

Pelatihan Desain Digital: Pembuatan Konten Sederhana Menggunakan AI dan Canva

Abyan Rauf Iskandar¹, Kristoforus Joseph Anciano², Galih Kusuma Wiranata³, Daniel Dante Pinontoan⁴, Nesya Sulistyawati⁵, Fitra Achmad Ramadhan⁶, Muhamad Irsan⁷, Febri Dawani⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi S-1 Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

e-mail: ¹rawwff@student.telkomuniversity.ac.id,
²kristoforusja@student.telkomuniversity.ac.id,
³galihkusuma@student.telkomuniversity.ac.id,
⁴danteash@student.telkomuniversity.ac.id,
⁵nesyasulistyawati@student.telkomuniversity.ac.id,
⁶fitraachmad@student.telkomuniversity.ac.id,
⁷irsanfaiz@telkomuniversity.ac.id,
⁸febridawani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak/Abstract

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain konten digital pada siswa SMP PGRI Buah Batu. Pelatihan ini memperkenalkan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) melalui penggunaan ChatGPT dan Canva AI. Siswa diajak untuk membuat ide konten, menulis naskah, dan merancang desain visual secara mandiri dengan pendampingan dari mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2025 dan melibatkan lebih dari 20 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menciptakan konten serta peningkatan pemahaman terhadap penggunaan teknologi AI secara produktif. Evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 75% peserta merasa terbantu dan terinspirasi untuk terus berkarya. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam pembentukan kebiasaan digital yang sehat dan produktif di kalangan siswa SMP.

Kata kunci: AI, ChatGPT, Canva AI, Literasi Digital, Konten Positif

1. METODE PENGABDIAN

SMP PGRI Buah Batu berlokasi di Jl. Terusan Buah Batu No. 123, Bandung, dan menjadi mitra dalam kegiatan ini. Sasaran utama adalah siswa kelas 7 hingga 9 yang memiliki akses terhadap perangkat digital seperti ponsel dan komputer. Namun, pemanfaatan perangkat ini sebagian besar masih bersifat konsumtif. Siswa terbiasa menggunakan perangkat untuk hiburan seperti media sosial dan video, bukan untuk kegiatan edukatif atau produktif (Rahardjo, 2018).

Permasalahan yang dihadapi meliputi dominasi penggunaan teknologi secara konsumtif tanpa dimanfaatkan untuk proses kreatif, rendahnya kepercayaan diri siswa

dalam menulis dan mendesain, serta minimnya pengenalan dan bimbingan pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan tingkat SMP (Wardani & Anggraini, 2022). Potensi pemberdayaan yang ada adalah siswa telah akrab dengan perangkat digital, menjadikan mereka mudah diarahkan untuk eksplorasi lebih produktif. Tools seperti ChatGPT dan Canva AI menyederhanakan proses pembuatan konten (Susanto & Wulandari, 2021). Sekolah juga mendukung program yang memperkenalkan keterampilan baru kepada siswa.

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian ini meliputi pelatihan interaktif penggunaan ChatGPT untuk ide dan naskah konten, penggunaan Canva AI untuk merancang konten visual dengan cara yang mudah dan menyenangkan, praktik langsung pembuatan konten dalam kelompok kecil dengan pendampingan mahasiswa, serta edukasi literasi digital dan etika bermedia sosial. Kegiatan ini penting karena siswa usia SMP berada dalam tahap eksplorasi teknologi namun minim arahan. Literasi digital dan pemanfaatan AI adalah keterampilan yang semakin relevan di masa depan (Riyadi & Prasetyo, 2020). Memberikan pengalaman langsung dalam menciptakan konten produktif dapat membentuk kebiasaan positif sejak dini.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuannya. Luaran konkret yang dihasilkan antara lain modul pelatihan ChatGPT dan Canva AI (diberikan dalam bentuk digital kepada siswa dan guru), poster digital bertema edukatif dari siswa, serta dokumentasi lengkap berupa foto dan video. Dari total 25 peserta kegiatan, sebanyak 8 peserta mengisi formulir umpan balik secara lengkap. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta senang mengikuti kegiatan, 100% memahami apa itu AI setelah pelatihan, dan 100% menilai penjelasan dan praktik dari fasilitator mudah dimengerti. Sebanyak 75% peserta merasa ChatGPT dan Canva AI mudah digunakan, dan 75% menyatakan ingin mencoba membuat konten digital sendiri setelah acara ini.

Sesi presentasi materi berlangsung interaktif dan menjadi momen kunci dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta (Yusoff et al., 2006). Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan dan keaktifan mereka dalam mencatat poin-poin penting. Secara umum, kegiatan memberikan dampak positif terhadap sikap dan pengetahuan siswa mengenai pemanfaatan AI, dengan beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan untuk menjadi content creator edukatif. Secara keseluruhan, kegiatan berjalan sesuai rencana dan mendapatkan sambutan hangat dari peserta dan pihak sekolah.



Gambar 1. Sesi presentasi materi tentang pemanfaatan ChatGPT oleh ketua tim di depan peserta.

Tabel 1. Statistik Feedback Peserta

No	Pertanyaan	Jumlah “Ya”	Jumlah “Tidak”	Persentase
1.	Apakah kamu senang mengikuti kegiatan hari ini?	8	0	100%
2.	Apakah kamu jadi tahu apa itu AI setelah mengikuti kegiatan ini?	8	0	100%
3.	Apakah kamu merasa ChatGPT dan Canva AI mudah digunakan?	6	2	75%
4.	Apakah kamu ingin mencoba membuat konten digital sendiri setelah acara ini?	6	2	75%
5.	Apakah penjelasan dan praktik dari kakak-kakak mudah dimengerti?	8	0	100%

3. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa SMP PGRI Buah Batu mengenai pemanfaatan AI untuk pembuatan konten. Para siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan antusiasme dalam menciptakan konten digital yang produktif setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, metode pelatihan interaktif dan praktik langsung terbukti efektif dalam menyampaikan materi kepada sasaran.

4. SARAN

Untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang, perlu disediakan koneksi internet tambahan agar praktik langsung dapat berjalan lebih lancar. Selain itu, disarankan untuk mengadakan sesi lanjutan sebagai upaya pendalaman materi terkait desain dan publikasi konten.

UCAPAN

TERIMA

KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhamad Irsan, S.T., M.Kom., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing, serta pihak SMP PGRI Buah Batu yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR

PUSTAKA

- Rahardjo, R. (2018). Literasi digital dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 123–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8810>
- Riyadi, S., & Prasetyo, Y. (2020). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 2(1), 45–52.
- Susanto, H., & Wulandari, F. (2021). Analisis kebutuhan keterampilan digital di kalangan pelajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 112–120.
- Wardani, D., & Anggraini, R. (2022). Penerapan media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 56–64.
- Yusoff, M., Rahman, S. A., Mutalib, S., & Mohammed, A. (2006). Diagnosing application development for skin disease using backpropagation neural network technique. *Journal of Information Technology*, 18, 152–159.