
**PELATIHAN PRESENTASI ILMIAH BAGI SISWA MENGGUNAKAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATGPT DAN CANVA SEBAGAI
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI MA MA'ARIF NU SAINS AL-QUR'AN
SUMBANG**

Septi Nurhayati¹, Yurita Erviana²,

¹*Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia*

²*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ Wonosobo, Indonesia*

¹e-mail: septi.nh@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini merupakan kerjasama dengan mitra yakni MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Mitra beranggotakan para guru, tenaga kependidikan, dan siswa-siswi kelas X, Kelas XI, dan Kelas XII. Permasalahan utama mitra terletak pada model pembelajaran yang monoton, a siswa lebih cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas di hampir semua mata pelajaran yang diikuti. Guru-guru pengajar mayoritas hanya menggunakan fasilitas LCD Proyektor yang disediakan oleh madrasah atau melaksanakan pembelajaran dengan siswa lebih menerima dan mendengarkan guru. Dengan alasan tersebut, pengabdian ini fokus mengadakan pelatihan presentasi ilmiah bagi siswa menggunakan teknologi kecerdasan buatan atau AI (Artificial Intelligence) ChatGPT dan aplikasi Canva sebagai pengembangan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini menggunakan langkah-langkah studi literatur, identifikasi permasalahan, mencari Solusi, memulai pelatihan, dan penerapan AI (Chatgpt dan Canva) akan berfokus pada bagaimana persiapan-persiapan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam mempersiapkan bahan presentasi yang dibuat menggunakan ChatGPT dan aplikasi Canva, kemudian mempresentasikan materi yang telah dibuat di depan kelas dalam forum diskusi. Adapun hasil akhir dari pelatihan ini yakni peserta didik dapat membuat presentasi ilmiah yang menarik secara individu dari materi pembelajaran sesuai dengan jenjang kelasnya masing-masing.

Kata Kunci: presentasi ilmiah, chatgpt, canva, pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung dengan sangat cepat dan telah banyak menciptakan transformasi di berbagai sektor kehidupan. Kecanggihan teknologi tersebut menciptakan sebuah fenomena baru yang sedang berkembang dan dipastikan akan terus berkembang yaitu sebuah kecanggihan teknologi yang dinamakan teknologi kecerdasan buatan yang sering kita dengar dengan istilah AI (Artificial Intelligence) (Maulid et al., 2024). Kemajuan teknologi yang saat ini kita rasakan, memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam menggunakannya. Sebagai masyarakat yang hidup di era digital, akan merasa tertinggal jika kita tidak mengikuti arus perkembangan teknologi. Tidak semua teknologi bisa kita nilai negatif, karena jika kita menggunakan teknologi dengan bijak maka teknologi tersebut akan membawa manfaat positif dalam kehidupan kita sehari-hari. Seperti munculnya teknologi kecerdasan buatan (AI atau Artificial Intelligence) pada perkembangan teknologi di era industry 4.0 saat ini. AI dapat dijelaskan sebagai suatu program komputer yang melibatkan pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak yang saling terintegrasi satu sama (Iskandar et al., 2024). Saat ini penggunaan AI sudah mulai meluas dan merambah dalam berbagai sektoral ataupun berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalam bidang Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, dewasa ini sudah banyak sekali pemanfaatan teknologi yang berpengaruh positif dan bermanfaat untuk pendidikan di Indonesia, tidak terkecuali pemanfaatan AI di sekolah menjadi sebuah inovasi yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan komprehensif, karena dapat menggunakan bermacam-macam sumber-sumber materi yang beragam untuk kemudian saling melengkapi menjadi satu kesatuan materi pembelajaran yang utuh.

Pembelajaran yang menarik di dalam kelas merupakan faktor utama bagi siswa mencapai prestasi yang diharapkan. Menerapkan AI dalam pembelajaran di dalam ataupun di luar kelas menjadi salah satu cara ataupun solusi yang dapat dilakukan oleh para guru sebagai wujud kreativitas dalam sebuah pembelajaran. Selain berperan sebagai inovasi dalam pembelajaran, AI merupakan sebuah teknologi yang perkembangannya bisa dikatakan wajib untuk diikuti khususnya bagi para siswa SMA/SMK/MA. Jika seorang siswa tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi maka akan tertinggal jauh dari perubahan zaman yang dinamis dan terus menerus mengalami kemajuan yang tidak terbatas. Oleh karena itu sebagai pengajar atau guru harus mampu dan mau mengarahkan siswanya serta memfasilitasi siswa untuk dapat menyalurkan kreativitasnya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

Diantara jenis AI yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah adalah ChatGPT dan Canva. ChatGPT dapat membantu siswa menggali materi yang

dibutuhkan, sedangkan canva menyediakan berbagai template-template presentasi, video, foto, dan fitur-fitur lain yang menarik sebagai bahan presentasi yang interaktif dan inovatif. Penggunaan AI seperti ChatGPT dan Canva dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran seperti presentasi dan diskusi di dalam kelas. Siswa dapat memanfaatkan ChatGPT sebagai alat untuk mencari referensi materi sebanyak-banyaknya dan selengkap-lengkapnyanya, sedangkan aplikasi Canva dapat digunakan sebagai alat atau media untuk mempresentasikan materi yang telah disusun secara sistematis. Beberapa peran ChatGPT dan Canva diantaranya yang pertama, dapat berperan sebagai bentuk personalisasi pembelajaran. AI tersebut dapat memberikan atau menyediakan pengalaman belajar dan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kedua, sebagai analitik pembelajaran, yaitu memberikan data yang berharga kepada guru untuk memahami dan meningkatkan kemajuan siswa. Ketiga, sebagai aksesibilitas dan inklusifitas, yaitu meningkatkan akses kependidikan dengan menyediakan alat bantu untuk siswa dalam memperkaya dan menginovasi sebuah proses belajar dan pembelajaran (Prabowo et al., 2023) .

Pembelajaran dan AI merupakan dua hal yang saling melengkapi atau saling mengisi. Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan AI dan mengarahkannya sebagai sesuatu yang positif yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif merupakan kombinasi ideal guna meningkatkan kualitas belajar siswa baik di dalam maupun di luar kelas. AI dapat menjadi media atau alat yang berharga dalam memperkaya materi-materi pelajaran dan dalam menyampaikan materi yang bersangkutan dengan lebih menarik guna mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik (Sahren et al., 2023). Dengan AI siswa dapat mencari materi pelajaran yang dibutuhkan seluas-luasnya dan dapat melengkapinya dengan berbagai sumber kemudian menyatukannya menjadi satu bagian utuh dan lengkap. Dengan adanya hal tersebut diharapkan secara otomatis AI dapat memaksimalkan potensi belajar bagi setiap siswa (Yahya, Muhammad; Wahyudi; Hidayat, 2023).

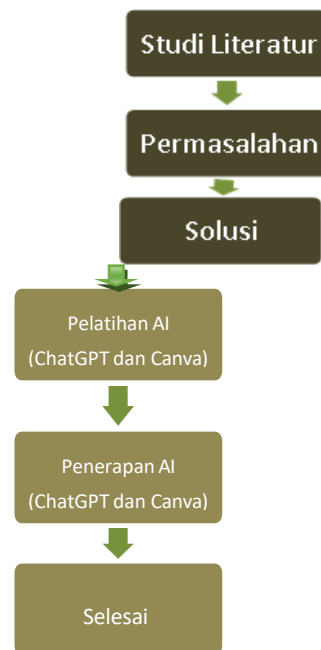
Peran AI sebagai penunjang kesuksesan dalam sebuah pembelajarn tidak pernah lepas dari peran pengajar atau seorang guru. Kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran yang bervariasi merupakan penentu bagi keberhasilan sebuah proses belajar siswa (Arisanti, Rasmita, Kasim, Mardikawati, & Murthada, 2024). AI hanya sebagai media untuk menunjang sebuah pembelajaran, namun gurulah yang merancang metode dan teknik-teknik pembelajaran dengan menggunakan media AI yang sesuai dengan materi ataupun kemampuan peserta didiknya masing-masing. Guru sebagai pendidik perlu mendorong siswanya agar dapat berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah. Oleh karena itu sebelum guru

menerapkan AI dalam sebuah pembelajaran, maka terlebih dahulu seorang guru sebagai pendidik wajib menguasai dan mau belajar lebih dalam mengenai AI yang akan digunakan sebagai media pembelajarannya. Guru harus dapat mengintegrasikan perangkat lunak dan aplikasi berbasis AI dalam pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar bagi siswa-siswinya (Asnawati et al., 2023).

Melihat situasi yang ada dan realitas yang terjadi dalam dunia Pendidikan, khususnya di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang, menjadi salah satu Madrasah yang membutuhkan sebuah pelatihan bagi para siswa bekerja sama dengan para dewan guru untuk menciptakan sebuah inovasi pembelajaran menggunakan AI. Berdasarkan survei pada Madrasah menghasilkan bahwa semua siswa dan guru telah terbiasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi, seperti: laptop, smartphone, dan internet, akan tetapi baik guru maupun siswa belum mengarahkan teknologi tersebut sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran dan sebagai sebuah inovasi pembelajaran. Implementasi AI dalam hal ini khususnya adalah ChatGPT dan Canva dalam pembelajaran belum pernah diterapkan dan belum mulai diperkenalkan oleh guru kepada siswa. Jika hal tersebut tidak mendapat perhatian maka siswa akan tergerus seiring perkembangan teknologi yang semakin maju setiap waktunya. Kemajuan teknologi yang begitu pesat harus dibarengi dengan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan ketinggalan zaman (Sri Wiyannah et al., 2022). Oleh karenanya kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Pelatihan Presentasi Ilmiah bagi Siswa Menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) ChatGPT dan Aplikasi Canva Sebagai Pengembangan Pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang dilaksanakan dengan tujuan utamanya yaitu mentransfer IPTEK berupa teknologi AI kepada para guru dan berfokus kepada kemampuan presentasi siswa menggunakan AI yaitu ChatGPT dan Canva untuk mengembangkan pembelajaran di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar bagi siswa.

METODE

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pelatihan pembuatan presentasi ilmiah menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) berupa ChatGPT dan Canva dalam mengembangkan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Berikut ini adalah penjelasan untuk gambar 1:

1. Studi Literatur

Persiapan dilakukan dengan melakukan studi literatur terkait dengan penerapan AI khususnya ChatGPT dan Canva dalam pembelajaran maupun dalam dunia pendidikan, khususnya penerapan AI pada jenjang sekolah menengah atas. Mencari dan mengidentifikasi terkait dengan metode, alat, dan Teknik yang digunakan dengan menggunakan konteks yang sama pada tempat lain. Mencari tau berita aktual atau terkini terkait penggunaan AI khususnya ChatGPT dan Canva dalam dunia Pendidikan guna mengembangkan sebuah pembelajaran (Franz et al., 2023).

2. Permasalahan

Melakukan observasi dan identifikasi permasalahan secara nyata atau langsung, yaitu permasalahan terkait AI yang dihadapi oleh MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang dalam rangka mengembangkan pembelajaran. Wawancara dengan guru, karyawan, dan para siswa untuk mengetahui dan memahami kendala ataupun masalah yang dihadapi baik siswa maupun guru dalam pembelajaran. Menganalisis hasil studi literatur dan korelasinya antara kendala serta permasalahan yang dihadapi MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang dengan solusi AI yang dapat diterapkan guna mengembangkan

sebuah pembelajaran.

3. Solusi

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah dilakukan, kemudian merancang solusi AI yang akan diterapkan yaitu ChatGPT dan Canva sebagai media yang diterapkan dalam pembelajaran melalui sebuah presentasi ilmiah. ChatGPT adalah *Chatbot* yang merupakan sebuah program computer berbasis AI yang diciptakan guna mensimulasi percakapan manusia yang dapat memberikan umpan balik atau jawaban berdasarkan pertanyaan penggunanya (Aldwinarta, Nurdiana, & Sulistina, 2024). Sedangkan Canva dipilih sebagai media untuk membuat dan menyampaikan presentasi ilmiahnya. Canva menyediakan banyak template maupun *future-fiture* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan presentasi agar terlihat lebih menarik (Santoni et al., 2023). Setelah menentukan solusi AI yang digunakan, kemudian melakukan perencanaan untuk merancang system yang akan digunakan dan implementasi AI yang bersangkutan.

4. Pelatihan AI (ChatGPT dan Canva)

Memberikan pelatihan ChatGPT dan Canva menggunakan metode drill. Metode drill merupakan kegiatan melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan bersungguh-sungguh dengan tujuan memperkuat sebuah asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan yang sudah dilatih agar kepemilikannya bersifat permanen. Selain itu, siswa dapat memiliki kemampuan motoris atau gerak seperti menghafal daftar kata, menulis, menggunakan alat, dan mampu mengembangkan kecakapan intelektualnya (Mardiana, 2022). Pendekatan yang bersifat praktis juga diterapkan guna mendukung tercapainya tujuan pelatihan.

5. Penerapan AI (ChatGPT dan Canva)

Setelah seluruh rangkaian pelatihan pembuatan presentasi ilmiah menggunakan AI berbasis ChatGPT dan Canva selesai dilaksanakan, kemudian membantu madrasah dalam mengintegrasikan AI berupa ChatGPT dan Canva tersebut untuk mengembangkan pembelajaran setiap mata pelajaran dalam sebuah aktivitas belajar. Melakukan bimbingan terhadap guru dalam menggunakan AI untuk pengajaran sehari-hari dan memantau kemajuan siswa. Mengevaluasi efektivitas penggunaan AI berbasis ChatGPT dan Canva dalam meningkatkan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian yang dilakukan di MA Ma'arif Sains Al-Qur'an Sumbang dihadiri oleh seluruh dewan guru dan siswa kelas XII MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Seluruh siswa menyambut baik kegiatan ini, termasuk kepala madrasah dan seluruh dewan guru. Kegiatan pengabdian diterima dengan tangan terbuka dan menjadi sebuah harapan baru bagi pengembangan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-qur'an Sumbang. Semua optimis bahwa kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan pembelajaran di madrasah terutama pada teknik pembelajaran yang diterapkan. Pada saat awal kegiatan ini dimulai, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan menyimak seluruh rangkaian kegiatan. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan, pembacaan ayat suci Al-Qur'an dan shalawat serta menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya, dilanjutkan dengan sambutan- sambutan. Salah satunya adalah sambutan dari Kepala Madrasah Bapak Amin Khaerudin, M.Pd.I. dan ketua panitia kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Septi Nurhayati S.S., M.Pd.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pengabdian

Sebelum sesi pemaparan materi dimulai, para peserta pelatihan diberikan orientasi awal mengenai seperti apa bentuk teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) Chatgpt dan Canva. Selain itu, dijelaskan pula langkah-langkah persiapan penggunaannya agar nantinya para peserta dapat dengan mudah dalam mempraktikkannya. Seluruh peserta didik mengikuti pemaparan materi Chatgpt dan Canva yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengenalan serta Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan Chatgpt dan Canva

ChatGPT adalah model kecerdasan buatan (AI) yang dikembangkan oleh OpenAI untuk berinteraksi dengan manusia menggunakan bahasa alami. Chatgpt dilatih

dengan banyak data teks sehingga mampu memahami dan merespon pertanyaan atau perintah yang diberikan oleh pengguna. chat GPT banyak digunakan oleh pendidik karena sifatnya yang memberikan jawaban secara terstruktur dalam jangka waktu yang singkat (Alimunir, 2023). Chat GPT dapat membantu pendidik dalam menentukan konten media pembelajaran sesuai dengan tema yang ditentukan, sehingga pendidik hanya perlu membuat slide presentasi berdasarkan konten yang dibuat dari chat GPT. Pendidik perlu untuk memahami prompt agar hasil isi media pembelajaran yang diberikan chat GPT dapat efektif.

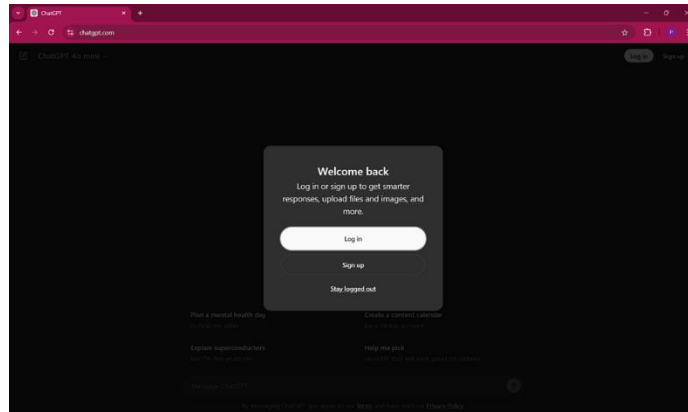
Chat GPT merupakan model bahasa alami hasil perkembangan openAI (artificial intelligence) untuk menghasilkan teks berupa jawaban dari prompt yang diberikan menggunakan bahasa manusia dengan mode percakapan interaktif (Pontjowulan, 2023). Prompt merupakan bantuan untuk menjalankan instruksi berupa bahasa pemrograman. Prompt yang diberikan kepada chat GPT harus sesuai dengan tujuan penggunaan AI, menggunakan bahasa yang spesifik dan lugas, serta tidak menggunakan bahasa yang ambigu sehingga sulit dimengerti atau pun salah dalam memberikan jawaban oleh chat GPT karena pemaknaan perintah yang salah oleh chat GPT. Pengembangan materi pembelajaran melalui media kecerdasan buatan dapat mendapatkan informasi terupdate yang belum diketahui sebelumnya sehingga menjadi peluang bagi para pendidik. Chat gpt dapat dilakses melalui laman <https://chat.openai/auth/login>.

Sementara itu, Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sangat populer dan mudah digunakan untuk berbagai kebutuhan, termasuk pembuatan presentasi, poster, infografik, dan masih banyak lagi. Canva sendiri menyediakan banyak template yang siap pakai dan dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Canva memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah tanpa memerlukan keahlian mendalam dalam desain grafis. Terdapat dua cara mengakses Canva, yaitu Canva berbasis web, yang berarti Anda dapat mengaksesnya dari browser web manapun tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan. Selain versi web, Canva juga tersedia dalam aplikasi mobile untuk iOS dan Android.

Penerapan AI seperti Chatgpt dan aplikasi desain Canva ternyata sangat membantu dalam proses pembelajaran. Chatgpt berperan membantu guru dan siswa untuk menemukan materi dengan cepat, sementara Canva sendiri mempermudah pembuatan presentasi yang menarik dan profesional (Sakti, Maya, & Aisyah, 2023).

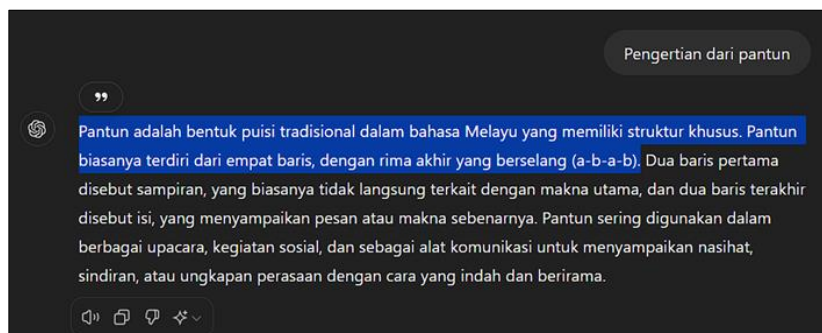
Berikut langkah-langkah pengenalan dan pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan Chatgpt dan Canva.

2. Menyiapkan Chatgpt



Gambar 3. Langkah Penyiapan Chatgpt

Langkah awal pengenalan chatgpt diawali dengan mengajak peserta untuk membuka browser dengan mengetikkan chatgpt.com. Kemudian peserta akan diarahkan oleh browser untuk melakukan login menggunakan akun google yang dimiliki oleh para peserta. Langkah berikutnya, yakni menyiapkan materi dari chatgpt dengan catatan setelah berhasil login, maka langkah berikutnya adalah memasukkan prompt yang akan dicari pada kolom search, kemudian enter. Nantinya secara otomatis Chatgpt akan menampilkan semua jawaban berdasarkan sumber yang valid (Tamsir et al., 2023).



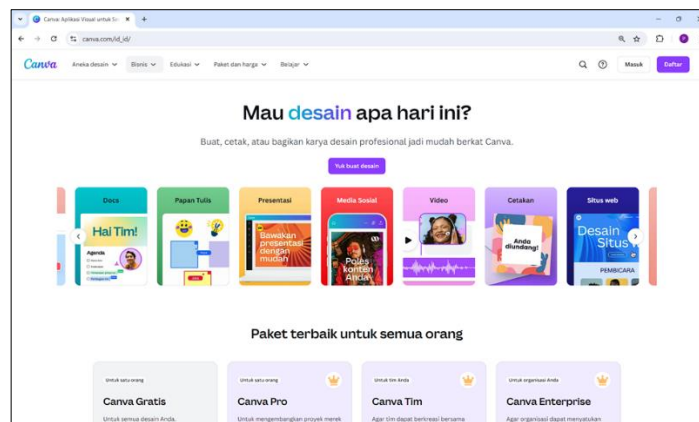
Gambar 4. Contoh prompt pertanyaan yang dihasilkan oleh chatgpt

Setelah selesai menyiapkan materi yang diperoleh melalui Chatgpt, kemudian peserta didik diberikan arahan terlebih dahulu untuk mengcopy file dari Chatgpt ke dalam Microsoft Office Word agar peserta didik dapat mengedit dan melengkapi

materi dari sumber-sumber lain yang relevan dengan materi yang bersangkutan, seperti jurnal, buku, ataupun internet. Kemudian setelah materi siap, langkah selanjutnya adalah membuat slide presentasi menggunakan Canva.

3. Menyiapkan presentasi menggunakan Canva

Canva mempunyai ribuan template desain siap pakai yang dapat kita gunakan sesuai dengan keinginan. Dalam hal penyiapan desain presentasi, menu pada Canva yang akan digunakan adalah menu presentasi. Tampilan awal Canva dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Penyiapan Canva

Setelah masuk pada website atau aplikasi Canva, langkah selanjutnya adalah melakukan registrasi agar dapat masuk ke dalam website atau aplikasi Canva tersebut. Login dapat dilakukan dengan menggunakan akun Google yang kita miliki untuk mempercepat proses registrasi. Setelah berhasil login, berikutnya adalah merapikan file dari Microsoft Office Word pada menu dokumen terlebih dahulu guna memastikan semua tulisan sudah siap untuk dijadikan presentasi pada slide-slide yang akan digunakan. Kemudian setelah semua dokumen siap, pilih template yang diinginkan untuk membuat presentasi. Lakukan pengeditan kembali pada slide-slide presentasi yang telah terisi oleh materi-materi yang bersangkutan. Pastikan setiap slide presentasi menayangkan poin-poin presentasi sesuai yang kita inginkan. Tahap akhir yang dilakukan dari rangkaian langkah-langkah di atas adalah mendownload presentasi. Presentasi yang telah selesai dibuat selanjutnya dapat dipresentasikan di depan kelas.

4. Presentasi Materi

Presentasi ilmiah merupakan tahapan terakhir yang dilakukan peserta didik setelah

menyelesaikan tahap penyiapan materi menggunakan Chatgpt dan Canva. Dalam mempresentasikan materi setiap peserta didik diberikan kesempatan yang sama untuk memaparkan hasil pekerjaannya. Presentasi yang dilakukan peserta didik menggunakan Canva membutuhkan keterampilan lain yang dapat mendukung peserta didik menyampaikan materinya dengan baik. Yang berikutnya adalah bagaimana peserta didik menguasai materi presentasi yang telah mereka buat. Pada saat pelaksanaan presentasi ilmiah menggunakan Canva dapat terlihat peserta didik yang menguasai materi maupun yang hanya sekadar membaca slide presentasi yang ditampilkan di depan kelas.

Presentasi yang dilakukan peserta didik di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang menggunakan Canva menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menikmati pembelajaran daripada menggunakan teknik pembelajaran tradisional, dimana peserta didik duduk dan mendengarkan guru berbicara di depan kelas. Peserta didik lebih antusias dalam menyiapkan materi pembelajaran dan dapat secara aktif mencari referensi-referensi yang diperlukan guna melengkapi materi yang akan digunakan dalam presentasi ilmiahnya. Presentasi yang dilakukan peserta didik dibagi menjadi beberapa tahap presentasi yang secara umum biasa dilakukan dalam teknik presentasi ilmiah, yaitu diawali dengan pembukaan, pengenalan, pemaparan materi presentasi, diskusi dan Tanya jawab, penyampaian kesimpulan, dan diakhiri dengan penutup. Peserta didik terlihat menikmati pembelajaran dengan teknik presentasi ilmiah menggunakan Chatgpt dan Canva. Namun, untuk menjaga agar peserta didik selalu semangat dalam mengikuti setiap pembelajaran, guru tetap perlu melakukan inovas-inovasi pembelajaran secara terus menerus dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada terutama dalam dunia pendidikan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar jaksas memahami pentingnya etika profesi, penerapannya masih terkendala oleh tekanan kerja, kurangnya pelatihan spesifik tentang etika, dan lemahnya pengawasan internal. Pelanggaran etika, seperti korupsi dan penyalahgunaan wewenang, mengindikasikan adanya celah dalam penerapan kode etik, yang berdampak pada kepercayaan publik terhadap sistem hukum. Penguatan pemahaman etika profesi

jaksa melalui pendidikan berbasis studi kasus, penguatan pengawasan internal, dan kolaborasi dengan masyarakat dapat meningkatkan integritas jaksa serta menciptakan sistem hukum yang lebih transparan dan adil.

Saran yang dapat diimplementasikan adalah memperkuat kurikulum pelatihan etika dengan materi berbasis studi kasus yang lebih aplikatif, pembentukan komite etika independen untuk pengawasan internal, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam pengawasan kinerja jaksa. Selain itu, pembaruan kode etik profesi secara berkala sangat penting agar tetap relevan dengan perkembangan hukum dan sosial di Indonesia. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan jaksa dapat lebih konsisten dalam menjaga integritas dan profesionalitasnya, yang pada gilirannya akan memperkuat penegakan keadilan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldwinarta, F. H., Nurdiana, R., & Sulistina, O. (2024). Media Pembelajaran Berbasis AI Chatbot pada Materi Termokimia di SMA Apakah Dibutuhkan? *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 1–6. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>
- Alimunir, N. H. (2023). *Teknologi Kecerdasan Buatan dalam Proses Perancangan dan Pengajaran Guru Sejarah*. 1(2), 29–63.
- Arisanti, I., Rasmita, R., Kasim, M., Mardikawati, B., & Murthada, M. (2024). Peran Aplikasi Artificial Intelligences Ai Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Kompetensi Profesional Dan Kreatifitas Pendidik Di Era Cybernetics 4 . 0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5195–5205.
- Asnawati, A., Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, M., & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 67–72. <https://doi.org/10.37676/jdun.v2i1.3489>
- Franz, A., Maria, E., Suswanto, S., Yulianto, Y., Rachmadani, B., Junirianto, E., ... Muslimin, M. (2023). Pelatihan Penerapan Artificial Intelligence (AI) untuk Menunjang Aktifitas Pembelajaran pada Sekolah Dasar Daarul Hijrah Al_Amin Samarinda. *Lentera Pengabdian*, 1(4), 405--413.
- Iskandar, R., Nashiroh, P. K., Huda, K., Al-ghin, M. N., & Pradipto, G. (2024). *Peningkatan kompetensi pembelajaran dengan generative AI guru SMKN 1 Rembang Purbalingga : to be or not to be future of learning*. 8(September), 2840–2846.
- Mardiana, I. N. (2022). Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 182–187. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45821>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. Retrieved from <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>

- Prabowo Kusumo Adi, A., Wahyuni, S., Didik Purwosetiyono, F., & S, N. D. (2023). Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Bagi Guru untuk Membantu Kinerja Guru dalam Kegiatan Pembelajaran di LP Ma'aruf NU Jepara. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*, 2(2), 63–70.
- Sahren, S., Ruri Ashari Dalimunthe, Afrisawati, A., & Muhammad Wahi Butar-Butar. (2023). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di UPT SD Negeri 04 Sei Muka. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 1(3), 132–139. <https://doi.org/10.59435/jiss.v1i3.205>
- Sakti, I., Maya, S., & Aisyah, S. (2023). Optimalisasi Keterampilan Digital Guru SMK Darussalam Makassar Melalui Pendampingan Canva dan Chat GPT. *Seminar Nasional Penelitian Dan Retrieved from https://prosiding.uhb.ac.id/index.php/SNPPKM/article/view/1273%0Ahttps://prosiding.uhb.ac.id/index.php/SNPPKM/article/download/1273/478*
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Produk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Media sosial dengan Aplikasi Canva. *Surya Abdimas*, 7(1), 75–83. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i1.2206>
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Tamsir, N., Rauf, A., Syahlan Natsir, M., & Syam, A. (2023). Literasi Digital dalam pengembangan media pembelajaran guru SMKN 1 Gowa berbasis AI. *Community Development Journal*, 4(2), 4636–4643.
- Yahya, Muhammad; Wahyudi; Hidayat, A. (2023). Semin. Nas. Dies Natalis 62. *Implementasi Artificial Intelligence (AI) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0*, 190–199. <https://doi.org/doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.794>