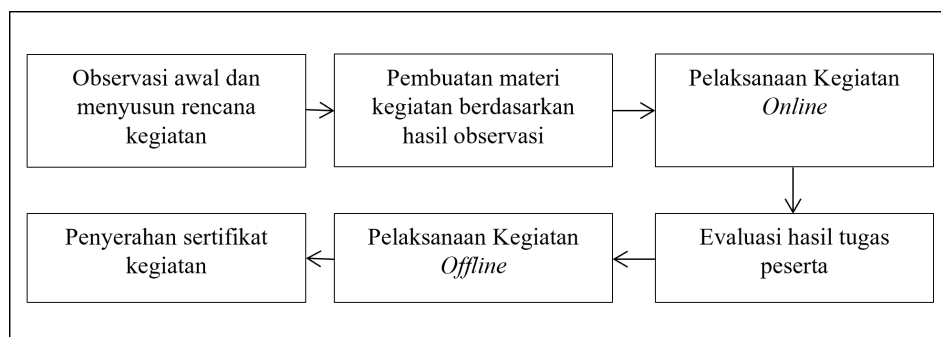
Aplikasi *Canva* dapat memberikan dampak positif terhadap budaya literasi digital siswa, hal ini dikarenakan *Canva* mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka^[11].

3 | METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan *Canva* yang dilakukan kepada 50 Guru berjalan secara *online* dan *offline*. Kegiatan yang dilaksanakan secara *offline* berfokus pada penyampaian materi terkait langkah-langkah pembuatan media pembelajaran digital melalui platform *Canva* sedangkan kegiatan secara *online* berfokus pada presentasi hasil karya pribadi berdasarkan hasil pemahaman teori pada saat pelatihan. Berdasarkan hal tersebut mengharuskan tim pengabdian untuk menyusun materi dan membuat buku panduan

pembuatan media pembelajaran yang mudah dimengerti. Buku panduan tersebut akan dibagikan kepada masing-masing Guru yang telah hadir dalam kegiatan pelatihan, sehingga dapat mempermudah dalam pembelajaran.

Kegiatan pelatihan secara *offline* dilakukan di SMP Negeri 3 Sumenep dengan metode ceramah yang menjelaskan secara singkat terkait penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembuatan materi pembelajaran. Metode praktik dan diskusi juga dilakukan untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi *Canva*, peserta juga diberikan kesempatan untuk mencoba membuat media pembelajaran bisa dalam bentuk PPT, Video Pembelajaran, maupun Quiz yang telah diajarkan sebelumnya. Dalam akhir sesi pelatihan *offline* setiap peserta akan mendapatkan tugas yaitu membuat materi pembelajaran digital melalui *Canva*. Selama pembuatan tugas dilakukan pendampingan dengan bantuan mahasiswa. Tugas tersebut akan dikumpulkan dan dipresentasikan secara *online* untuk melihat sejauh mana kemampuan Guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Berdasarkan hasil pelatihan *offline* dan kegiatan presentasi, Tim mahasiswa abmas dan dosen melakukan diskusi apakah setiap Guru yang mengikuti seluruh kegiatan telah mampu menerapkan materi-materi yang didapatkan berdasarkan hasil tugas yang dikerjakan. Guru yang mengikuti kegiatan pelatihan dan mengerjakan tugas sesuai arahan akan mendapatkan sertifikat pelatihan. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang besar bagi Guru di Kabupaten Sumenep dalam digitalisasi media pembelajaran.



Gambar 2 Alur Pelaksanaan Kegiatan.

3.1 | Pelaksanaan Pelatihan

Jumlah peserta dibatasi 50 orang, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mudah memantau nya. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

(a) Metode Ceramah

Dilakukan untuk menjelaskan secara singkat tentang penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat materi pembelajaran.

(b) Praktik dan Diskusi

Setelah mengerti cara penggunaan aplikasi *Canva*, peserta diberi kesempatan untuk melakukan praktik untuk membuat media pembelajaran berdasarkan materi yang akan diajarkan oleh para guru.

3.2 | Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan ini akan disesuaikan dengan kegiatan yang meliputi dua bentuk, yaitu sebagai berikut.

(a) Kegiatan Pelatihan

Pelatihan akan dilaksanakan selama 37 jam (3 hari), dan direncanakan dilaksanakan saat libur sekolah, sehingga tidak mengganggu kegiatan guru mengajar. Peserta adalah wakil dari setiap sekolah di Kabupaten Sumenep, dimana masing-masing sekolah mengirimkan maksimum 2 orang guru.

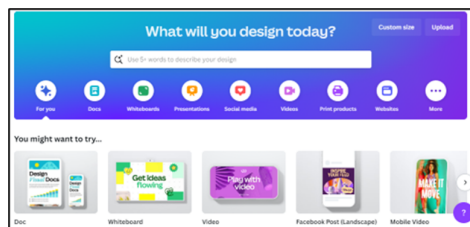
(b) Kegiatan Pendampingan

Agar pelatihan memiliki dampak sebagai kegiatan berkelanjutan, maka peserta diberi tugas besar, yaitu membuat materi belajar melalui media digital *Canva*. Selama pembuatan tugas dilakukan pendampingan dengan bantuan mahasiswa. Hasil tugas dipresentasikan pada hari terakhir pelatihan.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

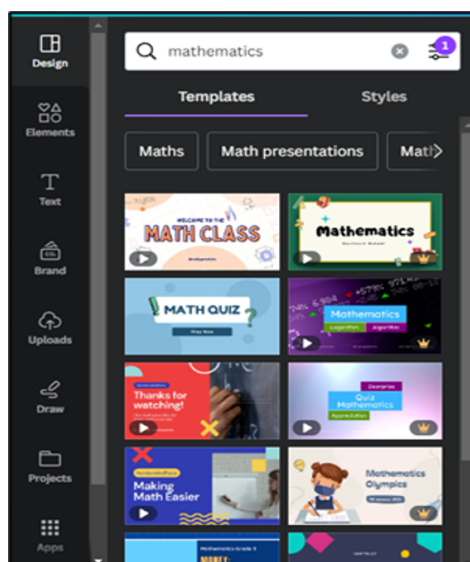
Pelatihan penggunaan *Canva* sebagai media untuk membuat bahan pembelajaran berbasis teknologi dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Menjelaskan kegunaan aplikasi *Canva* dalam mendukung pembelajaran digital.
2. Membuat akun *Canva* melalui website <https://www.canva.com/>.
3. Menjelaskan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi *Canva*.
4. Mempraktekkan cara membuat video pembelajaran menggunakan fitur Video.



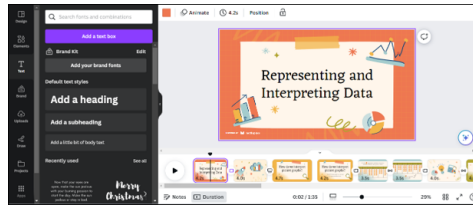
Gambar 3 Fitur Video pada *Canva*.

5. Mencari *template* yang sesuai dengan materi yang akan dibawakan dengan cara memanfaatkan fitur *Search* untuk menampilkan *template* dengan kata kunci yang diinginkan.



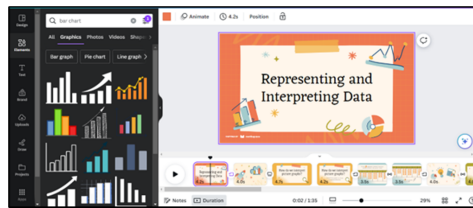
Gambar 4 Fitur *Search* pada *Canva*.

6. Mengganti atau menambahkan tulisan menggunakan fitur *Text*.



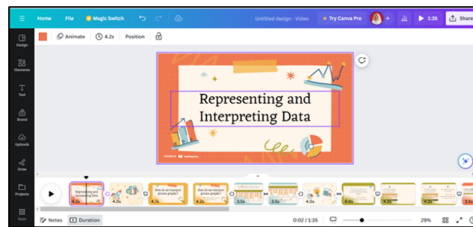
Gambar 5 Fitur *Text* pada *Canva*.

7. Menambahkan elemen guna mendukung materi pembelajaran menggunakan fitur *Elements*.



Gambar 6 Fitur *Elements* pada *Canva*.

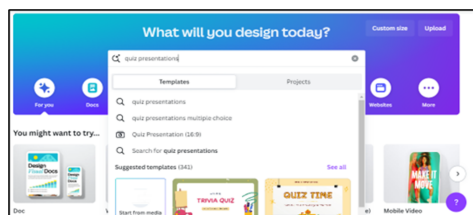
8. Menampilkan hasil video pembelajaran menggunakan fitur *Play*.



Gambar 7 Fitur *Play* pada *Canva*.

9. Mempraktekkan penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat *quiz*

10. Mencari *template* dengan kata kunci “*quiz presentation*”

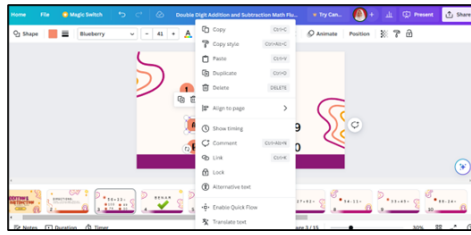


Gambar 8 Fitur *Search Template* pada *Canva*.

11. Mengganti kalimat yang ingin dituliskan menggunakan fitur *Text*

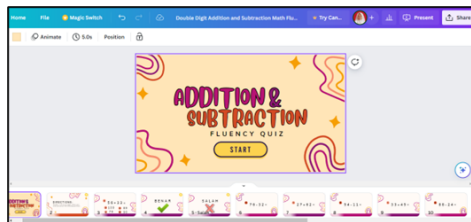
12. Menambahkan elemen menggunakan fitur *Element*

13. Menentukan jawaban benar dan salah menggunakan fitur *Link*



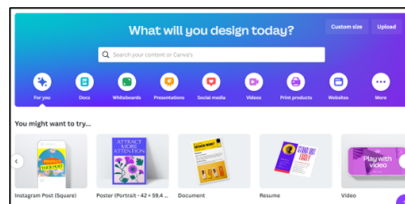
Gambar 9 Fitur *Link* pada *Canva*.

14. Menampilkan hasil *quiz* menggunakan fitur *Share*



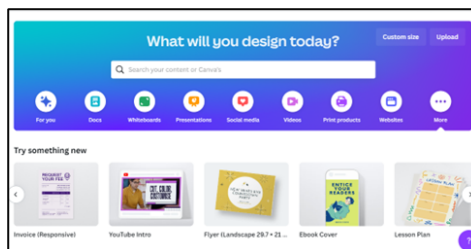
Gambar 10 Fitur *Share* pada *Canva*.

15. Mempraktekkan cara membuat poster menggunakan fitur *Poster*



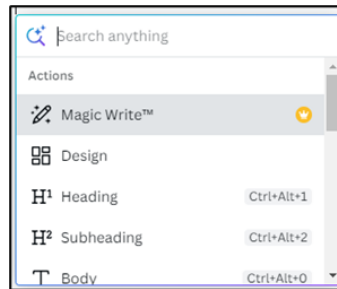
Gambar 11 Fitur *Poster* pada *Canva*.

16. Mempraktekkan cara membuat *twibbon* menggunakan fitur *Flyer*



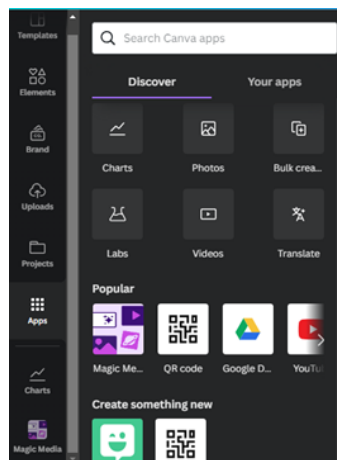
Gambar 12 Fitur *Flyer* pada *Canva*.

17. Mempraktekan cara menggunakan fitur *Magic Write* sebagai salah satu fitur AI yang disediakan oleh *Canva* dengan tujuan untuk membuat konten tertulis dengan mudah dan cepat



Gambar 13 Fitur *Magic Write* pada *Canva*.

18. Mempraktekan cara menggunakan fitur *Magic Media* untuk mempermudah membuat gambar ataupun video berdasarkan perintah tertulis secara cepat

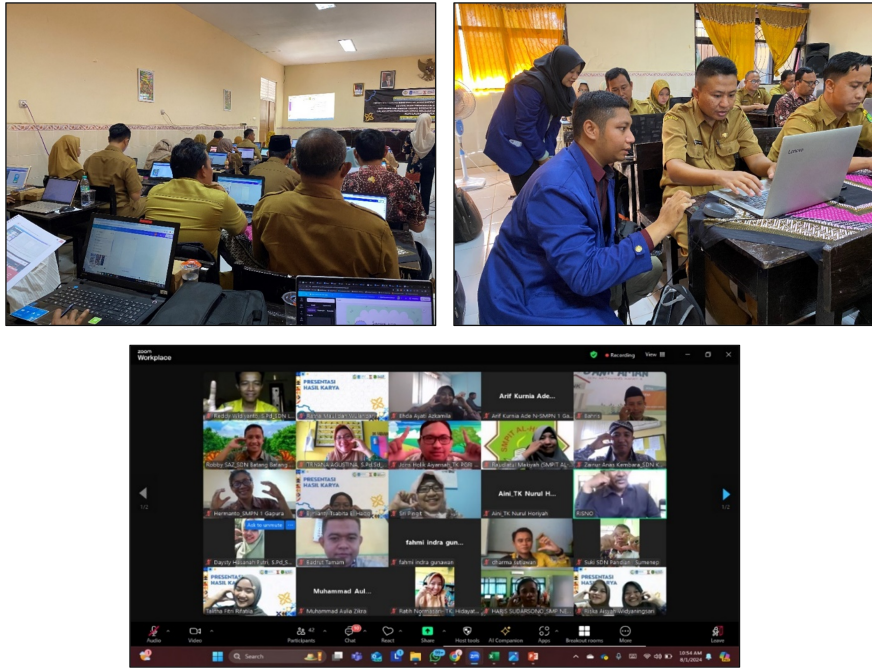


Gambar 14 Fitur *Magic Media* pada *Canva*.

Sebanyak 51 guru dari Kabupaten Sumenep yang terdiri dari 9 guru TK, 34 guru SD, dan 8 guru SMP mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru agar mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mendesain materi yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah pelatihan, guru diberikan tugas membuat 7 desain, yaitu poster, presentasi, video pembelajaran, *class schedule*, *class information*, *twibbon*, dan *quiz*, sebagai indikator pemahaman mereka dalam memanfaatkan *Canva*. Dari 51 peserta, 44 guru berhasil menyelesaikan tugas ini. Penilaian dilakukan oleh tim mahasiswa yang berjumlah 11 orang dengan mempertimbangkan dua komponen utama, yakni desain (60%) dan isi (40%) dari setiap karya. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, satu peserta dengan nilai tertinggi akan dipilih untuk menerima penghargaan sebagai peserta terbaik, sebagai bentuk apresiasi atas kreativitas dan usaha dalam mengikuti pelatihan ini.

Gambar (15) menunjukkan dokumentasi dari kegiatan pelatihan yang dilakukan secara *offline* selama dua hari di SMP Negeri 3 Sumenep. Kegiatan pelatihan yang dilakukan *offline* ini berupa pemaparan materi oleh Tim Dosen yang dilanjutkan dengan

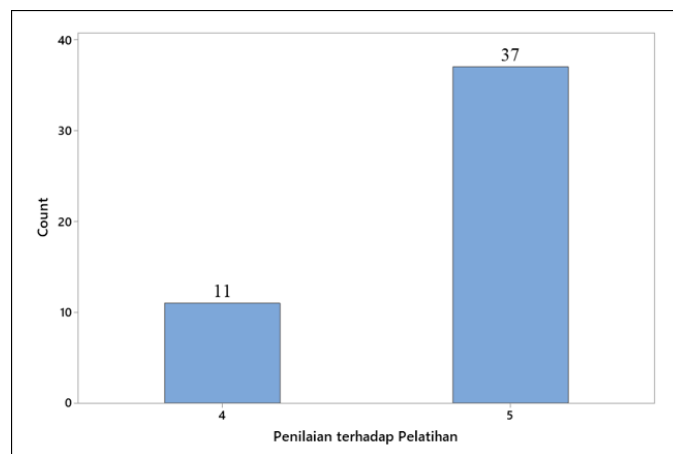


Gambar 15 Dokumentasi Pelatihan dan Presentasi.

praktek membuat media pembelajaran. Pada saat praktek, Tim Mahasiswa memberikan arahan dan bantuan kepada Guru yang mengalami kesulitan dalam pengoprasian *Canva*.

Hari kedua, pelatihan masing-masing guru diberikan penugasan untuk membuat media pembelajaran secara individu yang akan dipresentasikan secara *online*. Kegiatan presentasi dihadiri oleh Tim Mahasiswa dan Dosen serta peserta pelatihan. Setiap peserta akan melakukan presentasi kepada masing-masing pendamping (Mahasiswa).

Setelah melakukan pelatihan, para guru yang selaku peserta pelatihan diminta untuk mengisi *feedback* mengenai pelatihan *Canva* melalui kuisioner yang dibagikan secara *online*. Penilaian terhadap pelatihan disajikan dalam skala likert dari angka 1 hingga angka 5 dari yang tidak bagus hingga sangat bagus. Rata-rata peserta pelatihan menilai bahwa pelatihan sangat bagus yang dapat dilihat pada Gambar (16).



Gambar 16 Penilaian terhadap Pelatihan.

Peserta pelatihan *Canva* diberikan tugas untuk berlatih membuat materi pembelajaran menggunakan *Canva* dan untuk mengukur pemahaman peserta dalam menggunakan *Canva*. Tugas yang diberikan adalah membuat desain poster, powerpoint, video pembelajaran, *twibbon*, *class schedule*, *class information*, dan *quiz*. Setiap tugas dinilai oleh tim abmas dan nilai tugas tersebut dikelompokkan menggunakan metode *K-Means* untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru mengenai materi *Canva* yang diajarkan dalam pelatihan.

Sebelum proses pengelompokkan dilakukan *pre-processing* yaitu menghilangkan *missing value*. Setelah *pre-processing* terdapat 37 nilai tugas para guru. Karakteristik dari setiap kelompok atau *cluster* ditunjukkan pada Tabel 1 .

Tabel 1 Karakteristik Setiap Kelompok

Variabel	Cluster	Mean	Minimum	Maksimum
Nilai Poster	1	83,84	68,00	94,40
	2	89,56	80,00	98,00
Nilai Power Point (PPT)	1	86,66	80,00	93,80
	2	91,63	83,20	97,40
Nilai Video Pembelajaran	1	86,74	77,6	94,60
	2	92,35	87,00	99,00
Nilai Twibbon	1	83,41	74,00	90,00
	2	91,11	85,00	97,40
Nilai Class Schedule	1	85,12	70,00	84,53
	2	92,66	89,60	90,45
Nilai Class Information	1	84,53	74,20	94,20
	2	90,45	80,00	98,60
Nilai Quiz	1	87,93	78,00	95,00
	2	91,72	85,00	98,40

Berdasarkan Tabel 1 *cluster 2* menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi daripada *cluster 1* sehingga *cluster 1* merupakan kelompok guru dengan nilai tugas rendah yang menunjukkan guru dengan pemahaman yang masih kurang atau mengalami kesulitan dalam memahami materi sedangkan *cluster 2* merupakan kelompok guru dengan nilai tinggi yang menunjukkan guru yang memiliki pemahaman kuat.

Jumlah guru yang berada dalam *cluster 1* dan *cluster 2* ditunjukkan pada Tabel 2 .

Tabel 2 Jumlah Guru dalam *Cluster*

Cluster	Jumlah Guru
1	9
2	28

Berdasarkan Tabel 2 jumlah guru yang berada di *cluster 2* lebih banyak daripada *cluster 1*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan *Canva* sehingga pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam membuat materi pembelajaran menggunakan *Canva*.

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan desain grafis berbasis kecerdasan buatan dalam pengembangan media belajar menggunakan *Canva* bagi guru di pesisir Kepulauan Madura Kabupaten Sumenep adalah mayoritas guru memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan *Canva* karena banyak guru yang masuk ke dalam kelompok 2 (dengan nilai tinggi) sehingga pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam membuat materi pembelajaran menggunakan *Canva*.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didukung oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Dinas Pendidikan Kabupaten Sumenep serta pihak SMPN 3 Sumenep sebagai penyedia lokasi pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

Referensi

1. BPS Kabupaten Sumenep, Kabupaten Sumenep Dalam Angka 2023; 2023. <https://sumenepkab.bps.go.id/id/publication/2023/09/26/cbb18ac2d74432a6af6c0cbd/kecamatan-kota-sumenep-dalam-angka-2023.html>.
2. Maghfirah DA. Faktor-Faktor Penyebab Siswa Putus Sekolah Tingkat Sma/Smk Negeri Di Kota Mataram. *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan* 2019;8(3):215–222.
3. Widodo E, Sari NN, Hidayati I, Yubinas F, Yuniarti M, Novyantika RD. Analisis Cluster Penderita Disabilitas Mental di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2016 2018;.
4. Maulani G, Gunawan N, Waras T, Bakti I, Firdaus M, Seto A, et al., *Development Of Artificial Intelligence Applications*. HEI Publishing Indonesia; 2024.
5. Duryat DHM, Arifin T, et al. *MANAJEMEN PROGRAM LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH/MADRASAH: Mendongkrak Mutu Lulusan dalam Berselancar di Era Global*. Penerbit K-Media;.
6. Yumna YSH, Bukhori MW, Giyaatsusshidqi M, Agustina N. Implementasi Penggunaan AI Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023. *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2024;3(2):50–55.
7. Hijrah L, Arransyah MF, Putri K, Arija N, Putri RK. Pelatihan penggunaan Canva bagi siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 2021;3(1):98.
8. Rohmiasih C, Sartika S. Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. In: *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, vol. 1; 2023. p. 69–73.
9. Urva G, Yuliati T, Handayani T, Sellyana A. Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2024;4(1):36–42.
10. Idawati I, Maisarah M, Muhammad M, Meliza M, Arita A, Amiruddin A, et al. Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)* 2022;4(4):745–752.
11. Ningrum SK, Sakmal J, Dallion E. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 2024;8(2):1500–1511.
12. Wulandari T, Mudinillah A. Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2022;2(1):102–118.
13. Saraswati R, Setiastuti CM. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMA N 5 Surakarta. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, vol. 1; 2023. .

14. Putra LD, et al. Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 2022;7(1):125–138.

Cara mengutip artikel ini: Wulandari, S.P., Ratih, I.D., Wildani, Z., Wibowo, W., Retnaningsih, S.M., Dinanti, L.A., Ilman-syah, M.N., Putri, E.D., El Haqq, B.T., Wulandari, R.M., Putri, N.S.D., (2024), Revitalisasi Pendidikan Digital: Implementasi Desain Grafis berbasis Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Media Belajar untuk Guru di Pesisir Kabupaten Sumenep - Madura, *Sewagati*, 8(6):2311–2325, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i6.2057>.