

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PENINGKATAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU SMAN 8 KOTA BENGKULU

THE UTILIZATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN IMPROVING DIGITAL LITERACY FOR HIGH SCHOOL TEACHERS 8 KOTA BENGKULU

Lazfihma¹⁾, Meli Afrodita²⁾, Fina Hiasa³⁾, Muhammad Abdullah Nur Amar⁴⁾, Chendrina Fujimayu⁵⁾, Bintang Fachris Tio⁶⁾

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bengkulu

¹Email: lazfihma@unib.ac.id

Received: November 29, 2024 Accepted: December 02, 2024 Published: December 09, 2024

Abstrak: Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya *platform* desain yang dibutuhkan dalam kelas. Ada beberapa kelebihan aplikasi Canva yakni memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebagian besar guru SMAN 8 kota Bengkulu belum seluruhnya menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran di kelas. Literasi digital hadir untuk mengatasi problematika guru dalam pembuatan video pembelajaran di kelas serta siswa diharapkan menjadi mudah memahami materi yang diberikan oleh guru di semua mata pelajaran. Hasil pengabdian ini diharapkan semua guru mengetahui cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Canva, Literasi digital, Guru

Abstract: Canva provides features or uses for education, explaining that Canva is a creativity and collaboration tool for all classes. The only design platform required in the classroom. There are several advantages of the Canva application, namely that it makes it easier for someone to create the design they want or need, such as; creating posters, certificates, infographics, video templates, presentations, and so on provided in the Canva application. Based on the results of observations made, most of the teachers at SMAN 8 in Bengkulu City have not all used the Canva application to create learning videos in class. Digital literacy is here to overcome teachers' problems in making learning videos in class and students are expected to easily understand the material provided by teachers in all subjects. As a result of this service, it is hoped that all teachers will know how to make learning videos using the Canva application.

Keywords: Canva, Digital literacy, Teacher

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna Internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88,1 juta orang. Akan tetapi, sesuai dengan riset yang dilansir oleh wearesocial.sg pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun (Rullie, 1).

Perkembangan dunia digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Salah satu kekhawatiran yang muncul adalah jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarluas berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi abad ke-21, generasi yang memiliki kompetensi digital.

Peran sumber daya manusia (SDM) dalam konteks Pendidikan terutama guru sangat penting untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu, kualitas SDM sangat krusial dalam memastikan efektivitas dan kualitas pendidikan yang diberikan oleh lembaga pendidikan tersebut. Peranan Teknologi Informasi dalam hal ini juga dapat memainkan peran penting dalam mendukung operasional pendidikan. (Iskandar, *et. al.*, 2023). Memanfaatkan teknologi AI

sebagai alat bantu atau asisten bagi guru dapat signifikan membantu mereka dalam melaksanakan tugas dengan lebih efisien.

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul Digital Literacy (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, situasi yang dihadapi saat ini memperlihatkan adanya permasalahan berupa *gap* antara pendidikan yang diberikan dalam sistem tradisional dengan kebutuhan generasi masa depan. Di era dimana teknologi terus berkembang dengan cepat, guru-guru SMAN 8 kota Bengkulu menghadapi tantangan yang lebih besar dari sebelumnya. Guru dituntut memiliki kemampuan adaptasi terhadap kemajuan teknologi dengan mengintegrasikan teknologi canggih seperti AI, ke dalam metode pembelajaran agar siswa dapat bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif.

Namun realitas di lapangan menunjukkan sebagian besar guru belum sepenuhnya memahami potensi AI dan cara efektif menggunakannya dalam pembelajaran. Kecerdasan buatan (AI) masih dipandang sebagai konsep yang cukup baru dalam dunia pendidikan. Para pendidik yang kurang berpengalaman sering menghadapi kesulitan dalam memberikan respons yang cepat dan efektif terhadap penggunaan AI, yang akhirnya menyebabkan tingkat ketidaknyamanan dan resistensi terhadap teknologi AI yang meningkat, padahal penerimaan terhadap

sistem AI memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan pendidikan (Chen, *et., al.*, 2022).

Tantangan yang dihadapi guru-guru SMAN 8 kota Bengkulu tidak hanya terbatas pada aspek teknis AI, tetapi juga mencakup aspek kritis seperti etika penggunaan teknologi, keamanan siber, dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan era 4.0. Maka dari itu, sebuah inisiatif penting pun muncul, yaitu pelatihan intensif bagi para guru dalam memanfaatkan AI untuk meningkatkan literasi digital mereka dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Upaya yang dilakukan oleh guru penggerak untuk menyuburkan ekosistem digitalisasi dalam pembelajaran salah satunya melalui pemanfaatan teknologi terkini. SMAN 8 kota Bengkulu tanggap dengan kebutuhan para guru saat ini dalam menghadapi tantangan besar era 4.0. Inovasi yang dilakukan oleh guru penggerak antara lain dengan mengadakan kegiatan pelatihan berbasis *platform* digital melalui pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan dengan mengoptimalkan aplikasi Canva yang telah terintegrasi dengan AI. Berbekal akun belajar.id yang telah dimiliki para guru, mereka dapat mengoptimalkan fasilitas dan fitur yang disediakan oleh Canva secara gratis. Fitur tersebut antara lain *Canva assistant, magic presentation, magic write, text to image* dan *D-ID AI Presenters*. Para guru dimudahkan dengan penggunaan asisten AI yang ada di Canva untuk menyusun materi pembelajaran, modul ajar hingga asesmen. Melalui optimasi Canva dan AI ini guru dapat melakukan tugasnya dengan lebih efisien. Mereka tidak akan menghabiskan banyak waktu untuk menyiapkan materi dan administrasi pembelajaran yang dapat menyebabkan pembelajaran di kelas berjalan kurang optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva merupakan salah satu bagian dari AI yang mana dapat meningkatkan literasi digital bagi guru. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva,

guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Inovasi yang bisa dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yakni dengan cara daring menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran terhadap siswa.

Melihat permasalahan yang banyak terjadi pada guru dalam pengembangan media pembelajaran yakni masih sedikitnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan AI sebagai media peningkatan literasi digital serta pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di SMAN 8 Kota Bengkulu yang merupakan salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan literasi digital bagi guru. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media daring Canva dalam proses pembelajaran dengan siswa.

METODE PELAKSANAAN

Desain Pemecahan Masalah Pemecahan masalah dari kegiatan PkM ini yakni melalui kegiatan yang mengedukasi berupa pelatihan kepada guru SMAN 8 kota

Bengkulu dengan nama kegiatan “Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Peningkatan Literasi Digital Bagi Guru SMA N 8 Kota Bengkulu.

Berikut adalah mengenai desain pemecahan masalah pada objek PkM di SMA N 8 kota Bengkulu:

1. Mengenal sejarah dan fungsi aplikasi Canva.
2. Praktek penginstalan & mengatur Aplikasi Canva untuk pembuatan video pembelajaran
3. Sesi quiz tanya jawab
4. Penutupan

Fokus PKM ini yaitu pada kelompok sasaran program pengabdian masyarakat yang dalam hal ini dilaksanakan pada guru SMA N 8 kota Bengkulu yang beralamatkan di Jl. Wr. Supratman No 18 RT 007 Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka hulu, Kota Bengkulu. Bengkulu 38119, dengan jumlah peserta 14 guru. Adapun kegiatannya adalah berupa pelatihan dan pengenalan serta praktik pembuatan Aplikasi Canva untuk pembuatan video pembelajaran bagi guru

Pelatihan Aplikasi Canva untuk pembuatan video pembelajaran bagi guru SMA N 8 kota Bengkulu yang menjadi tema pada kegiatan PKM ini mempunyai maksud dan tujuan yaitu sebagai penambah wawasan guru SMA N 8 mengenai Aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran. Metode pelaksanaan yang dijalankan tim PKM dari civitas akademik Universitas Bengkulu, yaitu mengatur jadwal observasi, mengelola data, mengatur jadwal kegiatan, membuat proposal dan laporan kegiatan serta melaksanakan luaran yang diharapkan dan direncanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini mitra sangat baik dalam menyambut kegiatan ini, mitra berharap kegiatan ini dapat menjadi kegiatan berkesinambungan dalam meningkatkan kegiatan di SMAN 8 kota Bengkulu. Sehingga dapat membantu tingkat kualitas pada guru SMAN 8 kota Bengkulu.

Evaluasi Program kegiatan PKM ini berupa kuesioner kegiatan, dimana hasil kuesioner tersebut akan menjadi pedoman evaluasi dan kegiatan selanjutnya. Persiapan Sarana dan Prasarana yang digunakan adalah Ruang Kelas, Koneksi Internet, Banner/Poster, Sound Sistem, Sertifikat, Printer dan Alat Tulis Kantor, Publikasi, Laptop dan Handphone masing-masing anggota pengabdi.

Solusi yang ditawarkan untuk memenuhi harapan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan yakni:

1. Memberikan pelatihan dan training kepada guru SMAN 8 kota Bengkulu
2. Melakukan kontrol kemajuan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, bisa dengan tanya jawab pada peserta atau dengan memberikan kuesioner hasil kegiatan.
3. Mencari dan menemukan atau mengidentifikasi kendala baru yang akan muncul dari kegiatan yang telah berlangsung. Dimana hasil dari penemuan akan dijadikan kegiatan PKM selanjutnya dalam menyelesaikan masalah atau harapan mitra dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa supaya bisa menjadi manfaat bagi semuanya sesuai harapan yang akan dicapai.

Pada sambutan yang diberikan oleh Sahmid, M.Pd Sebagai staf kurikulum, menyampaikan agar kedepannya kegiatan seperti ini dapat berlanjut dengan materi-materi yang bisa membantu para siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan PKM tersebut diketuai oleh Lazfihma, M.Pd dan beranggotakan 2 Dosen yang terdiri dari Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, yaitu Meli Afrodita, M.Pd dan Fina Hiasa, M.A Selain beranggotakan Dosen, kegiatan PKM melibatkan juga 3 Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu M Abdullah N Amar, Bintang Fachris Tio, Chendrina Fujimayu yang berkontribusi membantu kelancaran selama proses PKM

Menguraikan hasil utama pemecahan masalah dari penerapan ipteks yang dilakukan. Selain itu juga memuat dampak utama setelah masalah dipecahkan dengan aplikasi ipteks, dan perubahan yang dialami oleh mitra selama dan setelah pelaksanaan kegiatan, baik berupa perubahan sosial, ekonomi ataupun budaya

mitra. Ibu Lazfihma, M.Pd selaku Ketua Tim Pengabdian Universitas Bengkulu membuka kegiatan pelatihan pada saat pelaksanaan pengabdian yang bertempat di SMAN 8 kota Bengkulu sekaligus memberikan ulasan mengenai isi dari pelatihan tersebut.



Gambar 1. Pelatihan pada saat pelaksanaan pengabdian

Hari jumat, tanggal 4 Oktober 2024 adalah hari pertama dilaksanakannya pelatihan yang terdapat dalam judul pengabdian kami. Setelah guru menerima materi yang disampaikan oleh pemateri maka kegiatan selanjutnya adalah praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini memotivasi guru SMAN 8 kota Bengkulu dalam pembuatan video

Pada kesempatan PKM ini, dihadiri oleh 14 peserta dimana peserta merupakan guru SMAN 8 kota Bengkulu. Dapat dilihat dari para guru sangat bersemangat mengikuti pemaparan kegiatan tersebut. Bahkan, peserta melontarkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan PKM ini.



Gambar 2. Praktek pembuatan video pembelajaran

Pada kegiatan pengabdian ini banyak pesan dan kesan yang diperoleh dari kegiatan ini, Baik untuk kita sebagai pemateri maupun bagi guru SMAN 8 kota Bengkulu. Kegiatan pelatihan ini kami akhiri dengan pengalaman yang sangat berkesan dan tentunya ada diskusi dan tanya jawab.



Gambar 3. Dokumentasi bersama guru SMAN 8 kota Bengkulu

KESIMPULAN

Kegiatan PKM dapat terlaksana dengan baik, berikut adalah hasil dari penilaian yang berdasarkan kuesioner berupa Google Form yang isinya adalah kesan dan pesan para peserta dan diisi oleh peserta setelah acara berlangsung, diantaranya

1. Dari kandidat pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva yang ikut serta yakni guru SMAN 8 kota Bengkulu merespon hangat dan mengapresiasi yang mendalam terhadap pelatihan tersebut.
2. Pada pemaparan proses pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva guna mengaktualkan guru SMAN 8 untuk lebih berkualitas dalam pembuatan video pembelajaran.
3. Tersampaikannya materi pelatihan yang menunjukan adanya respon positif yang diberikan pada pelatihan tersebut.
4. Respon positif yang ditimbulkan oleh peserta dari pelatihan yang dilakukan panitia meliputi guru SMAN 8 kota Bengkulu mendapatkan pengetahuan baru terkait bagaimana membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

serta terdapat kebanggaan tersendiri oleh peserta pelatihan karena mendapatkan sertifikat keikutsertaan pada kegiatan yang sudah diselenggarakan oleh panitia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian FKIP UNIB.

DAFTAR PUSTAKA

- Arico, Ul fatun, Imroatun, Moh Choirul, Achmad. *Pemanfaatan Aplikasi Power Point Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa-siswi SD Negeri 1 Kedungdowo*. Jurnal Mimbar Integritas. Vol 2 (3) 205-215
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Al Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online). Vol.8No.I,<http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>.
- Eko, Chrisantus, Ghema. 2022. *Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi Canva Pada SMP PGRI 1 CIPUTAT*.
- Iskandar, et., al., IJM: *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, Volume 1 Nomor 3 Tahun 2023)
- Rullie, dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemenristekdikti.
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *IJTMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148-154.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo UNPAM, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.