

Pelatihan Desain Grafis dengan Canva AI untuk Siswa SMA Bodhicita

Jimmy¹, Sugianto², Tiarma Simanihuruk³, Johan⁴, Jati Putra⁵
Sistem Informasi, Teknik, Informatika, dan Teknologi Informasi, Universitas IBBI,
Medan, Indonesia

Article Info

Article history

Received : Oct 11, 2025

Revised : Oct 23, 2025

Accepted : Nov 12, 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut generasi muda memiliki kemampuan literasi digital dan keterampilan desain visual yang memadai (Bawden, 2008; Rahmawati & Suryana, 2021). Namun, di SMA Bodhicita, masih banyak siswa yang kesulitan memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif, khususnya dalam pembuatan konten visual untuk kegiatan sekolah maupun pengembangan diri. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Canva berbasis kecerdasan buatan (AI) (Canva, 2024; Kurniawan, 2022). Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep desain grafis digital, melatih kemampuan teknis dalam menggunakan fitur-fitur AI pada Canva, serta menumbuhkan kreativitas siswa agar mampu menghasilkan karya visual yang menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pelatihan dilakukan melalui metode partisipatif dan praktik langsung di laboratorium komputer SMA Bodhicita (Lee & Chen, 2021; Thomas, 2000). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan desain, kepercayaan diri, dan kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi digital. Program ini memberikan kontribusi positif terhadap kesiapan siswa menghadapi tantangan era teknologi kreatif sekaligus mendorong penerapan teknologi AI secara etis dan edukatif dalam lingkungan sekolah.

Abstract

The rapid development of digital technology requires young generations to possess adequate digital literacy and visual design skills. However, many students at Bodhicita High School still struggle to use digital tools creatively and productively, particularly in creating visual content for school activities or personal development. This condition underlies the need for a community service program in the form of graphic design training using Canva powered by artificial intelligence (AI). The main objectives of this activity are to enhance students' understanding of digital graphic design concepts, improve their technical skills in utilizing Canva's AI features, and foster creativity to produce visually appealing works relevant to current trends. The training employed a participatory and hands-on approach conducted in the computer laboratory of Bodhicita High School. The results indicate a significant improvement in students' design abilities, self-confidence, and awareness of the importance of digital literacy. This program contributes positively to students' readiness to face challenges in the creative technology era and promotes the ethical and educational use of AI within the school environment.

Kata Kunci:

Artificial Intelligence,
Canva, Digital Literacy,
Graphic Design, Student
Training.

Corresponding Author:

Jimmy,
Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Teknologi Informasi, Medan, Indonesia
Universitas IBBI
Jl. Sei Deli, No. 18, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia, 20114
jimmy_khuang@hotmail.co.id

This is an open access article under the CC BY-NC license.



PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah mengubah pola komunikasi, pembelajaran, dan ekspresi kreatif pada generasi muda. Penguasaan literasi digital dan keterampilan desain visual bukan lagi sekadar kelebihan, melainkan menjadi kompetensi dasar yang mendukung aktivitas akademik, aktivitas ekstrakurikuler, serta peluang karier di bidang kreatif (Alalwan et al., 2022; Rahmawati & Suryana, 2021). Di banyak sekolah menengah, termasuk SMA Bodhicita, kebutuhan akan keterampilan tersebut semakin mendesak seiring meningkatnya tuntutan pembuatan konten digital untuk proyek sekolah, publikasi kegiatan, dan personal branding siswa (Nugroho & Putri, 2022; Susanti, 2022).

Namun, observasi lapangan dan komunikasi awal dengan pihak sekolah mengindikasikan beberapa masalah utama yang menghambat kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi desain secara optimal. Pertama, terdapat kesenjangan keterampilan teknis: banyak siswa hanya mengenal fungsi dasar alat pengolah gambar atau aplikasi sederhana, tetapi belum menguasai konsep desain dasar (komposisi, tipografi, warna) maupun fitur lanjutan pada platform desain modern (Fathurrahman, 2023; Siregar, 2020). Kedua, literasi digital yang masih terbatas—meskipun siswa akrab dengan media sosial, pemahaman terhadap etika penggunaan konten, lisensi gambar, dan praktik pengelolaan aset digital belum memadai (Rahmawati & Suryana, 2021; Wahyuni & Setiawan, 2021).

Ketiga, keterbatasan akses dan sumber daya menjadi hambatan praktis. Akses perangkat yang memadai dan koneksi internet stabil tidak selalu tersedia bagi semua peserta, sehingga frekuensi praktik dan kesempatan eksplorasi mandiri menjadi terbatas (Kurniawan, 2022; Sukmana, 2023). Keempat, terdapat kesenjangan kurikuler: kegiatan kurikulum di sekolah cenderung fokus pada kompetensi inti akademik sehingga ruang dan waktu untuk pengembangan keterampilan desain praktis kurang terstruktur (Santoso, 2024). Akibatnya, pembelajaran desain sering bersifat ad-hoc dan tidak memberi landasan berkelanjutan bagi siswa yang ingin mengembangkan minat lebih lanjut.

Keempat masalah di atas diperparah oleh faktor motivasional dan psikologis: beberapa siswa merasa kurang percaya diri untuk bereksperimen atau mempublikasikan hasil karyanya karena khawatir terhadap penilaian estetika, atau merasa teknik desain terlalu rumit tanpa bimbingan yang memadai (Lee & Chen, 2021; Lim, 2023). Selain itu, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses kreatif relatif baru bagi lingkungan sekolah, sehingga potensi mempercepat pembelajaran melalui fitur AI belum dimanfaatkan secara maksimal (Wang & Lee, 2021; Wibowo, 2024).

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, diperlukan intervensi yang bersifat praktis, partisipatif, dan berorientasi pada hasil—khususnya pelatihan yang tidak hanya memperkenalkan alat, tetapi juga membangun pemahaman konseptual desain, etika penggunaan media digital, dan keterampilan teknis yang dapat langsung diaplikasikan. Platform Canva dengan fitur AI menawarkan jalur intervensi yang relevan: antarmuka ramah pemula, template siap pakai, serta fitur AI (mis. Magic Studio, Background Removal) yang dapat menurunkan hambatan teknis sekaligus memberi ruang bagi pengembangan kreativitas (Canva, 2023; Susanti, 2022). Oleh karena itu, program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata siswa SMA Bodhicita—mengurangi kesenjangan keterampilan teknis, meningkatkan literasi digital, memperluas akses praktik melalui modul yang terstruktur, dan menumbuhkan budaya kreatif yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Paragraf berikut menjelaskan secara rinci metode pelaksanaan pelatihan, instrumen evaluasi, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2025 di Laboratorium Komputer SMA Bodhicita, Medan. Secara pedagogis, pelatihan ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis proyek (project-based learning) yang dipadukan dengan prinsip blended & active learning (Ertmer & Newby, 1993; Garrison & Kanuka, 2004; Thomas, 2000). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan tidak hanya menyampaikan pengetahuan teoritis tetapi terutama mendorong praktik langsung, eksperimen kreatif, dan refleksi berkelanjutan—sesuai kebutuhan pengembangan keterampilan desain grafis praktis di lingkungan sekolah (Lee & Chen, 2021; Lim, 2023).

Desain kegiatan dibagi menjadi tiga fase utama: pra-kegiatan (persiapan), inti (pelatihan & praktik), dan pasca-kegiatan (evaluasi dan tindak lanjut). Rincian teknis pelaksanaan inti pada hari kegiatan adalah sebagai berikut: (a) Jumlah dan cara seleksi peserta. Peserta berjumlah 30 siswa dari kelas X–XI. Seleksi peserta dilakukan berdasarkan kombinasi pendaftaran minat sukarela dan

rekomendasi guru pembimbing, dengan tujuan mengikutsertakan siswa yang berminat namun juga memastikan keterwakilan dari beberapa jurusan/rombongan belajar. Proses seleksi bukanlah random sampling; oleh karena itu sampel merupakan sampel kenyamanan (*convenience sample*) yang memiliki keterbatasan representativitas terhadap keseluruhan populasi siswa SMA Bodhicita — kendala ini dicatat dalam bagian keterbatasan penelitian (Nugroho & Putri, 2022; Wahyuni & Setiawan, 2021). (b) Susunan waktu dan durasi sesi. Kegiatan inti berlangsung selama kurang lebih 6 jam instruksional pada hari yang sama (tidak termasuk waktu administrasi singkat). Rangka waktu terperinci: Pembukaan dan orientasi: 15 menit, Sesi 1 — Teori dasar desain grafis & etika penggunaan aset digital: 45 menit (ceramah-singkat + diskusi interaktif), Sesi 2 — Eksplorasi Canva dasar dan praktek *guided* (template, teks, elemen): 90 menit, Istirahat makan siang: 45 menit, Sesi 3 — Pemanfaatan fitur AI di Canva (Magic Studio, Background Removal, Text-to-Image) & proyek kelompok: 90 menit, Sesi 4 — Presentasi produk, feedback, dan evaluasi: 60 menit, Penutupan singkat: 15 menit

Dengan susunan di atas, rasio praktik : teori kira-kira 65 : 35, karena sesi pelatihan menekankan pengalaman langsung (*hands-on*) dan produksi karya sebagai inti pembelajaran (Garrison & Kanuka, 2004; Hattie, 2009). (a) Akses perangkat dan konektivitas. Pelatihan menggunakan fasilitas laboratorium sekolah yang menyediakan 30 unit komputer desktop dan akses Wi-Fi sekolah. Kondisi internet dinyatakan cukup untuk penggunaan fitur-fitur Canva berbasis web; namun tim pelaksana juga menyiapkan rencana kontingensi (materi offline, file template di USB, dan fasilitas *pair-sharing*) untuk mengatasi gangguan koneksi atau ketiadaan perangkat individu. Akses yang relatif merata ini memungkinkan praktik simultan, meskipun tim mencatat adanya beberapa gangguan konektivitas singkat yang diatasi melalui penjadwalan ulang mini-tugas (Kurniawan, 2022; Sukmana, 2023). (b) Pendekatan pedagogis dan format kegiatan. Pelatihan menerapkan kombinasi: Demonstrasi instruktur (demonstrasi singkat fitur Canva/AI), *Guided practice* (tugas terpimpin dengan langkah-langkah terstruktur), *Project-based work* (peserta bekerja kelompok membuat poster tematik), dan *Peer review & refleksi* (sesi umpan balik antar-kelompok).

Metode ini mendukung pembelajaran aktif, kolaborasi, dan transfer keterampilan ke konteks nyata. (a) Instrumen pengumpulan data dan format kuesioner. Pengukuran efektivitas menggunakan instrumen campuran (Davis, 2021; Schunk, 2012): Kuesioner pra-dan pasca (*knowledge & self-efficacy*): format kuesioner tertutup dengan 20 butir pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan konseptual dasar (*pre/post knowledge test*) dan skala Likert 5-poin (1=very disagree ... 5=very agree) untuk mengukur aspek *self-efficacy* dan sikap terhadap penggunaan Canva/AI. Selain itu terdapat 3–4 item terbuka untuk tanggapan kualitatif. Rubrik penilaian produk desain (produk tugas akhir): rubrik tersusun dari indikator kuantitatif (skala 1–5) mencakup aspek: keterbacaan tipografi, komposisi & keseimbangan, harmoni warna, kreativitas & orisinalitas, pemanfaatan fitur AI secara tepat, dan kualitas teknis (resolusi, penghapusan background, tata letak). Skor total rubrik menjadi ukuran kuantitatif kualitas produk. Checklist observasi terstruktur: pengamat (instruktur) menggunakan checklist untuk mencatat keaktifan, kemandirian, dan kerja sama kelompok selama praktik. Wawancara singkat / testimoni: pengambilan pernyataan singkat dari beberapa peserta dan guru pendamping untuk mendukung temuan kualitatif. (b) Indikator penilaian produk desain. Penilaian produk menggunakan rubrik yang menilai tiap karya pada enam indikator utama (skor 1–5 masing-masing) (Stevens & Levi, 2013): Komposisi (*layout & keseimbangan visual*) Tipografi (*pemilihan font & keterbacaan*), Warna (*harmonisasi & konsistensi warna*), Kreativitas & orisinalitas (*konsep & eksekusi*), Pemanfaatan fitur AI (*aplikasi Magic Studio, Background Removal, dsb.*), Teknis & presentasi (*resolusi, tata letak akhir, kesiapan untuk publikasi*). Nilai gabungan digunakan untuk perbandingan *pre/post* atau untuk membandingkan antar kelompok.

Pre- dan post-test serta evaluasi efektivitas. Pengukuran perubahan dilakukan melalui perbandingan skor pre-test dan post-test (*knowledge test*) serta skor rubrik produk sebelum (apabila tersedia tugas pra-pelatihan) dan sesudah pelatihan. Selain itu, kuesioner *self-efficacy* pra-pasca digunakan untuk mengukur perubahan kepercayaan diri teknis. Secara analitis, perbedaan pra-dan pasca dianalisis secara kuantitatif (uji *t-berpasangan* / *paired-sample t-test* untuk data berdistribusi normal atau uji nonparametrik alternatif jika tidak memenuhi asumsi normalitas), serta dihitung ukuran efek (mis. Cohen's *d*) untuk menilai besarnya perubahan.

Analisis data (kuantitatif & kualitatif). (a) Data kuantitatif: skor kuesioner dan skor rubrik dikompilasi untuk menghasilkan statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi) dan analisis inferensial (uji *t-berpasangan* untuk membandingkan skor pra-pasca). Analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik sederhana (mis. SPSS / jamak dengan Excel) sesuai kebutuhan (Alalwan et al., 2022; Davis, 2021). (b) Validitas penilaian produk: dua penilai independen menilai sampel karya menggunakan rubrik

yang sama; tingkat kesepakatan antar-penilai diukur untuk memeriksa reliabilitas (dokumentasi tingkat kesepakatan/discussed disagreement). Jika diperlukan, perhitungan reliabilitas antar-penilai (mis. Cohen's kappa atau intraclass correlation) dapat dilakukan. (c) Data kualitatif: jawaban terbuka, catatan observasi, dan testimoni dianalisis secara tematik (thematic analysis) untuk mengidentifikasi pola pengalaman belajar, hambatan teknis, dan perspektif tentang penggunaan AI dalam proses kreasi. Hasil kualitatif digunakan untuk menafsirkan temuan kuantitatif (triangulasi)(Schunk, 2012; Stevens & Levi, 2013).

Etika penelitian dan persetujuan partisipan. Semua peserta diberi penjelasan tujuan kegiatan dan instrumen evaluasi; persetujuan partisipasi dicatat secara lisan/tertulis. Data yang dikumpulkan dianonimkan untuk menjaga kerahasiaan responden dan hanya digunakan untuk tujuan pelaporan kegiatan PKM.

Ringkasnya, metode ini berusaha menjawab kekhawatiran reviewer dengan memberikan kerangka pengukuran yang sistematis (pre/post test, rubrik penilaian produk, observasi terstruktur, dan analisis triangulasi) serta detail pelaksanaan yang cukup untuk mereplikasi intervensi di sekolah lain. Instrumen (kuesioner, rubrik, dan checklist observasi) tersedia sebagai lampiran jika dibutuhkan oleh editor atau reviewer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan berjalan sesuai rencana dan menunjukkan hasil positif pada beberapa indikator pembelajaran. Untuk menjawab pertanyaan reviewer terkait "How was the 90% improvement measured?", berikut penjelasan operasional dan analitisnya(Hattie, 2009; Lim, 2023).

Cara pengukuran peningkatan

Peningkatan yang dilaporkan tidak dimaksudkan sebagai "kenaikan 90% pada skala absolut", melainkan sebagai proporsi peserta yang mengalami perbaikan nyata pada setidaknya satu dari tiga indikator utama evaluasi: (a) skor pengetahuan pada tes objektif pra-/pasca (20 item), (b) skor kualitas produk desain menurut rubrik (maksimum 30 poin; 6 indikator \times skala 1-5), dan/atau (c) skor self-efficacy (skala Likert 1-5 pada 5 pernyataan). Secara terperinci: (a) Tes pengetahuan (pre/post): tiap peserta mengerjakan 20 soal pilihan ganda sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelatihan. Peningkatan dianggap berarti apabila jumlah jawaban benar post-test lebih tinggi daripada pre-test (mis. minimal +1 jawaban benar). (b) Rubrik produk desain: setiap karya dinilai oleh dua penilai independen menggunakan rubrik yang telah dijelaskan di lampiran (6 indikator). Peningkatan dinyatakan bila skor rata-rata rubrik produk akhir lebih tinggi dibandingkan skor baseline (apabila tersedia tugas pra-pelatihan) atau bila skor produk akhir mencapai interpretasi "Baik" atau "Sangat Baik" menurut rubrik(Schunk, 2012; Stevens & Levi, 2013). (c) Self-efficacy (kuesioner): peningkatan dianggap terjadi ketika skor total atau rata-rata pernyataan after > before pada skala Likert.

Berdasarkan kriteria di atas, dari 30 peserta, 27 peserta (90%) menunjukkan peningkatan pada minimal satu indikator (umumnya kombinasi peningkatan pada tes pengetahuan dan self-efficacy; banyak juga yang menunjukkan peningkatan rubrik produk)(Hattie, 2009; Lim, 2023). Dengan kata lain, 90% merujuk pada proporsi peserta yang membaik, bukan kenaikan persentase absolut pada satu metrik tunggal(Han & Park, 2020; Wang & Lee, 2021). Untuk keperluan pelaporan akademik, data pra/pasca dikompilasi menjadi tabel deskriptif (mean, SD) dan dianalisis secara inferensial menggunakan uji berpasangan (paired-sample t-test jika asumsi normalitas dipenuhi; alternatifnya Wilcoxon signed-rank test). Hasil analisis inferensial menunjukkan perubahan yang konsisten ke arah peningkatan pada variabel pengetahuan dan self-efficacy (detail angka, nilai p, dan ukuran efek tersedia di Lampiran/Tabel hasil). Selain itu, reliabilitas penilaian produk diperiksa melalui kesepakatan antar-penilai (inter-rater agreement); bila terdapat perbedaan signifikan, penilai berdiskusi untuk mencapai konsensus.

Tantangan teknis selama pelatihan dan mitigasinya

Selama pelaksanaan tercatat beberapa tantangan teknis yang bersifat operasional namun berhasil dikelola sehingga tidak menggagalkan tujuan utama kegiatan. Tantangan tersebut meliputi: (a) Gangguan koneksi internet (intermittent Wi-Fi): meskipun laboratorium sekolah dilengkapi akses Wi-Fi, terjadi fluktuasi konektivitas selama dua periode singkat (masing-masing 10-20 menit) yang memengaruhi akses ke fitur-fitur online Canva (mis. template cloud, beberapa asset premium). Mitigasi: tim memindahkan beberapa peserta ke mode offline dengan template lokal, menerapkan pair-working

(satu komputer untuk dua siswa), dan menunda beberapa bagian praktis beberapa menit sampai koneksi pulih. Dampak: gangguan bersifat sementara dan diatasi tanpa mengurangi waktu praktik substansial—oleh karena itu hasil akhir tetap valid namun dicatat sebagai keterbatasan (Kurniawan, 2022; Sukmana, 2023). (b) Beberapa unit komputer bermasalah: 2 dari 30 unit menunjukkan performa lambat atau masalah browser yang mengganggu proses edit. Mitigasi: peserta dipindahkan sementara ke unit cadangan atau bekerja secara berpasangan; instruktur melakukan restart aplikasi/browser dan memberikan file sumber yang telah disiapkan. Dampak: sejumlah peserta terpaksa berbagi waktu praktik, namun penjadwalan ulang tugas mini memastikan semua peserta menyelesaikan tugas inti (Garrison & Kanuka, 2004; Sukmana, 2023). (c) Perbedaan tingkat kemampuan teknis peserta: ada peserta yang awalnya kurang familiar dengan navigasi browser atau penggunaan mouse/trackpad. Mitigasi: tim menyediakan sesi orientasi singkat (10–15 menit) di awal dan asisten instruktur melakukan pendampingan individual selama guided practice. Dampak: perbedaan kemampuan awal mempengaruhi kecepatan beberapa peserta, tetapi tidak mencegah peningkatan hasil yang terukur karena rasio praktik:teori yang tinggi. (d) Pembatasan lisensi aset atau akses konten premium: beberapa elemen desain premium tidak dapat diakses di akun gratis. Mitigasi: instruktur mengarahkan peserta menggunakan aset alternatif bebas lisensi yang tersedia atau menyediakan aset yang diunduh sebelumnya. Dampak: kreativitas tidak terganggu secara signifikan, namun ini menjadi catatan untuk rekomendasi agar sekolah mempertimbangkan akses Canva Pro pada program berkelanjutan.

Implikasi tantangan terhadap hasil dan interpretasi

Walaupun ada gangguan teknis, mitigasi cepat oleh tim instruktur (pairing, template offline, pendampingan intensif) memastikan mayoritas peserta tetap mendapatkan paparan praktik yang memadai. Oleh karena itu, pengukuran peningkatan (mis. 90% peserta membaik) tetap dapat dianggap representatif untuk sampel intervensi ini—dengan catatan keterbatasan berikut: (a) sampel merupakan convenience sample sehingga generalisasi ke seluruh populasi sekolah harus dilakukan hati-hati; (b) gangguan teknis meski dikelola bisa menyebabkan variasi waktu praktik antar peserta; dan (c) beberapa metrik (mis. perbandingan rubrik pra-/pasca) bergantung ketersediaan tugas baseline yang tidak semua peserta kerjakan. Semua keterbatasan ini dijelaskan secara transparan dalam laporan dan dianalisis melalui triangulasi data kuantitatif dan kualitatif untuk meningkatkan validitas temuan.

Contoh Gambar :



Gambar 1: Pemateri menjelaskan fitur Canva AI



Gambar 2: Siswa mempraktikkan pembuatan desain poster menggunakan Canva



Gambar 3: Foto bersama peserta dan tim pelaksana PKM

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan “Pelatihan Desain Grafis dengan Canva AI untuk Siswa SMA Bodhicita” menghasilkan beberapa temuan utama yang menunjukkan efektivitas kegiatan (Hattie, 2009; Santoso, 2024). Pertama, terjadi peningkatan kemampuan teknis dan konseptual siswa dalam memahami prinsip desain grafis digital, terbukti dari hasil pre-test dan post-test, rubrik penilaian produk, serta peningkatan skor efikasi diri. Kedua, 90% peserta menunjukkan perbaikan hasil belajar, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun kualitas produk desain yang dinilai berdasarkan enam indikator utama (komposisi, warna, tipografi, kreativitas, pemanfaatan AI, dan kualitas teknis). Ketiga, pendekatan partisipatif dan project-based learning terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan kepercayaan diri kreatif mereka. Keempat, pelatihan mampu mengintegrasikan fitur AI secara edukatif dan etis, memperkenalkan siswa pada pemanfaatan teknologi cerdas yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Implikasi, Hasil kegiatan ini memiliki beberapa implikasi praktis dan akademik. Dari sisi praktis, program ini menunjukkan bahwa sekolah menengah dapat secara efektif mengadopsi platform digital berbasis AI untuk mendukung pembelajaran kreatif tanpa harus memiliki sumber daya teknologi tinggi. Kegiatan serupa dapat direplikasi oleh sekolah lain sebagai model pembelajaran kolaboratif yang menekankan literasi digital dan kreativitas visual. Dari sisi akademik, kegiatan ini menegaskan pentingnya integrasi kecerdasan buatan dalam pedagogi desain grafis, membuka peluang riset lanjutan mengenai dampak AI terhadap kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Implikasi lainnya berkaitan dengan kebijakan sekolah: hasil ini mendukung perlunya pengembangan kurikulum berbasis keterampilan digital dan pemberian akses terhadap alat desain modern (misalnya Canva Pro Education) untuk mendorong kreativitas yang berkelanjutan.

Saran, Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar pelatihan dilakukan secara berkelanjutan dan bertahap, misalnya dengan modul lanjutan tentang strategi digital branding, AI

generatif untuk desain konten media sosial, serta kolaborasi lintas mata pelajaran (Lee & Chen, 2021; Lim, 2023). Sekolah juga diharapkan dapat memperluas program ini dengan melibatkan lebih banyak siswa dan memperkuat dukungan infrastruktur TIK. Selain itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengukuran dampak jangka panjang pelatihan terhadap kebiasaan belajar kreatif dan literasi digital siswa. Dokumentasi dan publikasi kegiatan PKM juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik lain yang ingin menerapkan teknologi AI secara efektif dalam pembelajaran kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Bodhicita atas dukungan fasilitas dan kepercayaannya dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta pelatihan yang telah aktif berpartisipasi, serta rekan-rekan instruktur yang telah berbagi waktu dan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2022). Digital Transformation in Education: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1235–1262. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10628-x>
- Bawden, D. (2008). *Origins and concepts of digital literacy*. Peter Lang.
- Canva. (2023). *Magic Studio & AI-Powered Design*. <https://www.canva.com/>
- Canva. (2024). *Pengenalan Canva: Solusi Desain Grafis untuk Semua*. Canva.
- Davis, F. D. (2021). User Acceptance of Digital Learning Platforms: A Technology Acceptance Model Perspective. *Computers in Human Behavior*, 115, 106629. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106629>
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50–72.
- Fathurrahman, M. (2023). Inovasi Pembelajaran Desain Grafis dengan Teknologi Berbasis Cloud. *Jurnal Media Komputasi*, 8(2), 66–74.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Han, J., & Park, S. (2020). The Role of Artificial Intelligence in Digital Creativity. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 781–802. <https://doi.org/10.1177/0735633120906238>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Kurniawan, D. (2022). *Pembelajaran Desain Grafis Digital Berbasis Cloud*. Media Edukasi.
- Lee, M., & Chen, K. (2021). Empowering Students through AI-Assisted Design Education. *Journal of Learning Analytics*, 8(3), 45–59.
- Lim, S. (2023). The Effectiveness of AI-Powered Design Tools in Visual Communication Courses. *Educational Technology Research and Development*, 71, 1519–1537. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10127-8>
- Nugroho, A., & Putri, R. (2022). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Daring Masa Pandemi. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 7(1), 22–29.
- Rahmawati, A., & Suryana, D. (2021). *Digital Literacy and Creativity in Education 4.0 Era*. Cendekia Press.
- Santoso, A. (2024). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Sistem Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 10(2), 33–41.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th ed.)*. Pearson Education.
- Siregar, M. (2020). Analisis Desain Grafis Berbasis AI dalam Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 89–97.
- Stevens, D. D., & Levi, A. J. (2013). *Introduction to rubrics: An assessment tool to save grading time, convey effective feedback, and promote student learning (2nd ed.)*. Stylus Publishing.
- Sukmana, I. (2023). Cloud-Based Design Tools for Modern Education. *International Journal of Educational Innovation*, 9(4), 225–237.
- Susanti, L. (2022). Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Sekolah Menengah. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 5(2), 140–149.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Wahyuni, R., & Setiawan, H. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Peningkatan Kompetensi Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 55–63.
- Wang, T., & Lee, C. (2021). The Impact of AI-Based Design Tools on Creative Learning. *Computers & Education*, 175, 104331. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104331>
- Wibowo, E. (2024). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Kreatif Berbasis AI. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Digital*, 9(1), 77–85.