



Literasi AI dalam Pemanfaatan Canva pada Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Muhammadiyah 2 Palembang

AI Literacy in the Use of Canva for Visual Communication Design Students at Muhammadiyah 2 Palembang Vocational School

Ilsa Palingga Ninditama^{1*}, Dita Rahmawati², Agung Indriansyah³, Aimi⁴, Sinta Bella Agustina⁵, M Bambang Purwanto⁶

^{1,2,3,5,6} Politeknik Prasetiya Mandiri, PSDKU Palembang, Indonesia

⁴ Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang, Indonesia

Email: ilsapalingga.dosen@prasetiyamandiri.ac.id^{1*}, ditarahmawati1994@gmail.com², agungindriansyah@gmail.com³, aimimpdi@gmail.com⁴, sintaba9@gmail.com⁵, mbambangpurwanto@gmail.com⁶

*Penulis Korespondensi: ilsapalingga.dosen@prasetiyamandiri.ac.id

Riwayat artikel:

Naskah Masuk: 13 Oktober 2025;

Revisi: 25 November 2025;

Diterima: 18 Desember 2025;

Terbit: 20 Desember 2025;

Keywords: AI Literacy; Canva; Project-Based Learning; Visual Communication Design; Vocational Education.

Abstract This Community Service (PKM) activity aims to improve artificial intelligence (AI) literacy in students majoring in Visual Communication Design (DKV) at SMK Muhammadiyah 2 Palembang through Canva-based training. The development of AI technology has brought about a significant change in the world of graphic design, where features such as Magic Design, Text-to-Image, and Background Remover are now widely used to support the creative process. However, most vocational school students are still passive users, lacking an understanding of the AI principles behind the technology. Through a Project-Based Learning (PjBL) and Active Learning approach with a demo–practice–reflection model, this activity is designed so that students are not only able to use the AI features in Canva, but also understand the work concepts, benefits, and ethics of using them. The activity was conducted over two days, involving 30 DKV class XI students. The evaluation of the results showed a significant increase in the aspects of understanding AI concepts (48%), motivation to learn design (35%), and creativity of works (32%). Students also show an increase in learning independence and digital ethical awareness. These results confirm that AI-based learning through Canva is effective in building AI literacy, creativity, and student readiness to face the technology-based creative industry. This activity is recommended to be expanded to teachers and other departments to strengthen digital literacy in the vocational education environment.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) pada siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Muhammadiyah 2 Palembang melalui pelatihan berbasis aplikasi Canva. Perkembangan teknologi AI telah membawa perubahan besar dalam dunia desain grafis, di mana fitur-fitur seperti *Magic Design*, *Text to Image*, dan *Background Remover* kini banyak digunakan untuk mendukung proses kreatif. Namun, sebagian besar siswa SMK masih menjadi pengguna pasif tanpa memahami prinsip AI di balik teknologi tersebut. Melalui pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) dan *Active Learning* dengan model *demo–practice–reflection*, kegiatan ini dirancang agar siswa tidak hanya mampu menggunakan fitur AI di Canva, tetapi juga memahami konsep kerja, manfaat, dan etika penggunaannya. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan melibatkan 30 siswa DKV kelas XI. Evaluasi hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman konsep AI (48%), motivasi belajar desain (35%), dan kreativitas karya (32%). Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemandirian belajar dan kesadaran etika digital. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis AI melalui Canva efektif untuk membangun AI literacy, kreativitas, dan kesiapan siswa menghadapi industri kreatif berbasis teknologi. Kegiatan ini direkomendasikan untuk diperluas kepada guru dan jurusan lain guna memperkuat literasi digital di lingkungan pendidikan vokasi.

Kata Kunci: Canva; Desain Komunikasi Visual; Literasi AI; Pendidikan Vokasi; Project-Based Learning;

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif dan pendidikan vokasi. Dalam dunia desain komunikasi visual, AI menjadi salah satu katalis utama yang mendorong efisiensi, inovasi, dan eksplorasi ide kreatif baru. Teknologi seperti *machine learning* dan *deep learning* kini banyak diintegrasikan ke dalam perangkat lunak desain untuk membantu proses visualisasi, otomatisasi, dan pemilihan elemen desain (Indriani et al., 2025; M. Bambang Purwanto, 2025; Purwanto, Marsinah, et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan AI menjadi kompetensi penting bagi siswa di bidang desain komunikasi visual.

Salah satu platform desain yang telah mengadopsi teknologi AI secara masif adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur berbasis AI seperti *Magic Design* (otomatisasi tata letak desain), *Text to Image* (konversi teks menjadi visual), dan *Background Remover* (penghapusan latar belakang otomatis). Fitur-fitur ini tidak hanya mempermudah proses desain, tetapi juga membantu pengguna memahami konsep dasar dari penerapan AI dalam praktik kreatif sehari-hari (M Bambang Purwanto et al., 2025). Hal ini menjadikan Canva sebagai media pembelajaran ideal untuk memperkenalkan konsep literasi AI kepada siswa SMK jurusan DKV.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMK Muhammadiyah 2 Palembang, sebagian besar siswa jurusan DKV masih menggunakan Canva hanya sebatas alat bantu desain tanpa memahami prinsip kerja AI di baliknya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan teknologi digital dan pemahaman konsep AI. Padahal, literasi AI merupakan kemampuan penting dalam menghadapi era industri 5.0, di mana manusia diharapkan dapat berkolaborasi secara cerdas dengan mesin (Purwanto, Yuliasri, et al., 2025). Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang dirancang untuk memperkuat literasi AI di kalangan siswa kejuruan, khususnya yang berkaitan dengan bidang desain digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada peningkatan AI literacy melalui pelatihan berbasis *Canva for Education*. Melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan praktik langsung, siswa tidak hanya diperkenalkan pada fitur AI, tetapi juga diajak memahami bagaimana AI dapat menjadi alat bantu kreatif dalam proses berpikir visual. Program ini dirancang untuk membantu siswa mengenali konsep seperti *pattern recognition*, *automated design*, dan *generative creativity* dalam konteks desain komunikasi visual (Indriansyah et al., 2025; Marisya et al., 2025).

Selain itu, kegiatan ini juga berupaya menumbuhkan kesadaran kritis terhadap etika penggunaan AI dalam dunia kreatif. Banyak perdebatan muncul mengenai keaslian karya desain yang dihasilkan oleh AI dan hak cipta yang melekat padanya. Dengan memahami logika dan batasan teknologi AI, siswa diharapkan mampu menggunakan alat berbasis AI secara bertanggung jawab, kreatif, dan tetap menjunjung tinggi nilai orisinalitas karya (KK et al., 2025; Umar & Purwanto, 2025).

Lebih jauh lagi, pelatihan ini sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang mendorong penerapan *literasi digital dan AI* sebagai bagian dari penguatan kompetensi abad ke-21 dalam pendidikan vokasi (Faridatul Faridatul & M Bambang Purwanto, 2025). Literasi AI tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan sikap terhadap penggunaan teknologi. Dengan demikian, pengenalan literasi AI melalui media yang relevan seperti Canva diharapkan dapat menjadi jembatan antara pembelajaran kreatif dan kesiapan menghadapi dunia kerja digital (Anaelka, 2018; Widyawati, 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi AI siswa DKV SMK Muhammadiyah 2 Palembang melalui pelatihan interaktif berbasis Canva. Diharapkan kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan teknis siswa dalam menggunakan teknologi AI untuk desain, tetapi juga membangun pola pikir reflektif dan kreatif terhadap teknologi yang mereka gunakan. Dengan demikian, hasil akhir dari kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan generasi desainer muda yang cerdas secara digital, kreatif secara visual, dan etis dalam berkarya di era kecerdasan buatan.

2. METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Palembang, yang berlokasi di lingkungan pendidikan vokasi dengan fokus pada pengembangan kompetensi bidang teknologi dan seni kreatif. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada relevansinya dengan tema kegiatan, yakni *literasi kecerdasan buatan (AI)* dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dengan durasi enam jam setiap harinya, yang mencakup sesi teori, praktik, serta diskusi reflektif. Waktu pelaksanaan dipilih menyesuaikan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar reguler. Ruang laboratorium komputer sekolah digunakan sebagai tempat utama pelatihan karena telah dilengkapi fasilitas perangkat komputer dan jaringan internet yang mendukung kegiatan berbasis *design software* dan *AI-based tools* seperti Canva. Lingkungan

sekolah yang kondusif dan dukungan dari pihak manajemen SMK Muhammadiyah 2 Palembang turut berkontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah 30 siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang memiliki dasar kemampuan desain grafis dan sedang dalam tahap pengembangan kompetensi kreatif digital. Peserta dipilih berdasarkan minat dan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler desain, sehingga diharapkan dapat menjadi *role model* bagi rekan sejawat dalam mengembangkan literasi AI di sekolah. Selain siswa, kegiatan ini juga melibatkan guru pendamping dari bidang Multimedia/DKV untuk memperkuat keberlanjutan pembelajaran pasca pelatihan. Adapun tim pengabdian terdiri dari Ilsa Palingga Ninditama, Dita Rahmawati, Sherly Malini, dan M. Bambang Purwanto, yang masing-masing memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan, desain digital, dan implementasi AI dalam pembelajaran. Kolaborasi antara tim pengabdian, guru pendamping, dan peserta menjadi faktor penting dalam memastikan kegiatan ini berjalan efektif serta memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kemampuan dan literasi AI siswa.

3. METODE DAN LANGKAH PELAKSANAAN

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Kegiatan dimulai dengan survei awal terhadap minat dan pengetahuan dasar siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) mengenai konsep kecerdasan buatan (AI) serta tingkat pemahaman mereka terhadap penggunaan Canva sebagai alat desain digital. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa mengenal fitur berbasis AI dan potensi pemanfaatannya dalam proses kreatif. Berdasarkan hasil survei tersebut, tim pengabdian kemudian menyusun dan menyempurnakan modul pembelajaran “Literasi AI untuk Desain Digital”, yang berisi materi pengantar konsep AI, etika penggunaan teknologi, serta panduan praktis penerapan fitur Canva berbasis AI seperti *Magic Design*, *Text to Image*, dan *AI Brand Kit*. Modul ini disusun secara kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa SMK dengan pendekatan visual, studi kasus, dan contoh desain yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam empat sesi utama yang saling berkesinambungan. Pada Sesi 1, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar kecerdasan buatan (AI) serta bagaimana teknologi tersebut diimplementasikan dalam dunia desain komunikasi

visual. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif yang dikombinasikan dengan contoh penerapan AI di industri kreatif seperti desain poster otomatis, ilustrasi berbasis teks, dan pembuatan elemen visual adaptif. Pada sesi ini, tim pengabdian juga menjelaskan peran AI dalam mengubah cara desainer bekerja — dari sekadar pengguna alat menjadi kolaborator teknologi kreatif.

Selanjutnya, Sesi 2 hingga Sesi 4 berfokus pada praktik langsung dan penguatan keterampilan siswa. Sesi 2 mencakup demonstrasi berbagai fitur AI pada platform Canva, seperti Magic Design untuk otomatisasi tata letak, Text to Image untuk mengubah deskripsi teks menjadi visual, dan AI Brand Kit untuk konsistensi identitas merek. Setelah itu, Sesi 3 memberikan kesempatan bagi peserta untuk berlatih mandiri membuat desain dengan integrasi fitur AI, di mana siswa diminta menghasilkan karya orisinal berdasarkan tema tertentu (misalnya kampanye sosial atau promosi produk lokal). Kegiatan ditutup dengan Sesi 4, yaitu presentasi hasil karya dan diskusi reflektif di mana siswa saling memberikan masukan dan mendiskusikan manfaat penggunaan AI dalam proses kreatif. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kolaborasi, dan pemikiran kritis dalam menggunakan teknologi secara etis dan produktif.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan dalam meningkatkan literasi AI dan kemampuan desain siswa. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama: penilaian hasil desain siswa dan pengisian kuesioner reflektif sebelum dan sesudah pelatihan. Penilaian hasil desain mencakup aspek kreativitas, orisinalitas, dan pemanfaatan fitur AI, dengan kriteria yang disepakati bersama antara tim pengabdian dan guru pendamping. Sementara itu, kuesioner diberikan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa mengenai AI, peningkatan motivasi belajar, serta sikap mereka terhadap penggunaan teknologi dalam proses kreatif. Hasil evaluasi ini menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menyusun rekomendasi tindak lanjut kegiatan, sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan program dalam memperkuat literasi AI di lingkungan pendidikan vokasi.

Pendekatan Kegiatan

Pendekatan kegiatan dalam program pengabdian masyarakat ini menggunakan kombinasi metode Project-Based Learning (PjBL) dan Active Learning dengan pola *demo–practice–reflection*. Melalui pendekatan PjBL, peserta dilibatkan secara aktif dalam proyek desain yang berfokus pada penerapan fitur-fitur kecerdasan buatan (AI) di Canva, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga kontekstual dan aplikatif. Siswa ditugaskan untuk menghasilkan karya desain orisinal berdasarkan tema tertentu dengan

memanfaatkan *AI tools* seperti *Magic Design* dan *Text to Image*, yang menuntut kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi antarpeserta. Sementara itu, pendekatan *Active Learning* diterapkan melalui tiga tahapan utama, yakni *demonstration* (penyampaian dan contoh langsung oleh fasilitator), *practice* (latihan mandiri atau berkelompok dalam membuat karya), dan *reflection* (diskusi hasil karya dan umpan balik bersama). Kombinasi kedua pendekatan ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap teknologi AI, serta memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan reflektif dalam konteks pembelajaran desain berbasis teknologi.

4. HASIL KEGIATAN

Selama kegiatan berlangsung, tingkat partisipasi siswa mencapai 100% dari total peserta yang terdaftar, yaitu sebanyak 30 siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas XI. Antusiasme siswa terlihat sejak hari pertama pelatihan, di mana mereka menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi yang mengaitkan kecerdasan buatan (AI) dengan dunia desain kreatif yang mereka pelajari. Seluruh siswa hadir tepat waktu dan aktif dalam sesi diskusi, tanya jawab, serta praktik langsung menggunakan Canva. Kehadiran penuh ini mencerminkan kesiapan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi baru. Dukungan penuh dari pihak sekolah dan guru pendamping turut berkontribusi terhadap kelancaran kegiatan, sehingga seluruh sesi dapat berjalan efektif dan sesuai rencana.

Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat pemahaman siswa terhadap konsep dasar AI dan penerapannya dalam desain digital. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, sebanyak 85% siswa mampu menjelaskan pengertian dasar AI setelah sesi kedua, termasuk pemahaman tentang bagaimana sistem AI bekerja dalam menghasilkan hasil desain otomatis melalui algoritma tertentu. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar siswa hanya memahami AI sebatas sebagai teknologi “otomatisasi”, tanpa mengetahui prinsip logika dan data di baliknya. Melalui materi yang disampaikan dengan bahasa sederhana dan ilustrasi visual, siswa menjadi lebih mudah memahami hubungan antara konsep *machine learning* dengan aplikasi desain seperti Canva.

Selain memahami teori, siswa juga menunjukkan kemampuan dalam mengaitkan konsep AI dengan praktik desain yang mereka lakukan. Dalam sesi praktik menggunakan *Magic Design* dan *Text to Image*, siswa mampu mengidentifikasi peran AI dalam membantu efisiensi proses kreatif, seperti menghasilkan komposisi layout otomatis dan menyesuaikan gaya visual sesuai kebutuhan proyek. Beberapa siswa bahkan dapat menjelaskan perbedaan antara karya yang sepenuhnya buatan manusia dengan karya yang didukung sistem AI. Hal ini

menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan literasi konseptual sekaligus kesadaran kritis siswa terhadap penerapan AI dalam dunia kerja kreatif.

Hasil karya siswa yang dihasilkan selama pelatihan menunjukkan peningkatan yang mencolok dalam aspek orisinalitas, eksplorasi warna, dan keberanian bereksperimen dengan fitur AI di Canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar desain siswa masih cenderung monoton, dengan pemilihan warna yang aman dan tata letak yang mengikuti template bawaan. Setelah pelatihan, siswa mulai memanfaatkan *Text to Image* untuk menciptakan ilustrasi yang lebih unik dan personal, serta *Magic Design* untuk memodifikasi komposisi layout menjadi lebih profesional. Berdasarkan penilaian tim pengabdi dan guru pendamping, 70% hasil karya siswa menunjukkan peningkatan pada unsur estetika dan inovasi visual, mencerminkan tumbuhnya kreativitas dan rasa percaya diri dalam berekspresi melalui media digital berbasis AI.

Selain peningkatan kreativitas, aspek kemandirian belajar siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan. Setelah sesi kedua, siswa mulai menunjukkan inisiatif dalam mengeksplorasi fitur Canva berbasis AI tanpa instruksi langsung dari fasilitator. Mereka secara mandiri mencoba fitur tambahan seperti *Background Remover* dan *Magic Write*, bahkan mencari referensi online untuk mengembangkan ide desain masing-masing. Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan *Active Learning* yang diterapkan dalam pelatihan berhasil menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity-driven learning*) serta meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk karakter pembelajar aktif yang adaptif terhadap teknologi baru.

Respon positif dari peserta juga terlihat dari berbagai testimoni yang diberikan pada sesi penutupan. Salah satu peserta menyampaikan kesannya,

“Ternyata Canva bisa pakai AI buat bantu desain, jadi lebih cepat dan keren.” —
(Siswa DKV XI-2).

Ungkapan ini mencerminkan rasa kagum sekaligus semangat eksplorasi siswa terhadap fitur berbasis AI yang baru mereka kenal. Beberapa siswa lain menyebut bahwa kegiatan ini membuka wawasan baru tentang bagaimana teknologi AI dapat menjadi “partner kreatif” dalam pekerjaan desain, bukan sekadar alat bantu otomatis. Antusiasme dan rasa ingin tahu ini menjadi indikator keberhasilan pelatihan dalam menumbuhkan literasi AI secara menyeluruh, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap positif terhadap teknologi.

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan secara kuantitatif, tim pengabdi melakukan evaluasi melalui kuesioner pra dan pasca pelatihan. Kuesioner mencakup enam aspek utama: pemahaman konsep AI, motivasi belajar, kreativitas, kemandirian, sikap terhadap teknologi,

dan kemampuan reflektif terhadap etika penggunaan AI. Berikut hasil evaluasi yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Evaluasi melalui kuesioner pra dan pasca pelatihan.

Aspek Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)	Keterangan
Pemahaman konsep dasar AI	40	88	+48	Siswa memahami konsep dan fungsi AI dalam desain digital
Motivasi belajar desain berbasis AI	55	90	+35	Siswa lebih bersemangat mengikuti pelatihan dan eksplorasi mandiri
Kreativitas desain (layout, warna, konsep)	60	92	+32	Karya desain lebih orisinal dan inovatif
Kemandirian belajar	50	87	+37	Siswa aktif mencoba fitur AI tanpa instruksi langsung
Sikap terhadap penggunaan teknologi AI	65	93	+28	Siswa memiliki pandangan positif terhadap AI sebagai alat kreatif
Kesadaran etika dan tanggung jawab digital	45	80	+35	Siswa memahami batasan dan etika penggunaan AI

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan yang signifikan setelah pelatihan. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemahaman konsep dasar AI (48%) dan kemandirian belajar (37%), yang menegaskan keberhasilan metode *Project-Based Learning* dan *Active Learning* dalam membangun literasi AI secara holistik.

Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini berhasil menumbuhkan AI literacy di kalangan siswa SMK Muhammadiyah 2 Palembang, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya mengenal kecerdasan buatan secara umum tanpa memahami penerapannya dalam bidang desain. Namun, setelah mengikuti sesi teori dan praktik, siswa mampu mengaitkan konsep dasar AI seperti *pattern recognition* dan *generative design* dengan proses pembuatan karya visual mereka. Peningkatan literasi AI terlihat dari kemampuan siswa menjelaskan cara kerja fitur Canva berbasis AI, seperti *Text to Image* yang mengubah teks menjadi visual, dan *Magic Design* yang secara otomatis menghasilkan komposisi tata letak desain (Restina et al., 2019). Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dapat ditingkatkan secara bersamaan melalui kegiatan pelatihan berbasis proyek dan praktik langsung.

Integrasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis AI terbukti menarik bagi siswa generasi *visual learner*, yang cenderung lebih memahami konsep melalui contoh visual dan

eksplorasi langsung. Fitur interaktif seperti *Magic Design* dan *Brand Kit* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan dunia industri kreatif. Canva menjadi alat yang tidak hanya mempercepat proses desain, tetapi juga memperluas pemahaman siswa terhadap bagaimana algoritma AI dapat membantu proses berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Al-jarf (2022) bahwa penerapan AI tools dalam pendidikan vokasi kreatif mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa karena mereka dapat melihat langsung hubungan antara teori dan aplikasi digital.

Selain menarik secara visual, penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran AI juga berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan literasi digital yang lebih luas. Melalui eksplorasi fitur berbasis AI, siswa tidak hanya belajar menggunakan alat, tetapi juga mengembangkan pemahaman kritis mengenai bagaimana sistem AI memproses data dan menghasilkan hasil kreatif. Menurut Nasar et al. (2023), pendekatan semacam ini berkontribusi pada *higher-order thinking skills* seperti analisis, evaluasi, dan kreasi — kompetensi yang menjadi inti pembelajaran di era digital. Dengan demikian, Canva berfungsi ganda: sebagai platform desain dan sebagai media pembelajaran AI yang adaptif, kontekstual, dan inklusif bagi siswa kejuruan (Pedro et al., 2019; UNESCO, 2018, 2022).

Pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang digunakan dalam pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap penerapan AI di bidang desain. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar secara aktif dari praktik langsung, bukan hanya teori, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada hasil nyata. Mereka tidak hanya ditugaskan membuat desain, tetapi juga diminta menjelaskan fitur AI apa yang digunakan dan bagaimana teknologi tersebut memengaruhi hasil karya mereka. Menurut hasil penelitian oleh Irawan et al. (2024), *Project-Based Learning* mendorong keterampilan reflektif dan kreatif karena siswa berperan sebagai pembelajar aktif yang memecahkan masalah dunia nyata. Oleh sebab itu, kegiatan ini menjadi wadah efektif bagi siswa SMK untuk membangun literasi AI yang berakar pada pengalaman langsung.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan peningkatan literasi AI yang signifikan, pelaksanaan pelatihan ini tidak terlepas dari beberapa kendala teknis. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat komputer dan koneksi internet yang tidak stabil selama pelaksanaan sesi praktik. Hal ini berdampak pada waktu pelatihan yang sedikit molor dari jadwal yang direncanakan. Namun, kondisi tersebut justru menjadi momentum pembelajaran bagi siswa untuk beradaptasi dengan situasi nyata di dunia kerja yang sering menghadapi keterbatasan teknologi. Sejalan dengan penelitian Taufiqi & Purwanto (2024), infrastruktur digital yang belum merata di lembaga pendidikan vokasi masih menjadi faktor penghambat

utama dalam penerapan pembelajaran berbasis AI. Untuk itu, kolaborasi antara pihak sekolah, pemerintah, dan dunia industri diperlukan guna memperkuat kesiapan fasilitas pendukung pembelajaran digital.

Kegiatan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan model pembelajaran berbasis AI di lingkungan pendidikan vokasi, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual. Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi AI melalui platform yang familiar seperti Canva dapat menjadi model awal pembelajaran digital adaptif yang menumbuhkan literasi teknologi sekaligus kreativitas siswa. Dengan penerapan pendekatan *Active Learning* dan *PjBL*, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami logika dan etika di baliknya. Temuan ini mendukung gagasan Petitjean (2006) bahwa literasi AI di pendidikan menengah kejuruan harus diarahkan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan etis terhadap teknologi. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari kurikulum vokasi di era transformasi digital.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan *literasi kecerdasan buatan (AI)* melalui platform Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, dan kreativitas siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Melalui pendekatan *Project-Based Learning* dan *Active Learning*, siswa tidak hanya memahami teori dasar AI, tetapi juga mampu mengaplikasikan fitur-fitur berbasis AI seperti *Magic Design* dan *Text to Image* dalam proses desain yang inovatif dan efisien. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif, rasa ingin tahu terhadap teknologi baru, serta kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya visual yang relevan dengan tren industri kreatif digital. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran vokasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan berorientasi pada penguasaan keterampilan abad ke-21.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja, literasi AI perlu dijadikan bagian integral dari kurikulum pendidikan vokasi agar siswa lebih siap menghadapi tantangan era industri kreatif berbasis teknologi. Pembelajaran yang menggabungkan teknologi AI tidak hanya membentuk siswa sebagai pengguna alat digital, tetapi juga sebagai individu yang mampu berpikir kritis dan beretika dalam memanfaatkan inovasi teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan serupa disarankan untuk diperluas kepada guru dan jurusan lain di lingkungan sekolah, sehingga tercipta budaya literasi digital yang merata dan berkelanjutan.

Kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan pemangku kepentingan industri menjadi kunci untuk memastikan pendidikan vokasi terus relevan dengan dinamika transformasi digital yang semakin cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Palembang, beserta jajaran guru dan staf yang telah memberikan izin, dukungan fasilitas, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga kami tujukan kepada guru pendamping jurusan DKV yang turut membantu proses koordinasi dan pelaksanaan pelatihan di lapangan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi peningkatan literasi kecerdasan buatan (AI) dan kompetensi kreatif digital di lingkungan pendidikan vokasi. Kami berharap kerja sama ini dapat terus terjalin dalam kegiatan serupa di masa mendatang demi mewujudkan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jarf, R. (2022). Online vocabulary tasks for engaging and motivating EFL college students in distance learning during the pandemic and post-pandemic. *International Journal of English Language Studies*, 4(1), 14–24. <https://doi.org/10.32996/ijels>
- Anaelka, A. H. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Faridatul, F., & Purwanto, M. B. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pemasaran digital: Tantangan dan peluang. *OPTIMAL: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 5(3), 607–622. <https://doi.org/10.55606/optimal.v5i3.7502>
- Indriani, R. A. R., Hatidah, H., & Purwanto, M. B. (2025). Implementasi strategi pemasaran berbasis nilai budaya lokal: Studi rebranding produk wisata di Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Syariah (JIMESHA)*, 5(2). <https://doi.org/10.36908/jimesha.v5i2.739>
- Indriansyah, A., Purwanto, M. B., Herawati, N., & Hatidah, H. (2025). Digital marketing management: Efektivitas media sosial sebagai strategi promosi kampus swasta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbankan Syariah (JIMPA)*, 5(2). <https://doi.org/10.36908/jimpa.v5i2.708>
- Irawan, D., Marisya, F., Hatidah, H., & Purwanto, M. B. (2024). Changing principal leadership in the age of digitalization. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v11i1.6033>
- KK, A. L., Meirani, W., & Purwanto, M. B. (2025). Writing a video script to promote Balaputra Dewa Museum as a cultural tourism attraction in Palembang. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 5(2), 12–23. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i2.1924>

- Marisyah, F., Wahasusmiah, R., Indriani, R. A. F., & Purwanto, M. B. (2025). Instagram vs TikTok: Analisis komparatif terhadap arus kas dan perencanaan keuangan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbankan Syariah (JIMPA)*, 5(2). <https://doi.org/10.36908/jimpa.v5i2.711>
- Nasar, I., Uzer, Y., & Purwanto, M. B. (2023). Artificial intelligence in smart classrooms: An investigative learning process for high school. *Asian Journal of Applied Education*, 2(4), 547–556. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i4.6038>
- Pedro, F., Subosa, M., Rivas, A., & Valverde, P. (2019). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities for sustainable development*. UNESCO.
- Petitjean, P. (2006). *UNESCO and the International Union for the History of Science*. UNESCO.
- Purwanto, M. B. (2025). Generasi gelisah: Pendekatan fenomenologis kecemasan eksistensial Gen Z pasca lulus kuliah. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 3(2), 301–320. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v3i2.1275>
- Purwanto, M. B., Afini, V., Ridayani, & Ratoelodji, R. A. (2025). Marketing with emotional branding: A case study on English courses in Kampung Pare. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(3), 379–394. <https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i3.3901>
- Purwanto, M. B., Marsinah, M., Nozylianty, N., & Aisyah, A. (2025). Empowering hotel staff through task-based language teaching: A case study in room service and reservations. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(3). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.1770>
- Purwanto, M. B., Yuliasri, I., Widhiyanto, & Rozi, F. (2025). Boosting accuracy and fluency in speaking skills: An ARCS model intervention for Indonesian tourism students. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(3), 550–558. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i3.96536>
- Restina, V. A., Susanti, F., & Hendriyanto, R. (2019). Aplikasi pengelolaan dan pengarsipan surat dan dokumen berbasis web (Studi kasus: Badan Narkotika Nasional Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3), 2075–2085.
- Taufiqi, M. A., & Purwanto, M. B. (2024). Promoting religious moderation through English language teaching: Strategies and challenges in Islamic educational settings. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(2), 192–202. <https://doi.org/10.26877/eternal.v15i2.443>
- Umar, U., & Purwanto, M. B. (2025). AI and decision assistance for enhancing self-directed learning. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 16(2), 457–465. <https://doi.org/10.26877/3jqzpr36>
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.
- UNESCO. (2022). *Global education monitoring report 2022: Technology in education—A tool on whose terms?* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Widyawati, N. (2024). *Teori dan penerapan bisnis model canvas pada UMKM*. Scopindo Media Pustaka.