



## Pemanfaatan Artificial intelligence dalam pembuatan presentasi bagi guru-guru Brainfor Islamic School Kisaran

Dewi Maharani<sup>1\*</sup>, Dewi Anggraeni<sup>2</sup>, Rika Nofitri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Dosen, Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal  
<sup>1\*</sup>[dewimaharani15@gmail.com](mailto:dewimaharani15@gmail.com)

### Article History:

Received Feb 5<sup>th</sup>, 2024

Revised Feb 12<sup>th</sup>, 2024

Accepted Feb 12<sup>th</sup>, 2024

### Abstrak

Pengabdian Masyarakat berjudul "Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Slide Presentasi bagi Guru-Guru" ini merupakan upaya mendukung inovasi dalam dunia pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Sekolah Brainfor Islamic School Kisaran. Permasalahan yang dihadapi guru-guru pada tingkat ini adalah kendala dalam menyusun materi presentasi yang cepat, serta menarik perhatian orangtua siswa maupun siswanya dan mampu efektif dalam menyampaikan informasi. Dalam menyikapi permasalahan ini, kami mengusulkan solusi melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dengan fokus pada penggunaan ChatGPT yang dapat memberikan panduan desain, layout, dan konten presentasi secara otomatis, sesuai dengan tujuan yang ingin di sampaikan Narasumber atau Guru. Penggunaan ChatGPT ini bertujuan membantu guru-guru Brainfor dalam menyusun slide presentasi yang sesuai alur ataupun prosedur serta relevan dengan kurikulum yang berlaku. ChatGPT ini akan dapat diakses melalui platform online atau aplikasi, memudahkan akses dan penggunaan oleh para guru. Selain itu, sebagai langkah inovatif tambahan, narasumber melibatkan penggunaan platform desain grafis Canva dalam pembuatan slide presentasi. Canva adalah alat yang user-friendly dan populer dalam pembuatan desain grafis, termasuk pembuatan slide presentasi. Para guru akan diajarkan cara mengintegrasikan output dari Chat GPT yang dikembangkan dengan Canva, sehingga para guru-guru dapat menghasilkan presentasi yang lebih kreatif dan sesuai dengan gaya masing-masing. Langkah ini diambil untuk memberikan variasi dan fleksibilitas lebih kepada guru dalam menciptakan materi yang menarik perhatian siswa atau objek lainnya. Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan guru-guru melalui survei dan dialog untuk memastikan bahwa AI yang digunakan dapat menjawab kebutuhan yang sebenarnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan penggunaan Canva dalam desain grafis. Pelatihan ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga penerapan praktis dalam kegiatan pengetahuan dan pembelajaran sehari-hari.

**Kata Kunci :** Artificial Intelligent; ChatGPT; Canva

### Abstract

*This Community Service entitled "Use of Artificial Intelligence in Making Presentation Slides for Teachers" is an effort to support innovation in the world of education, especially at the Elementary School (SD) and Early Childhood Education (PAUD) levels at Brainfor Islamic School Kisaran. Problems faced Teachers at this level have obstacles in preparing presentation material quickly, attracting the attention of parents and students and being able to effectively convey information. In addressing this problem, we propose a solution through the use of artificial intelligence (AI) with a focus on the use of ChatGPT which can provide design guidance, layout and presentation content automatically, according to the objectives the resource person or teacher wants to convey. The aim of using ChatGPT is to help Brainfor teachers in compiling presentation slides that match the flow or procedures and are relevant to the applicable curriculum. ChatGPT will be accessible via online platforms or applications, making it easier for teachers to access and use. In addition, as an additional innovative step, the resource person involved using the Canva graphic design platform in creating presentation slides. Canva is a user-friendly and popular tool for creating graphic designs, including creating presentation slides. Teachers will be taught how to integrate the output from Chat GPT developed with Canva, so that teachers can produce presentations that are more creative and suit their respective*



*styles. This step was taken to provide more variety and flexibility to teachers in creating material that attracts students' attention or other objects. The activity begins with identifying teachers' needs through surveys and dialogue to ensure that the AI used can answer actual needs. After that, continue with using Canva in graphic design. This training not only covers technical aspects, but also practical application in daily knowledge and learning activities.*

**Keyword :** Artificial Intelligent; ChatGPT; Canva

## PENDAHULUAN

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Sudah menjadi suatu rahasia umum bahwa maju atau tidaknya suatu negara di pengaruhi oleh faktor pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga maju-mundurnya suatu bangsa dapat diukur dari tingkat pendidikan warganya, karena seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan bertujuan untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas baik dari segi IQ maupun SQ, serta kemampuan praktikal. Selain itu pendidikan juga merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa, sehingga apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan sebuah bangsa.

Didalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Beranjak dari keinginan untuk memberikan sumbangsih dalam mencerdaskan bangsa, sebagaimana diamanatkan dalam Preamble Undang-Undang Dasar 1945 serta dengan didorong oleh keinginan serta kesadaran turut memikul tanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, maka dibentuk **Yayasan Pendidikan Islam Brainfor Arraudhah**.

Terorong oleh kondisi dan situasi yang seperti tersebut di atas, maka sambil memohon ridho dan kekuasaan kepada Allah SWT, Yayasan Pendidikan Islam Brainfor Arraudhah mengembangkan kiprahnya dalam menanamkan keimanan dan ketakwaan umat yang diwarnai dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Kesuksesan pembangunan manusia sempurna (insan kamil) dan pembinaan masyarakat Islam, banyak terfokus pada kesempurnaan peribadatan serta pendidikan. Dengan kesempurnaan peribadatan serta pendidikan ini – baik pendidikan yang berorientasi hati maupun akal, insan-insan yang bertaqwa, berbudi luhur, berilmu yang amaliyah dan beramal ilmiah, bertanggungjawab terhadap agama, bangsa dan negara, diharapkan lebih mudah untuk diwujudkan. Berdasarkan usaha tersebut maka terwujudlah dalam bentuk perpaduan antara Pendidikan Formal dari mulai TK/RA sampai jenjang Perguruan Tinggi. Non Formal PAUD, serta Bahasa Arab, Bahasa Inggris, dan Iptek dan kegiatan sosial. Pendidikan formal tersebut diberi nama **Brainfor Islamic School (SD) dan Brainfor Kindergarten (TK/PAUD)** (Suharmawan, 2023).

Pengabdian masyarakat ini bermula dari kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru di Sekolah Brainfor Islamic School Kisaran, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Guru-guru mengalami kendala dalam menyusun materi presentasi yang efektif, menarik perhatian orangtua siswa, serta dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan relevan. Hal ini menandakan kebutuhan akan inovasi dalam pengembangan materi presentasi yang dapat memberikan solusi konkret terhadap tantangan yang dihadapi oleh para guru (Gill et al., 2024).

**Selain itu Pertama, adanya Tantangan Konten yang Relevan dengan Kurikulum, Seperti halnya** Guru-guru mungkin kesulitan menyusun materi presentasi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Keterbatasan waktu dan sumber daya dapat menghambat mereka dalam memastikan bahwa materi yang disampaikan memenuhi standar kurikulum terkini. **Kedua, Tingkat Keterlibatan Orangtua dan Siswa yang Rendah:** Materi presentasi yang kurang menarik dan kurang relevan dengan kebutuhan orangtua dan siswa dapat mengakibatkan tingkat keterlibatan yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk meningkatkan daya tarik presentasi sehingga dapat membangkitkan minat dan partisipasi dari orangtua dan siswa. **Ketiga, Kesulitan dalam Menyesuaikan Materi dengan Gaya Pembelajaran Siswa, Seperti halnya** Setiap siswa memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Guru-guru mungkin menghadapi kesulitan dalam menyusun materi presentasi yang dapat menyesuaikan diri dengan gaya pembelajaran individual siswa, yang dapat berpengaruh pada pemahaman dan retensi informasi. **Keempat, Teknologi yang Belum Dimanfaatkan Secara Optimal,** Meskipun teknologi tersedia, guru-guru mungkin belum sepenuhnya memanfaatkannya secara optimal dalam menyusun materi presentasi. Pengenalan kecerdasan buatan dan platform desain grafis seperti Canva merupakan langkah inovatif untuk mengatasi tantangan ini. **Terakhir, Kesulitan dalam Evaluasi dan Pemantauan Pembelajaran:** Guru-guru mungkin mengalami kesulitan dalam mengevaluasi efektivitas materi presentasi yang disampaikan dan memantau kemajuan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang memungkinkan pemantauan dan penilaian yang lebih efisien (Nurhayati et al., 2022), (Liu et al., 2024).

Proyek pengabdian masyarakat ini berfokus pada pemanfaatan kecerdasan buatan (AI), dengan mengimplementasikan ChatGPT, untuk memberikan panduan desain, layout, dan konten presentasi secara otomatis.



Kecerdasan Buatan (AI), atau Artificial Intelligence, merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia. Tujuan dari pengembangan AI adalah untuk menciptakan mesin atau program komputer yang dapat belajar, beradaptasi, dan mengeksekusi tugas-tugas kompleks tanpa adanya bimbingan manusia secara langsung (Suharmawan, 2023), (Smarsly & Dragos, 2024). Sedangkan Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi desain dengan mudah dan cepat. Dibandingkan dengan perangkat lunak desain grafis yang kompleks, Canva dirancang agar dapat diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. (Isnaini et al., 2021),(Mustapha & Gupta, 2024).

Tujuannya adalah membantu guru-guru Brainfor dalam menyusun slide presentasi yang sesuai dengan alur, prosedur, dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, diharapkan para guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, proyek ini juga melibatkan penggunaan platform desain grafis Canva sebagai langkah inovatif tambahan. Canva, yang user-friendly dan populer, digunakan untuk menciptakan variasi dan fleksibilitas dalam pembuatan slide presentasi. Melalui integrasi output dari ChatGPT dengan Canva, para guru dapat menghasilkan presentasi yang lebih kreatif sesuai dengan gaya masing-masing (Aldhaheeri et al., 2024).

Rencana kegiatan dimulai dengan identifikasi kebutuhan guru-guru melalui survei dan dialog, memastikan bahwa penggunaan AI dapat menjawab kebutuhan sebenarnya. Pelatihan intensif mengenai penggunaan AI dan Canva juga menjadi bagian penting dari proyek ini, bukan hanya dalam aspek teknis tetapi juga penerapan praktis dalam kegiatan sehari-hari guru. Setelah pelatihan, guru-guru akan diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas. Selama periode ini, mereka akan mendapatkan dukungan dan pemantauan penggunaan ChatGPT AI dan Canva untuk memastikan dampak positif atau hasil pembelajaran yang diinginkan (Rao & Elias-Medina, 2024).

Secara keseluruhan, proyek ini mengintegrasikan kecerdasan buatan, platform desain grafis, dan pelatihan guru untuk menciptakan solusi holistik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD dan PAUD. Diharapkan pendekatan ini dapat membantu para guru menjadi lebih kreatif dan efektif dalam menyampaikan materi, memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa..

## METODE

### Tahapan Pengabdian

Adapun Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan metode pendampingan langsung di lapangan dalam bentuk Sosialisasi dan Pelatihan. Metode pertama adalah sosialisasi dan pelatihan tentang Artificial Intelligent, ChatGPT dan Canva. Sosialisasi ini dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar kepada seluruh guru-guru Brainfor Kisaran tentang pentingnya Artificial Intelligent, ChatGPT dan Canva dapat membantu dalam pengajaran. Pelatihan kemudian dilakukan untuk memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan ChatGPT dan Canva (Alwahedi et al., 2024).

Metode selanjutnya adalah demonstrasi dan simulasi. Demonstrasi dilakukan dengan menunjukkan secara langsung bagaimana ChatGPT dan Canva digunakan untuk membuat materi slide powerpoint. Kemudian simulasi dilakukan dengan mengajak guru-guru Brainfor Kisaran untuk mencoba menggunakan ChatGPT dan Canva dalam pembuatan Slide Pengajaran dengan studi kasus yang telah disiapkan. Dan terakhir adalah Pembuatan dan Penyampaian Modul. Untuk memastikan bahwa guru-guru dapat menggunakan ChatGPT dan Canva dengan benar dan efektif, modul atau panduan penggunaan ChatGPT dan Canva pun dibuat (Krichen et al., 2024).

Narasumber yang terdiri dari 3 orang, yaitu Ibu Dewi Maharani, S.Kom., M.Kom sebagai Narasumber 1, menyampaikan dan melakukan proses pembuatan materi slide powerpoint. Selanjutnya, Narasumber 2 yaitu Ibu Dewi Anggraini, S.Kom., M.Kom yang menyampaikan dan melakukan pengenalan Canva. Terakhir, Narasumber 3 yaitu Ibu Rika Nofitri, S.Kom., M.Kom yang menyampaikan penjelasan atau rangkuman dari hasil yang telah dibuat. Selain itu, Mahasiswa yang diikutsertakan juga memiliki peran aktif dalam hal dokumentasi, pembagian konsumsi serta membantu para guru atau peserta dalam melakukan pelatihan.

Dengan metode pelaksanaan ini, diharapkan pengabdian ini akan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru Brainfor Kisaran dalam menggunakan teknologi AI dalam menyusun materi presentasi yang efektif, menarik, dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Chen et al., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik pengabdian, yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi pengabdian. Adapun hasil Pengabdian dari **Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Presentasi bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran** adalah sebagai berikut:

**1. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Guru:** Melalui pelatihan yang intensif tentang penggunaan Artificial Intelligence (AI), terutama ChatGPT dan platform desain Canva, guru-guru Brainfor Islamic School Kisaran telah berhasil

meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi AI dalam pembuatan presentasi. Mereka kini memahami konsep dasar AI serta potensi penerapannya dalam konteks pendidikan.

**2. Pemanfaatan ChatGPT dan Canva dalam Pembuatan Presentasi:** Guru-guru telah mampu memanfaatkan ChatGPT untuk menghasilkan ide dan konten presentasi, serta Canva untuk merancang dan menyusun presentasi secara visual menarik. Mereka telah menguasai langkah-langkah praktis dalam menggunakan kedua teknologi ini, mulai dari memilih template, menambahkan konten, hingga mengedit presentasi sesuai kebutuhan.

**3. Inovasi dalam Pembelajaran:** Dengan mengintegrasikan teknologi AI dalam pembuatan presentasi, guru-guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Hal ini membuka peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif bagi para siswa.

**4. Kolaborasi dan Pengembangan Profesionalisme:** Selain itu, pengabdian ini juga memfasilitasi kolaborasi antar guru-guru dalam penggunaan teknologi AI, memperkaya pengalaman mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran. Guru-guru dapat saling bertukar pengalaman dan pembelajaran, sehingga meningkatkan profesionalisme mereka dalam mengadopsi teknologi baru.

**5. Dampak Positif terhadap Pembelajaran:** Implementasi teknologi AI dalam pembuatan presentasi diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di Brainfor Islamic School Kisaran. Presentasi yang lebih menarik dan informatif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

**6. Peluang Pengembangan Lanjutan:** Pengabdian ini membuka peluang untuk pengembangan lanjutan dalam pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan. Guru-guru dapat terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**7. Evaluasi dan Pemantauan:** Selama dan setelah pengabdian, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan teknologi AI. Pemantauan secara berkala juga dilakukan untuk memastikan implementasi teknologi ini berlangsung secara efektif dalam lingkungan pembelajaran.

**8. Harapan dan Manfaat Jangka Panjang:** Dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan teknologi AI dalam pembuatan presentasi, diharapkan akan tercipta pembelajaran yang lebih berkualitas dan inovatif di Brainfor Islamic School Kisaran. Manfaat jangka panjangnya adalah peningkatan mutu pendidikan di sekolah tersebut dan peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran (Pereira et al., 2024).



Gambar 1. Tim Pengabdian Masyarakat





Gambar 2. Foto Bersama Peserta



Gambar 3. Pelatihan ChatGPT dan Canva



Gambar 4. Antusias Peserta dalam melakukan pelatihan ChatGPT dan Canva

## Pembahasan

Berikut adalah ringkasan dari pembahasan dalam pengabdian adalah sebagai berikut:

Berikut ini adalah materi presentasi mengenai Artificial Intelligence, ChatGPT, dan penggunaannya dalam pembuatan presentasi menggunakan platform Canva:

**Judul:** Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Presentasi

**Slide 1: Cover**

- Judul: Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Presentasi
- Subjudul: Transformasi Pendekatan Pembelajaran dengan Teknologi AI
- Gambar ilustratif AI atau logo ChatGPT dan Canva



### Slide 2: Pendahuluan

- Definisi AI: Kecerdasan buatan (AI) adalah kemampuan komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia.
- AI telah mengalami perkembangan pesat dan diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.
- Tujuan presentasi: Memahami konsep AI, peran ChatGPT, dan pemanfaatan Canva dalam pembuatan presentasi.

### Slide 3: Apa itu ChatGPT?

- ChatGPT adalah model generasi bahasa yang dikembangkan oleh OpenAI.
- Menggunakan teknik deep learning untuk menghasilkan teks yang mirip dengan tulisan manusia.
- Dapat digunakan untuk menghasilkan teks, menulis cerita, menjawab pertanyaan, dan masih banyak lagi.

### Slide 4: Bagaimana ChatGPT Bekerja?

- Menggunakan algoritma berbasis deep learning untuk memahami konteks dan menghasilkan teks yang sesuai.
- Dilatih dengan jumlah data besar untuk meningkatkan kecerdasannya.
- Dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi dan platform.

### Slide 5: Contoh Penerapan ChatGPT dalam Pembuatan Presentasi

- Membantu dalam merumuskan ide dan konten presentasi.
- Menyediakan saran-saran untuk memperkaya isi presentasi.
- Mempermudah penyusunan naskah presentasi secara cepat dan efisien.

### Slide 6: Mengenal Canva

- Canva adalah platform desain grafis yang memudahkan pembuatan berbagai materi visual, termasuk presentasi.
- Menyediakan berbagai template, elemen desain, dan alat pengeditan yang intuitif.
- Cocok digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan profesional tanpa harus mahir dalam desain grafis.

### Slide 7: Fitur Canva untuk Pembuatan Presentasi

- Template Presentasi: Beragam pilihan template presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- Elemen Desain: Ikhtisar berbagai elemen desain yang dapat ditambahkan ke dalam presentasi untuk meningkatkan tampilan visual.
- Kolaborasi: Memungkinkan kolaborasi antar pengguna dalam pembuatan presentasi secara online.

### Slide 8: Langkah-langkah Menggunakan ChatGPT dan Canva dalam Pembuatan Presentasi

- Gunakan ChatGPT untuk menghasilkan ide dan konten presentasi.
- Gunakan hasil ChatGPT sebagai panduan dalam menyusun struktur presentasi.
- Buat presentasi menggunakan Canva dengan memilih template yang sesuai dan menambahkan konten serta elemen desain.
- Edit dan sesuaikan presentasi sesuai kebutuhan.
- Selesai! Presentasi siap untuk disajikan.

### Slide 9: Contoh Presentasi yang Dibuat dengan ChatGPT dan Canva

- Tampilkan contoh presentasi yang telah dibuat menggunakan ChatGPT untuk konten dan Canva untuk desain.
- Contoh dapat berupa slide presentasi dengan desain yang menarik dan konten yang informatif.

### Slide 10: Kesimpulan

- Artificial Intelligence, terutama ChatGPT, dan platform desain seperti Canva, memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pembuatan presentasi.
- Kombinasi antara teknologi AI dan Canva dapat meningkatkan kualitas presentasi dan memperkaya pengalaman pembelajaran.
- Pelajari dan manfaatkan kedua teknologi ini untuk menciptakan presentasi yang menarik, informatif, dan profesional.

### Slide 11: Tanya Jawab

- Berikan kesempatan kepada audiens untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.

### Slide 12: Kontak

- Sertakan informasi kontak untuk pertanyaan lebih lanjut atau diskusi lanjutan.

### Catatan:

- Pastikan untuk menyertakan gambar, grafik, atau ilustrasi yang menarik untuk memperkaya presentasi.
- Gunakan font yang mudah dibaca dan hindari penggunaan teks yang terlalu banyak pada setiap slide.
- Sesuaikan presentasi dengan gaya komunikasi dan kebutuhan audiens.

## KESIMPULAN

Melalui pengabdian dengan judul "Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Presentasi bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran," dapat disimpulkan bahwa implementasi teknologi AI, khususnya ChatGPT dan





Canva, telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan guru-guru. Mereka berhasil mengadopsi teknologi tersebut dalam pembuatan presentasi, menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Guru-guru kini dapat dengan lebih efektif mengintegrasikan elemen-elemen AI dalam setiap aspek pembelajaran, membuka peluang untuk pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif bagi siswa. Dengan kolaborasi antar guru yang terjalin, proses pembelajaran semakin berkualitas dan berorientasi pada pengembangan profesionalisme. Dengan demikian, pengabdian ini bukan hanya memberikan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menciptakan fondasi bagi pengembangan pendidikan yang berkelanjutan di Brainfor Islamic School Kisaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya pengabdian ini. Yaitu STMIK Royal Kisaran serta Pihak Sekolah khususnya Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aldhaeri, A., Alwahedi, F., Ferrag, M. A., & Battah, A. (2024). Deep learning for cyber threat detection in IoT networks: A review. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(October 2023), 110–128. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.09.003>
- Alwahedi, F., Aldhaeri, A., Ferrag, M. A., Battah, A., & Tihanyi, N. (2024). Machine learning techniques for IoT security: Current research and future vision with generative AI and large language models. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(August 2023), 167–185. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.12.003>
- Benmalek, M. (2024). Ransomware on cyber-physical systems: Taxonomies, case studies, security gaps, and open challenges. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(January), 186–202. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.12.001>
- Chen, Z., Gan, W., Wu, J., Lin, H., & Chen, C. M. (2024). Metaverse for smart cities: A survey. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(August 2023), 203–216. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.12.002>
- Gill, S. S., Xu, M., Patros, P., Wu, H., Kaur, R., Kaur, K., Fuller, S., Singh, M., Arora, P., Parlikad, A. K., Stankovski, V., Abraham, A., Ghosh, S. K., Lutfiyaya, H., Kanhere, S. S., Bahsoon, R., Rana, O., Dustdar, S., Sakellariou, R., ... Buyya, R. (2024). Transformative effects of ChatGPT on modern education: Emerging Era of AI Chatbots. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(May 2023), 19–23. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.06.002>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Krichen, M., Abdalzaher, M. S., Elwekeil, M., & Fouda, M. M. (2024). Managing natural disasters: An analysis of technological advancements, opportunities, and challenges. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(May 2023), 99–109. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.09.002>
- Liu, D., Liang, C., Mo, H., Chen, X., Kong, D., & Chen, P. (2024). LEACH-D: A low-energy, low-delay data transmission method for industrial internet of things wireless sensors. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(July 2023), 129–137. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.10.001>
- Mustapha, S. M. F. D. S., & Gupta, P. (2024). DBSCAN inspired task scheduling algorithm for cloud infrastructure. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(July 2023), 32–39. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.07.001>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Pereira, M., Silva, J. C., Pinheiro, M., Carvalho, S., & Santos, G. (2024). Points of interest in the city of Barcelos in Portugal through augmented reality. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(July 2023), 40–48. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.07.002>
- Rao, A. R., & Elias-Medina, A. (2024). Designing an internet of things laboratory to improve student understanding of secure IoT systems. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(June 2023), 154–166. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.10.002>
- Smarsly, K., & Dragos, K. (2024). Advancing civil infrastructure assessment through robotic fleets. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(August 2023), 138–140. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.10.003>
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Wijaya, I. G. N. S., Ciptahadi, K. G. O., Ayuningsih, N. P. M., Yasa, I. G. D., & Adnyani, N. K. E. P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248. <https://doi.org/10.36841/integritas.v5i2.1143>
- Zivelonghi, A., & Giuseppi, A. (2024). Smart Healthy Schools: An IoT-enabled concept for multi-room dynamic air quality control. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4(May 2023), 24–31. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.05.005>