



## Pemanfaatan AI untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada RISMAH

Anton<sup>\*1</sup>, Supriyadi<sup>2</sup>, Frisma Handayana<sup>3</sup>, Susafa'ati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Nusa Mandiri; Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Jakarta Timur, 13620, (021) 28534471

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

### Article Info

#### Article history:

Received Nov 2, 2024

Revised Nov 16, 2024

Accepted Nov 17, 2024

#### Keywords:

Artificial Intelligence

Pembelajaran

Canva

PowerPoint

Pelatihan

### ABSTRACT

*Penggunaan Artificial Intelligence (AI) semakin relevan dalam pendidikan, termasuk pendidikan agama, untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pembelajaran. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan anggota Remaja Islam Al Hikmah (RISMAH) dalam pemanfaatan AI, khususnya aplikasi Canva, untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Metode pelaksanaan mencakup beberapa tahap: (1) koordinasi dengan pihak terkait untuk persiapan program; (2) pelatihan pemanfaatan Canva sebagai alat berbasis AI; (3) pendampingan intensif dalam pembuatan presentasi PowerPoint; dan (4) diskusi kelompok untuk mengidentifikasi tantangan, solusi, dan tindak lanjut dari program. Kegiatan ini dilaksanakan di lokasi RISMAH dan melibatkan peserta yang antusias dalam mengembangkan keterampilan digital mereka. Hasil program menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva untuk mendukung pembelajaran agama yang lebih menarik dan modern. Peserta menyatakan bahwa pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menyajikan materi pembelajaran. Hasil pengabdian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan agama untuk menghasilkan media pembelajaran yang relevan dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Anton<sup>\*</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Jakarta Timur, 13620, Indonesia

Email: [anton@nusamandiri.ac.id](mailto:anton@nusamandiri.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

*Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada mengembangkan pola pikir mesin, cara berpikir, dan cara bertindak seperti manusia. Salah satu penggunaan AI adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi Pendidikan [1]. Teknologi AI telah menjadi salah satu inovasi paling penting dalam berbagai bidang di era digital yang terus berkembang, termasuk pendidikan. AI memiliki potensi untuk merevolusi pendidikan dengan menawarkan pendekatan yang lebih personal, adaptif, dan efisien untuk pembelajaran. Menurut penelitian [2], penggunaan AI dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil yang mereka harapkan [3]. Pada bantuan AI, lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan adaptif. Ini membuat belajar di dalam dan di luar kelas lebih mudah [4].

Keberadaan organisasi pemuda remaja masjid diharapkan mampu menghadirkan aktivitas yang mendukung pembentukan karakter kesalehan bagi generasi muda Islam. Hal ini merupakan kontribusi nyata bagi pembentukan generasi muda yang unggul, baik dari kalangan milenial maupun generasi Z, hingga saat ini

mendominasi jumlah penduduk Indonesia. Selanjutnya, era bonus demografi tiba, dampak yang dihasilkan akan positif, bukan menjadi ancaman yang dapat memicu masalah di kemudian hari.

Jaringan Pemuda & Remaja Masjid Islam Al Hikmah (RISMAH) lahir dari keinginan para aktivis pemuda dan remaja masjid untuk menjalin kerja sama antarorganisasi, serta sebagai respons terhadap keprihatinan atas kondisi institusi pemuda/remaja masjid saat ini. Banyak fakta menunjukkan adanya Organisasi Pemuda dan Remaja Masjid (OPRM) yang tidak memiliki pengurus, atau ada pula yang memiliki pengurus namun tanpa agenda kegiatan yang jelas. Berdasarkan latar belakang tersebut, pada tanggal 7 Sya'ban 1426 H atau bertepatan dengan 11 September 2005 M, Musyawarah Besar I dilaksanakan di Masjid Al Hikmah, Pademangan, Jakarta Utara, untuk mendeklarasikan pendirian RISMAH. Organisasi ini bersifat *independent* dengan tetap menjunjung tinggi ukhawah islamiyah dan akhlakul kharimah. Tujuan dari terbentuknya RISMAH ini adalah mensinergikan potensi-potensi pemuda dan remaja masjid untuk memperkuat dakwah Islamiyah, dan menambah pemuda dan remaja masjid yang mampu memakmurkan masjid dan melahirkan pemimpin-pemimpin masyarakat dan bangsa yang berbasis kemasjidan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh mitra RISMAH biasanya dalam bentuk pertemuan pengajian mingguan/bulanan dan acara lainnya yang sifatnya secara langsung dibutuhkan penyajian informasi dan keahlian dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk visual, seperti grafik, gambar, diagram, dan video, yang membantu memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Pada era digital yang berkembang pesat ini, teknologi Kecerdasan Buatan muncul sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan termasuk Pendidikan [5]. Kemampuan kecerdasan buatan untuk melakukan tugas cerdas seperti pengenalan pola, pemrosesan bahasa alami, dan pengambilan keputusan berbasis data telah membuka peluang baru untuk memperkaya proses pembelajaran melalui *Machine Learning* (ML) [6]. Seiring dengan perkembangan teknologi, para pengguna teknologi semakin diberi kemudahan dan berbagai manfaat. Dalam menunjang proses belajar mengajar, memanfaatkan berbagai teknologi dalam upaya meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran [7]. Seperti halnya memanfaatkan aplikasi power point untuk presentasi dan meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) [8].

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran [9]. Pemanfaatan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran [10]. Penggunaan media PowerPoint memiliki kelebihan dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan memudahkan peserta untuk mengingat isi materi, berkat adanya gambar dan animasi yang mendukung penyampaian informasi [11]. Dosen-dosen dari Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri (UNM) yang tergabung dalam kelompok Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini tergerak dan berkomitmen untuk membantu RISMAH dalam mengembangkan pemberdayaan media pembelajaran berbasis digital bagi seluruh anggota organisasi. Tujuan dari Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan adalah untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan memanfaatkan teknologi AI. Program ini dirancang agar peserta dapat mengembangkan keterampilan dalam mengintegrasikan AI ke dalam media pembelajaran, khususnya melalui pembuatan PowerPoint menggunakan Canva. Diharapkan, melalui pelatihan ini, peserta mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif [12].

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah pengetahuan baru, khususnya dalam mendesain slide presentasi, yang dapat diterapkan dalam pengelolaan organisasi. Materi yang disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami, peserta diharapkan mampu langsung mengimplementasikannya dalam kegiatan organisasi.

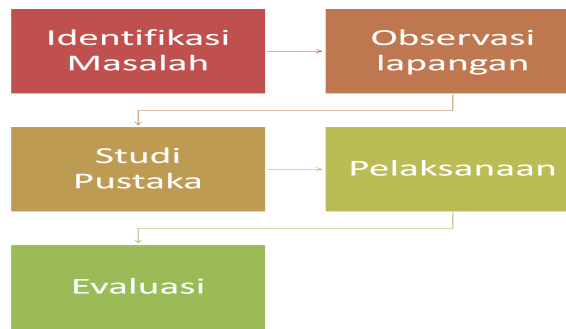
## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan dari RISMAH, menggunakan penelitian aplikatif. Hasil penelitian aplikatif, terdapat dua jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan penelitian terapan. Selanjutnya, pelatihan pembuatan presentasi dengan AI menggunakan Canva dari pengabdian masyarakat ini yang di gunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi [13].

Guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa langkah dengan menerapkan metode terapan [14], yaitu:

1. Langkah awal berupa identifikasi masalah dilakukan untuk merumuskan materi pelatihan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini.
2. Melakukan observasi lapangan ke lokasi mitra, disertai wawancara dan diskusi dengan pihak mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.
3. Melaksanakan studi pustaka sebagai referensi untuk materi yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Pada tahap pelaksanaan, semua aspek teknis dan perlengkapan, termasuk materi atau modul peserta, telah dipersiapkan, mitra telah siap, dan tim siap melaksanakan pelatihan pengabdian masyarakat ini.
5. Setelah pelatihan selesai, akan diadakan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pembuatan laporan kegiatan.

Terlihat pada Gambar 1, tahapan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada mitra RISMAH.



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan presentasi dengan AI menggunakan Canva adalah program yang dirancang untuk mengajarkan peserta cara membuat presentasi yang efektif dan menarik. Pelatihan ini, peserta mempelajari cara mempercepat proses pembuatan presentasi, menyesuaikan slide dengan berbagai elemen seperti gambar, teks, video, grafik, mengubah latar belakang, menambahkan animasi, dan fitur lainnya yang tersedia dalam pustaka konten Canva [15], [16].

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 September 2024, dari pukul 09.00 hingga 12.00 WIB secara *offline* di Aula Kampus Damai Universitas Nusa Mandiri, Jakarta Selatan. Pengabdian masyarakat pada semester Gasal 2024/2025 ini melibatkan 4 dosen Prodi Informatika Fakultas Teknologi Informasi dengan ketua Supriyadi, tutor Susafa'ati, dengan anggota Anton dan Frisma Handayana serta melibatkan mahasiswa dari Prodi Informatika yaitu Imelda Rumhenh, Deni Kurniawan, Aditia Alfajar, Zaidan Rizky, Adam Nurwahid dengan jumlah peserta sebanyak 14 orang remaja masjid mitra, baik laki-laki maupun perempuan.



**Gambar 2.** Proses belajar mengajar oleh dosen sebagai tutor

Supriyadi, selaku ketua pelaksana, menyatakan bahwa kegiatan ini merupakan wujud dari tri dharma perguruan tinggi bagi para dosen. Program pengabdian masyarakat ini menyoroti keterbatasan pemahaman akan AI serta dampak positifnya dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, khususnya dalam pendidikan agama. Sementara itu, Susafa'ati, sebagai tutor, menjelaskan bahwa penerapan AI dalam pendidikan agama dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran, memperluas akses materi penting, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif bagi siswa yang dapat dilihat pada Gambar 2.



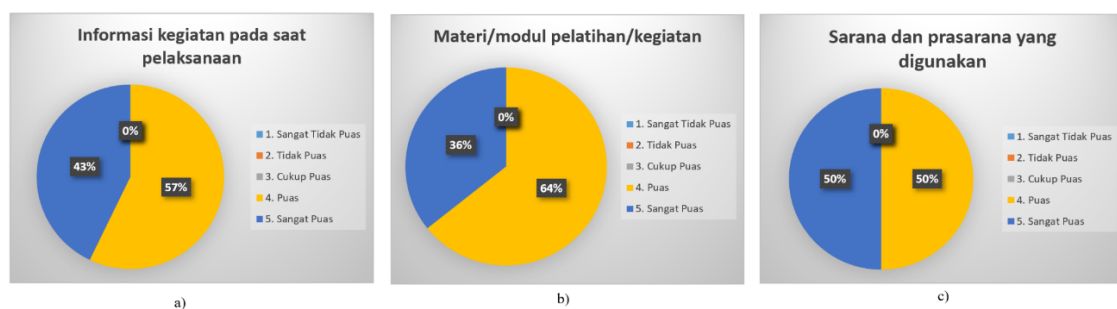
**Gambar 3.** Proses belajar mengajar peserta yang didampingi oleh para dosen dan mahasiswa



**Gambar 4.** Proses belajar mengajar peserta yang didampingi oleh para dosen dan mahasiswa

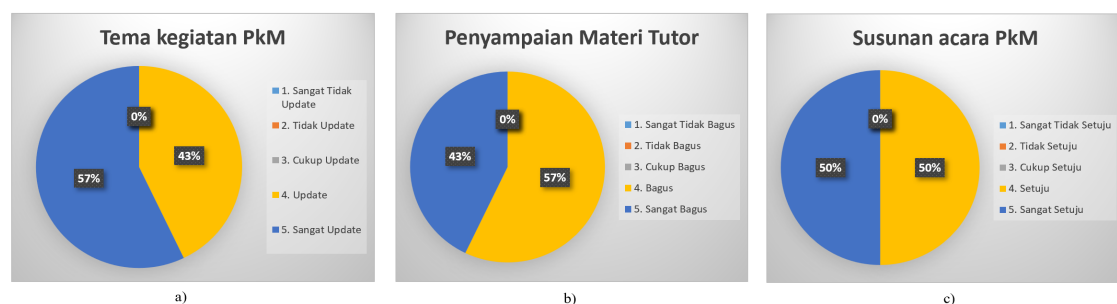
Setelah materi disampaikan dan sesi tanya jawab berlangsung terlihat pada gambar 3 dan gambar 4, peserta diminta mengisi kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dengan jumlah responden sebanyak 14 peserta.

Pada form yang telah penulis buat, terdapat beberapa pertanyaan yang menilai hasil penyuluhan yang telah dilakukan dengan nilai 1. Sangat Tidak Puas, 2. Tidak Puas, 3. Cukup Puas, 4. Puas dan 5. Sangat Puas.



**Gambar 5.** a) Informasi Kegiatan, b) Materi/Modul Pelatihan, c) Sarana dan Prasarana Pelatihan

Berikut adalah hasil feedback yang penulis dapatkan seperti terlihat pada gambar 5. a) Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan, dari hasil survei, sebanyak 57% peserta menyatakan sangat puas terhadap informasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Sementara itu, 43% peserta merasa puas. Tidak ada responden yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas. Ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan kepada peserta sudah cukup jelas dan diterima dengan baik. Pada gambar 5.b) Materi/modul pelatihan/Kegiatan, pada aspek materi atau modul pelatihan, 64% peserta merasa sangat puas, sedangkan 36% peserta merasa puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas. Hal ini menunjukkan bahwa materi dan modul pelatihan yang diberikan dianggap sangat relevan dan bermanfaat oleh peserta dalam mendukung pemahaman mereka terkait penggunaan AI untuk pendidikan agama. Sedangkan pada gambar 5.c) Sarana dan prasarana yang digunakan, sebanyak 50% peserta merasa sangat puas dengan sarana dan prasarana yang disediakan selama kegiatan berlangsung, sementara 50% lainnya merasa puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas terhadap fasilitas yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang disediakan mampu mendukung kegiatan dengan baik dan memenuhi kebutuhan peserta selama pelaksanaan pelatihan.



**Gambar 6.** a) Tema Kegiatan, b) Penyampaian materi, c) Susunan acara PkM

Berdasarkan Gambar 6.a) Tema kegiatan PkM, sebanyak 57% peserta menyatakan bahwa tema kegiatan ini sangat update, sedangkan 43% peserta menyatakan bahwa tema ini update. Tidak ada peserta yang menyatakan tema kurang update atau sangat tidak update. Hasil ini menunjukkan bahwa tema yang dipilih dalam kegiatan ini dianggap relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta. Pada

gambar 6.b) Penyampaian Materi Tutor, pada aspek penyampaian materi oleh tutor, 57% peserta merasa sangat puas dengan kualitas penyampaian, dan 43% peserta merasa puas. Tidak ada peserta yang menyatakan materi disampaikan dengan kurang baik atau sangat tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa tutor mampu menyampaikan materi dengan baik dan efektif, sehingga mudah dipahami oleh peserta. Sedangkan pada gambar 6.c) Susunan acara PkM, sebanyak 50% peserta menyatakan sangat setuju bahwa susunan acara kegiatan berjalan dengan baik, dan 50% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau sangat tidak setuju dengan susunan acara yang ada. Ini menunjukkan bahwa acara telah disusun dengan baik dan berjalan lancar sesuai dengan harapan peserta, mendukung kelancaran kegiatan dari awal hingga akhir.



**Gambar 7.** a) Kegiatan bermanfaat, b) menambah wawasan, c) menambah keterampilan

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 7.a) Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta, sebanyak 79% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat bagi mereka, sedangkan 21% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasakan manfaat nyata dari kegiatan ini dalam meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka. Pada gambar 7.b) Kegiatan ini menambah wawasan peserta, pada aspek penambahan wawasan, 71% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini memperluas wawasan mereka mengenai topik yang disampaikan, sementara 29% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu memberikan pemahaman baru yang bermanfaat bagi peserta. Sedangkan pada gambar 7.c) Kegiatan ini menambah keterampilan peserta, sebanyak 64% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah keterampilan mereka sesuai dengan tema yang disampaikan, sementara 36% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam membantu peserta mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan penggunaan AI dalam pembelajaran agama.



**Gambar 8.** a) Kegiatan memperhatikan keselamatan peserta, b) memberikan pemanfaatan IPTEK, c) memberikan solusi bagi peserta

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 8.a) Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), sebanyak 57% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan ini memperhatikan aspek keselamatan dan kesehatan kerja (K3), sedangkan 43% lainnya sangat setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah mempertimbangkan aspek K3, sehingga peserta merasa nyaman dan aman selama kegiatan berlangsung. Pada gambar 8.b) Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan, dalam hal pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), 57% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan ini memberikan pengetahuan IPTEK secara berkelanjutan, dan 43% lainnya sangat setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam memperkenalkan dan mengintegrasikan teknologi kepada peserta dengan cara yang berkelanjutan. Sedangkan pada gambar 8.c) Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta, sebanyak 50% peserta sangat setuju bahwa hasil kegiatan ini mampu memberikan solusi bagi permasalahan mereka, dan 50%



lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi kebutuhan peserta dalam mencari solusi untuk permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama.



**Gambar 9.** a) Kegiatan memperhatikan keselamatan peserta, b) memberikan pemanfaatan IPTEK, c) memberikan solusi bagi peserta

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 9.a) Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis), sebanyak 64% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah secara terstruktur dan sistematis, sementara 36% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini dianggap memenuhi standar ilmiah yang baik, sehingga peserta merasakan kualitas yang tinggi dalam penyelenggaraan kegiatan. Pada gambar 9.b) Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat peserta untuk berpartisipasi, sebanyak 71% peserta sangat berminat untuk mengikuti kegiatan ini kembali jika diadakan lagi, sedangkan 29% lainnya berminat. Tidak ada peserta yang kurang berminat atau tidak berminat. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil menarik minat peserta secara signifikan, dan sebagian besar peserta antusias untuk berpartisipasi kembali di masa mendatang. Sedangkan pada gambar 9.c) Bagaimana persepsi peserta terhadap kegiatan secara keseluruhan, sebanyak 64% peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan ini secara keseluruhan, sedangkan 36% lainnya puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau tidak puas. Hasil ini mencerminkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini secara keseluruhan mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta, baik dalam hal pelaksanaan, materi yang disampaikan, maupun manfaat yang diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra RISMAH yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan peserta tentang pemanfaatan teknologi, terutama aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti Canva, telah ditingkatkan selama pelatihan ini, dan mereka sekarang lebih siap untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan organisasi. Pelatihan ini mengajarkan peserta cara membuat media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dipahami, yang sangat penting untuk menyampaikan informasi selama pertemuan atau kegiatan organisasi lainnya. Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan PowerPoint secara sistematis dan terorganisir, yang membantu mereka menyajikan materi dengan lebih terorganisir dan jelas. Terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI membantu peserta menjadi lebih baik dalam mengelola dan mempresentasikan konten secara profesional. Ini berdampak positif pada manajemen RISMAH. Dengan pelatihan ini, mitra RISMAH dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk visualisasi dan penyampaian informasi, yang akan membantu mereka dalam berbagai bidang pekerjaan mereka.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan mendapatkan banyak arahan dan masukan selama kegiatan PKM ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada: 1) Rektor Universitas Nusa Mandiri atas fasilitas selama kegiatan PkM; 2) Ketua Remaja Masjid Islam Al Hikmah (RISMAH) karena telah bekerja sama dengan Program Studi Informatika FTI UNM untuk mengadakan pelatihan pembuatan PowerPoint menggunakan Canva untuk kegiatan pengabdian masyarakat; dan 3) tim dosen yang mengadakan kegiatan dan membantu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Walim, N. Ichsan, A. N. Rais, and Y. M. Ardi, "Workshop Kecerdasan Buatan Kreatif Inovasi Pembelajaran untuk Masa Depan Santri Pundi Amal Bakti Ummat," *PRAWARA - Jurnal Abdimas*, vol. 3, no. 2, pp. 43–48, 2024.
- [2] J. Manullang and S. Nduru, "EduAI: Program Pengabdian Masyarakat untuk Pengenalan Teknologi Kecerdasan Buatan di Kalangan Siswa SMA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, vol. 2, no. 2, pp. 49–56, 2024.
- [3] F. Hakeu *et al.*, "Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence)," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 1–14, 2023, doi: 10.31314/Mohuyula.2.2.1-14.2023.

- [4] D. Darma Andayani, G. Darma Dirawan, S. Faika, and V. Darma Paramita, "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan," *Jurnal Sipakatau - Inovasi Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 103–107, 2024, doi: 10.61220/sipakatau.
- [5] A. Y. Pambudi *et al.*, "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu," *Seminar Nasional Paedagoria*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [6] A. J. E. Oktavianus, L. Naibaho, and D. A. Rantung, "Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi," *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, vol. 5, no. 02, pp. 473–486, Dec. 2023, doi: 10.53863/kst.v5i02.975.
- [7] S. Solikhun, M. Safii, and A. Trisno, "Jaringan Saraf Tiruan Untuk Memprediksi Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Matapelajaran Dengan Menggunakan Algoritma Backpropagation," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 1, no. 1, p. 24, Aug. 2017, doi: 10.30645/j-sakti.v1i1.26.
- [8] N. Hasanah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (JPKM) LPPM STKIP AL MAKSUM LANGKAT*, vol. 1, no. 2, pp. 34–41, 2020.
- [9] A. L. Battaiola, M. Alves, and R. E. Paulin, "Canvas to Improve the Design Process of Educational Animation," in *Learning and Collaboration Technologies. Designing and Developing Novel Learning Experiences (LCT 2014)*, 2014, pp. 13–24.
- [10] A. Anton, F. Handayanna, Susafaati, and L. Marlinda, "Pemanfaatan Canva untuk mendesain Flyer dan Media Promosi pada Taman Pendidikan Alqur'an Bina Ummah," *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 19–26, 2023.
- [11] S. Rahayu, K. Al Hadi, Wahyudi, and Sutrio, "Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, vol. 6, no. 4, pp. 1268–1271, 2023, doi: 10.29303/jpmpi.v6i4.6601.
- [12] F. Mahessa *et al.*, "Pengenalan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Sekolah," *APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 205–208, 2023, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [14] J. Bintarto, Y. Tanjung, and M. Fauzi, "Pelatihan Pembuatan Brosur Dengan Adobe Photoshop Pada SMA AL Munadi," *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, vol. 1, no. 6, pp. 247–252, 2023.
- [15] S. N. 1 Tanjungpandan, "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Pembelajaran Efektif Dan Inovatif," *Smkn1Tanjungpandan.Sch.Id*, 2023, [Online]. Available: <https://smkn1tanjungpandan.sch.id/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran/>
- [16] M.R.Gunawan *et al.*, "Pemanfaatan lahan rumah melalui program unggulan Apotek hidup dengan tanaman rempah herbal. *Inovasi Teknologi Masyarakat (INTEKMAS)*. Vol. 2, No. 1. 2024. pp. 29-33.