

PERAN PELATIHAN CANVA DAN AI DALAM Mendukung PROGRAM LITERASI DIGITAL DISKOMINFO Kota Bogor BAGI SISWA SMA/SMK

Irwan Siswanto¹, Luthfia Saskia², dan Muhamad Yusuf³

¹Program Studi Sistem Informasi, ²Program Studi Informatika, ³Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Teknologi Tangerang Selatan,

Tangerang Selatan, Indonesia

email: [1irwansiswanto@itts.ac.id](mailto:irwansiswanto@itts.ac.id), [2saskia@itts.ac.id](mailto:saskia@itts.ac.id), [3yusuf@itts.ac.id](mailto:yusuf@itts.ac.id)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut generasi muda untuk memiliki literasi digital yang memadai, khususnya dalam bidang desain visual dan pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Bogor secara aktif mendorong peningkatan literasi digital bagi pelajar melalui berbagai program edukatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengkaji peran pelatihan Canva dan AI dalam mendukung program literasi digital Diskominfo Kota Bogor bagi siswa SMA/SMK.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Peserta kegiatan berjumlah kurang lebih 47 siswa SMA/SMK yang berasal dari berbagai sekolah di Kota Bogor. Materi pelatihan difokuskan pada optimalisasi fitur Canva untuk desain konten digital serta pemanfaatan AI sebagai alat bantu kreatif dalam pembuatan visual dan ide konten. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, hasil praktik desain, serta umpan balik peserta setelah pelatihan.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva dan AI untuk menghasilkan konten digital yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi digital. Peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi AI sebagai bagian dari proses kreatif. Kegiatan ini berkontribusi positif dalam mendukung program literasi digital Diskominfo Kota Bogor serta menjadi model pelatihan yang aplikatif bagi penguatan kompetensi digital siswa SMA/SMK.

Kata kunci: literasi digital; Canva; kecerdasan buatan; pelatihan; siswa SMA/SMK

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi, belajar, dan berkarya. Generasi muda, khususnya siswa SMA/SMK, dituntut untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab. Literasi digital menjadi kompetensi penting yang mencakup kemampuan memahami, menggunakan, dan menciptakan konten digital secara efektif. Dalam konteks ini, keterampilan desain visual dan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebutuhan kompetensi abad ke-21. Pemerintah daerah, melalui Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo), memiliki peran strategis dalam mendorong peningkatan literasi digital di kalangan pelajar melalui berbagai program edukatif dan pelatihan berbasis teknologi.

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain digital menggunakan platform Canva dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan visual komunikasi, dan minat belajar siswa. Beberapa studi juga melaporkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat desain yang ramah pengguna efektif diterapkan pada kalangan pelajar dan pendidik. Di sisi lain, pengabdian dan penelitian terkait pemanfaatan AI dalam pendidikan umumnya masih berfokus pada penggunaan AI sebagai alat bantu pembelajaran, seperti pembuatan materi ajar, penilaian otomatis, atau pengembangan konten berbasis teks. Meskipun demikian, kajian yang mengintegrasikan pelatihan Canva dengan pemanfaatan AI sebagai alat bantu kreatif dalam konteks literasi digital siswa SMA/SMK, khususnya dalam program yang difasilitasi oleh instansi pemerintah daerah, masih relatif terbatas.

Berdasarkan state of the art tersebut, terdapat kesenjangan dalam implementasi program literasi digital yang tidak hanya mengenalkan tools digital secara terpisah, tetapi juga mengintegrasikan platform desain visual dengan teknologi AI secara aplikatif dan kontekstual. Sebagian besar pengabdian sebelumnya belum secara spesifik menempatkan AI sebagai pendukung proses kreatif desain visual yang mudah diakses oleh siswa, serta belum dikaitkan secara langsung dengan program literasi digital pemerintah daerah. Kebaruan (novelty) dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pendekatan pelatihan yang mengombinasikan optimalisasi Canva dan pemanfaatan AI dalam satu rangkaian kegiatan terstruktur, partisipatif, dan berorientasi pada praktik, serta dilaksanakan sebagai bagian dari dukungan terhadap program literasi digital Diskominfo Kota Bogor. Pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani kebutuhan keterampilan digital siswa dengan arah kebijakan literasi digital pemerintah daerah.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMA/SMK dalam memanfaatkan Canva dan AI untuk menghasilkan konten digital yang kreatif dan efektif, serta untuk mengkaji peran pelatihan tersebut dalam mendukung program literasi digital Diskominfo Kota Bogor. Urgensi pengabdian ini terletak pada upaya memperkuat kompetensi digital generasi muda agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus memberikan model pelatihan yang aplikatif dan relevan untuk pengembangan program literasi digital di tingkat daerah.

METODE

1. Literasi Digital dalam Pendidikan

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menciptakan informasi menggunakan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab. UNESCO (2018) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup aspek kognitif, sosial, dan etis dalam pemanfaatan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan menengah, literasi digital menjadi kompetensi kunci yang mendukung pembelajaran abad ke-21 dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja dan masyarakat digital.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa SMA/SMK masih bervariasi dan cenderung berfokus pada konsumsi konten dibandingkan produksi konten digital secara kreatif (Pratiwi & Pritanova, 2017; Kurniawati et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan konten digital yang bernilai dan komunikatif.

2. Pelatihan Desain Digital Menggunakan Canva

Canva merupakan platform desain berbasis daring yang banyak digunakan dalam kegiatan pendidikan karena antarmukanya yang sederhana dan fitur yang mudah diakses oleh pemula. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningrum dan Nugroho (2019) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas visual dan minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil pengabdian kepada masyarakat yang melaporkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dasar bagi pelajar dan guru (Rahmawati et al., 2021).

Dalam konteks literasi digital, Canva berperan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi visual, berpikir kreatif, serta memahami prinsip dasar desain. Platform ini juga relevan digunakan dalam program pengabdian karena tidak memerlukan spesifikasi perangkat tinggi dan dapat diakses secara gratis dengan fitur yang cukup lengkap (Putri & Hidayat, 2022).

3. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Proses Kreatif

Artificial Intelligence (AI) semakin banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, khususnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan pengembangan konten. AI dapat membantu pengguna dalam menghasilkan ide, menyusun teks, serta mengoptimalkan desain visual secara lebih efisien. Menurut Holmes et al. (2019), AI memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang bersifat personal dan kreatif apabila digunakan secara tepat.

Beberapa studi dan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pengenalan AI kepada siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi masa depan serta mendorong sikap adaptif terhadap perkembangan digital (Sari et al., 2022). Namun demikian, sebagian besar implementasi AI dalam pendidikan masih terbatas pada aspek teoretis atau penggunaan pasif, sehingga diperlukan pendekatan praktis yang mengintegrasikan AI dengan aktivitas kreatif yang dekat dengan kehidupan siswa.

4. Integrasi Canva dan AI dalam Program Literasi Digital

Integrasi antara platform desain seperti Canva dengan teknologi AI merupakan pendekatan yang relatif baru dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan AI sebagai pendukung proses kreatif, seperti pengembangan ide konten, penyesuaian visual, dan penyusunan pesan komunikasi digital. Beberapa penelitian terbaru menekankan bahwa integrasi alat digital yang saling melengkapi dapat meningkatkan efektivitas program literasi digital dan keterlibatan peserta (OECD, 2021; Widodo & Prasetyo, 2023).

Dalam konteks program literasi digital yang diinisiasi oleh pemerintah daerah, integrasi Canva dan AI memberikan nilai tambah karena bersifat aplikatif, mudah diimplementasikan,

dan relevan dengan kebutuhan generasi muda. Oleh karena itu, pelatihan yang mengombinasikan kedua teknologi ini memiliki potensi besar untuk mendukung tujuan literasi digital secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Canva dan Artificial Intelligence (AI) telah dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Bogor. Peserta kegiatan berjumlah 47 siswa SMA/SMK yang berasal dari berbagai sekolah di Kota Bogor. Pelatihan dilaksanakan melalui sesi pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan konten digital menggunakan Canva dengan dukungan AI.

Untuk mengetahui capaian kegiatan, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan berdasarkan observasi fasilitator, hasil praktik desain, dan umpan balik peserta. Data evaluasi yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan interpretasi.

2. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Ringkasan hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Keterangan
Pemahaman literasi digital	Rendah–Sedang	Sedang–Tinggi	Mengalami peningkatan
Penguasaan dasar Canva	Rendah	Tinggi	Meningkat signifikan
Kemampuan desain visual	Sedang	Tinggi	Lebih terstruktur
Pemanfaatan AI untuk ide konten	Rendah	Sedang–Tinggi	Mulai adaptif
Kepercayaan diri membuat konten	Sedang	Tinggi	Lebih percaya diri

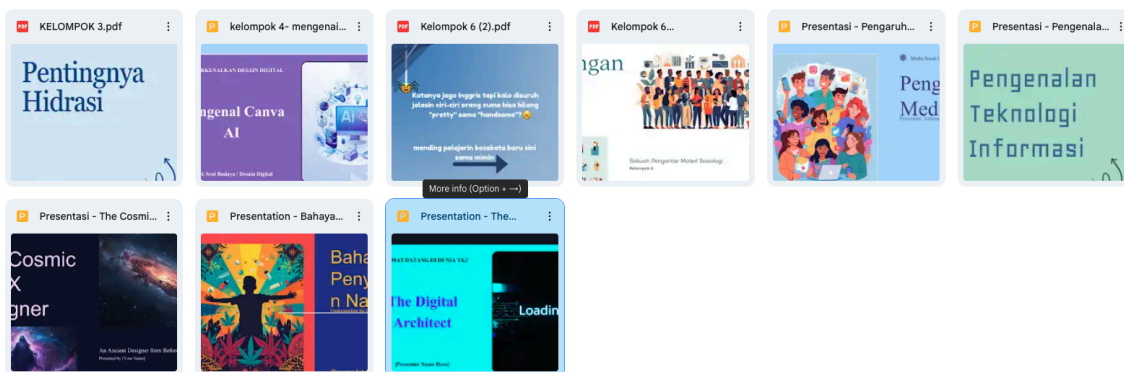
Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta dalam memanfaatkan Canva dan AI. Peserta mampu menghasilkan konten visual yang lebih rapi, komunikatif, dan relevan dengan konteks literasi digital.

Hasil Produk Karya Peserta

Hasil praktik peserta berupa desain konten digital, seperti poster edukasi dan konten informasi, menunjukkan peningkatan kualitas visual dari aspek tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan pesan komunikasi. Selain itu, peserta mampu memanfaatkan AI untuk membantu proses kreatif, terutama dalam pencarian ide dan penyusunan teks pendukung konten.



Gambar: Foto Dokumentasi Kegiatan dan praktik peserta



Gambar: Hasil karya presentasi siswa yang dibuat dengan Ai dan Canva
PEMBAHASAN

1. Keterkaitan Hasil dengan Konsep Literasi Digital

Peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta menunjukkan bahwa pelatihan Canva dan AI mampu mendukung penguatan literasi digital siswa SMA/SMK. Hasil ini sejalan dengan konsep literasi digital yang menekankan kemampuan tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga menciptakan konten digital secara kreatif dan bertanggung jawab (UNESCO, 2018). Penggunaan Canva sebagai media desain visual membantu peserta mengembangkan kemampuan komunikasi visual, sedangkan AI berperan sebagai alat bantu yang mempercepat dan mempermudah proses kreatif.

2. Integrasi Canva dan AI sebagai Pendekatan Aplikatif

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa integrasi Canva dan AI memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dibandingkan penggunaan satu alat secara terpisah. Peserta tidak hanya mempelajari teknik desain, tetapi juga memahami bagaimana AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung ide dan pengembangan konten. Temuan ini mendukung pandangan Holmes et al. (2019) yang menyatakan bahwa AI dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila diintegrasikan secara kontekstual dan praktis.

3. Perbandingan dengan Penelitian dan Pengabdian Sebelumnya

Hasil pengabdian ini sejalan dengan penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya yang melaporkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain siswa (Sulistyaningrum & Nugroho, 2019; Rahmawati et al., 2021). Namun, pengabdian ini memiliki perbedaan dan kebaruan karena menggabungkan Canva dengan pemanfaatan AI sebagai pendukung proses kreatif. Berbeda dengan pengabdian sebelumnya yang umumnya berfokus pada satu platform atau satu keterampilan, kegiatan ini menawarkan pendekatan terintegrasi yang relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

4. Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, hasil pengabdian ini memperkuat konsep literasi digital sebagai kompetensi multidimensional yang mencakup keterampilan teknis, kreatif, dan adaptif terhadap teknologi baru. Integrasi Canva dan AI menunjukkan bahwa literasi digital dapat dikembangkan melalui pendekatan praktis yang mudah diakses oleh pelajar.

Secara praktis, hasil pengabdian ini memberikan implikasi bagi Diskominfo Kota Bogor sebagai mitra strategis dalam pengembangan program literasi digital. Model pelatihan ini dapat direplikasi dan dikembangkan untuk sasaran yang lebih luas, baik di tingkat sekolah maupun komunitas masyarakat lainnya. Selain itu, pelatihan ini membantu siswa SMA/SMK mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia digital dan kebutuhan keterampilan masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Canva dan *Artificial Intelligence* (AI) yang dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bogor telah memberikan kontribusi positif dalam mendukung program literasi digital bagi siswa SMA/SMK. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman literasi digital, keterampilan desain visual, serta kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai pendukung proses kreatif.

Integrasi Canva dan AI dalam satu rangkaian pelatihan memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda. Peserta tidak hanya memahami konsep dasar desain digital, tetapi juga mampu menghasilkan konten visual yang lebih terstruktur, komunikatif, dan kreatif. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif efektif dalam mendorong adaptasi teknologi digital di kalangan pelajar.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain digital berbasis Canva dan AI dapat menjadi model yang efektif dan mudah direplikasi untuk penguatan literasi digital siswa SMA/SMK. Kegiatan ini juga memperkuat peran kolaborasi antara akademisi dan pemerintah daerah dalam menyiapkan generasi muda yang lebih adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bogor sebagai mitra pengabdian, institusi penulis atas dukungan pendanaan internal, serta tim mahasiswa Adik Hayun Karim, Fathiya Nurul Ilmi, dan Meiliza Putri Saefulloh yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

KONFLIK KEPENTINGAN BERSAMA INTERESTS

Nyatakan konflik of kepentingan apa pun, seperti hubungan keuangan, profesional, atau pribadi apa pun yang relevan dengan karya yang dikirimkan. Hal ini dapat mencakup nama sumber pendanaan dan uraian perannya dalam perancangan kajian, pendataan dan analisis, penulisan artikel, dan / atau keputusan untuk diserahkan kepada JPkM; apakah mereka menjabat atau pernah menjabat sebagai dewan redaksi JPkM sebelumnya; dan/atau apakah mereka pernah menjabat sebagai dewan redaksi J PkM; dan / atau apakah mereka pernah menjabat sebagai dewan redaksi J PkM sebelumnya; dan / atau mereka bekerja atau pernah bekerja untuk organisasi yang mungkin mendapat manfaat dari publikasi artikel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Boston, MA: Center for Curriculum Redesign.
- Kurniawati, D., Zainnuri, H., & Anwar, M. (2020). Literasi digital siswa SMA dalam menghadapi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 157–168.
- OECD. (2021). *OECD digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with AI, blockchain and robots*. Paris: OECD Publishing.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11–24.

- Putri, A. R., & Hidayat, T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 245–254.
- Rahmawati, S., Lestari, D., & Wahyuni, E. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi pelajar sebagai upaya peningkatan literasi digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 134–141.
- Sari, M. P., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2022). Pengenalan artificial intelligence dalam pendidikan untuk meningkatkan literasi teknologi siswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 3, 210–216.
- Sulistyaningrum, D., & Nugroho, Y. (2019). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran desain visual. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 11(1), 45–53.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO Institute for Statistics.
- Widodo, S., & Prasetyo, E. (2023). Integrasi teknologi digital dalam program literasi digital pelajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 67–78.