

PELATIHAN LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

Putri Yuli Utami¹⁾, Rudi Alfian²⁾, Rangga Aditya Saputra³⁾

^{1,3}Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

²Budidaya Perairan, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

¹putriyuli@unmuhpnk.ac.id, ²rudi.alfian@unmuhpnk.ac.id

Diterima: 20 Oktober 2025, Direvisi: 8 Desember 2025, Disetujui: 9 Desember 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) menuntut generasi muda memiliki literasi digital yang kuat agar mampu beradaptasi dan berinovasi di era digital. Namun, masih banyak siswa yang belum memahami pemanfaatan teknologi digital dan AI secara produktif dan etis. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan media digital, mengenal teknologi AI, serta menumbuhkan kesadaran terhadap etika dan keamanan informasi. Pelatihan diikuti oleh 30 siswa dari kelas X, pelatihan menggunakan metode workshop, ceramah interaktif, dan praktik langsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dari skor rata-rata *pretest* 61% menjadi 87% pada *posttest*, dengan penilaian terhadap aspek konsep literasi digital, kemampuan menggunakan Canva, pemahaman etika digital dan keamanan informasi, kreativitas desain serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi digital. Tema desain yang diangkat dalam kegiatan ini yaitu *Literasi digital untuk Keamanan dan Etika Bermedia Sosial*, dengan karya terbaik berupa poster edukatif bertema *Bijak Bermedia Sosial dan Lindungi Data Pribadimu*. Hasil desain terbaik menampilkan desain poster edukatif dengan komposisi visual menarik, pesan jelas, serta relevansi tinggi terhadap isu literasi digital. Secara keseluruhan kegiatan ini efektif meningkatkan kemampuan dan kesadaran digital siswa serta dapat menjadil model pembelajaran inovatif di sekolah.

Kata kunci: Canva; Desain; Etika Digital; Kecerdasan Buatan; Poster

ABSTRACT

The development of information technology and artificial intelligence (AI) requires the younger generation to have strong digital literacy in order to adapt and innovate in the digital age. However, many students still do not understand how to use digital technology and AI productively and ethically. This training activity aims to improve student's skill in using digital media, familiarise them with AI technology, and raise their awareness of information ethics and security. The training was attended by 30 students and used workshop methods, interactive lecturers, and hands-on-practice. The evaluation results showed a significant increase from a pre-test average score of 61% to 87% on the post-test, with assessments of aspects of digital literacy concepts, the ability to use Canva, understanding of digital ethics and information security, design creativity, and digital collaboration and communication skills. The design theme raised in this activity was Digital Literacy for Social Media Security and Ethics, with the best works being educational posters with the themes of Wise Social Media Use and Protect Your Personal Data. The best design featured education posters with attractive visual compositions, clear messages, and high relevance to the issues of digital literacy. Overall, this activity effectively improved students' for innovative learning in schools.

Keywords: Canva; Design; Digital Ethics; Artificial Intelligence; Poster

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang masif dalam berbagai aspek kehidupan telah mendorong pentingnya literasi digital sebagai keterampilan dalam dunia Pendidikan (Agung Esfandari et al., 2023). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap pemahaman kritis terhadap konten

digital, etika berinternet, keamanan siber, serta pemanfaatan teknologi cerdas seperti *Artificial Intelligence* (AI) (Rochmat et al., 2024).

Artificial intelligence kini tidak lagi hanya menjadi konsumsi kalangan akademisi dan teknologi industry, namun sudah merambah dalam dunia pendidikan (Kasman & Judijanto, 2024). AI dapat digunakan sebagai media pembelajaran, pengolahan

data pendidikan, hingga pengembangan kreativitas siswa melalui proyek berbasis teknologi (Martins et al., 2024). Namun, tingkat pemahaman dan pemanfaatan AI di kalangan siswa SMA saat ini masih tergolong rendah, baik dari sisi infrastruktur, maupun literasi konseptual (Masyarakat et al., n.d.).

Berbagai studi menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang diintegrasikan dengan pengenalan dan praktik penggunaan AI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Sari et al., 2024; Mahadi et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk merancang model pelatihan literasi digital yang tidak hanya fokus pada keterampilan dasar, tetapi juga memperkenalkan konsep dan penerapan AI secara praktis dan aplikatif (Sudana & Suryana dan Agus Suherman, 2022).

Salah satu penerapan literasi digital dalam teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan aplikasi Canva untuk membuat desain visual (Muhammad Yogi Riyantama Isjoni et al., 2023). Media Canva dapat membantu motivasi siswa dalam keterlibatan dipembelajaran (Mulyanto et al., 2024). Berbagai fitur menarik, gratis maupun berbayar tersedia di platform Canva untuk membantu dalam pembuatan desain, seperti pembuatan logo, presentasi, resume, spanduk, undangan, brosur, sertifikat, pamphlet, infografis, bulletin, kartu ucapan dan bookmark sudah tersedia (Admelia et al., 2022). Sehingga aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.

Namun, ditengah perkembangan teknologi saat ini, siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak masih ada yang menghadapi berbagai tantangan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Banyak diantara siswa yang belum mampu menemukan dan menggunakan informasi digital yang relevan serta berkualitas. Selain itu, masalah yang perlu mendapat perhatian serius yakni kurangnya pengetahuan tentang etika digital dan keamanan data pribadi. Banyak diantara siswa belum menyadari pentingnya melindungi data pribadi dan privasi saat berinteraksi di media sosial dan platform digital lainnya. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pelatihan literasi digital akan memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan serta membantu mereka menggunakan teknologi secara produktif, aman dan cerdas.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi digital yang mendukung proses pembelajaran dan membangun keterampilan dengan teknologi. Diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk berinovasi, berkolaborasi dan belajar melalui pelatihan yang komprehensif dan terarah. Kegiatan ini juga fokus mengajarkan siswa etika digital dan keamanan informasi, sehingga siswa dapat menjadi

pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab.

Program pelatihan literasi digital ini menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti *pretest* sebelum materi, materi pembelajaran dan dilanjutkan praktik langsung, diskusi interaktif, dan sosialisasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan bahwa pengetahuan mereka dalam diimplementasikan di masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya berkonsentrasi pada penguasaan aspek teknologi tetapi juga pengembangan pola pikir praktis dan kreatif.

Secara keseluruhan program pengabdian kepada masyarakat ini akan berdampak positif pada peningkatan literasi digital siswa di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. Melalui kegiatan pelatihan ini siswa diharapkan lebih siap untuk beradaptasi dan berkompetisi di dunia digital. Selain itu, kegiatan pelatihan ini termasuk program pembelajaran melatih siswa paham teknologi dan cerdas dalam menggunakan sosial media.

METODE

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2025 satu hari penuh di SMA Muhammadiyah 2 Jl. Dr Sutomo, Pontianak. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini menggunakan kombinasi workshop, ceramah interaktif dan praktik langsung. Peserta mendapatkan materi literasi digital melalui kegiatan pelatihan yang dipaparkan di depan kelas, terkait etika di sosial media, keamanan siber, etika digital, serta pemanfaatan teknologi Canva.

Kegiatan diawali dengan ceramah interaktif yang bertujuan memperkenalkan konsep dasar literasi digital, manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran, serta prinsip dasar desain grafis. Selanjutnya peserta mengikuti sesi demonstrasi yakni pemaparan menunjukkan secara langsung langkah-langkah penggunaan Canva, mulai dari membuat akun, memilih template, hingga mengatur elemen desain seperti *text*, gambar, dan ikon. Setelah memahami dasar penggunaannya, siswa diberikan kesempatan untuk praktik langsung membuat desain sederhana, seperti poster literasi digital atau pamflet kegiatan sekolah, sehingga dapat mengasah keterampilan peserta secara mandiri.

Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan diskusi kelompok, yakni antara peserta berkolaborasi untuk bertukar ide, menilai karya satu sama lain dan memberikan masukan terhadap hasil desain yang dibuat. Tahap berikutnya, metode *project-based learning* diterapkan dengan menugaskan peserta untuk membuat proyek akhir berupa kampanye digital bertema “Literasi digital

untuk Keamanan dan Etika Bermedia Sosial” menggunakan Canva. Setelah proyek selesai, peserta mempresentasikan hasil karya dalam sesi *peer learning*, yang bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi dan refleksi bersama. Narasumber memberikan umpan balik terhadap hasil karya serta mendiskusikan pengalaman belajar yang diperoleh.

Kegiatan pelatihan Canva dengan metode pendekatan ini menumbuhkan kreativitas peserta serta kemampuan kolaborasi, berpikir kritis dan pemanfaatan teknologi secara produktif dalam pembelajaran (Enjelita et al., 2024).

Pemateri dalam kegiatan ini adalah Putri Yuli Utami, M.Kom Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Mitra Sasaran dan Gambaran Singkat Kegiatan Pelatihan

SMA Muhammadiyah 2 Pontianak merupakan mitra sasaran dalam kegiatan ini karena menunjukkan komitmen yang kuat untuk literasi digital di kalangan siswa mereka. Program ini melibatkan 30 yaitu siswa kelas X, dipilih karena ketertarikan siswa dalam mengembangkan teknologi digital. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan program dilaksanakan secara konsisten dan berjalan lancar.

Tujuan dari program pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa menggunakan berbagai teknologi dan aplikasi digital. Kegiatan pelatihan memperkenalkan siswa dengan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar seperti membuat desain, presentasi belajar serta pentingnya menjaga keamanan data dan privasi dalam dunia digital dan etika digital menggunakan internet (Supriyadi et al., 2024).

Tahapan Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahapan persiapan dimulai dari wawancara ke pihak sekolah dan identifikasi kebutuhan peserta bersama Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Pontianak dan Dosen Program Studi Sistem Informasi UM Pontianak. Tim pelaksana menyusun rangkain kegiatan yang difokuskan pada pratik dan implementasi langsung. Materi diberikan melalui media digital dan platform yang digunakan yaitu Canva untuk membuat desain dan presentasi pembelajaran interaktif secara online.

Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2025 sehari penuh dengan pendekatan yaitu menentukan tema, melatih kreativitas, merancangan, implementasi dan presentasi akhir. Siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum pelatihan dimulai. *Pretest* dilaksanakan secara online melalui media *google form*. Setelah itu dilanjutkan dengan sesi materi disampaikan oleh narasumber melalui pembelajaran yang interaktif. Siswa diberikan modul pelatihan yang dapat diakses melalui *google form*.

Selama pelatihan siswa memiliki minat dan antusias yang tinggi. Siswa membuat kelompok dan saling berdiskusi serta tanya jawab dalam proses membuat desain media yang informatif. Pendampingan dilakukan kepada setiap siswa dan diberikan arahan penggunaan *tools* yang diaplikasikan. Tema yang diberikan dalam membuat desain poster adalah “Literasi digital untuk Keamanan dan Etika Bermedia Sosial”.



Gambar 1. Pemaparan materi (dokumentasi kegiatan, 2025)



Gambar 2. Pendampingan kepada peserta selama kegiatan pelatihan (dokumentasi kegiatan, 2025)

Evaluasi dan tindak lanjut

Proses evaluasi dilakukan selama dua tahapan yakni saat sesi pelatihan siswa diberikan waktu untuk tanya jawab, dan *feedback*. Kemudian disesi akhir kegiatan dilakukan penilaian terhadap hasil desain poster yang dibuat oleh peserta serta penyebaran kuesioner *posttest* dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa hingga 87%. Hal ini terlihat dari evaluasi hasil kuesioner dan pemahaman peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan mendapatkan keterampilan, kreativitas dan kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil karyanya didepan kelas.



Gambar 3. Peserta pelatihan (dokumentasi kegiatan, 2025)



Gambar 4. Presentasi hasil desain peserta didepan kelas (dokumentasi kegiatan, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelatihan

Pengukuran hasil pelatihan literasi digital menggunakan Canva dilakukan melalui evaluasi *pretest* dan *posttest* kepada peserta. *Pretest* diberikan sebelum pelatihan dimulai untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa mengenai literasi digital dan pemanfaatan canva, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pelatihan untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh (Agnestio et al., 2024; Lamusiah, n.d.). Hasil evaluasi ini menggambarkan sejauh mana pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep literasi digital, keamanan informasi, serta keterampilan desain komunikasi visual menggunakan Canva. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* pelatihan terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Evaluasi

No	Aspek Penilaian	Pretest	Posttest
1	Pemahaman literasi digital	60%	90%
2	Pemahaman etika dan keamanan	55%	88%

digital			
3	Penguasaan fitur Canva	40%	92%
4	Kemampuan membuat desain pembelajaran	45%	93%
5	Kreativitas dan komunikasi visual	50%	91%
6	Kolaborasi dan partisipasi aktif	58%	889%

(data primer diolah, 2025)

Pelaksanaan pelatihan literasi digital menggunakan Canva di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan signifikan pada berbagai aspek kemampuan, meliputi pemahaman literasi digital, etika dan keamanan siber, penguasaan fitur Canva, kemampuan mendesain materi pembelajaran, kreativitas, serta kolaborasi antar peserta. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 40-50% dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Sebelum pelatihan dimulai, masih terdapat beberapa peserta yang belum memahami konsep literasi digital. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 60% siswa yang memahami makna literasi digital dan keamanan digital, hanya 55% siswa yang memahami pentingnya menjaga privasi data dan berperilaku etis di dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan pendampingan intensif agar siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

Setelah hasil pelatihan menunjukkan, pemahaman siswa meningkat secara signifikan. Nilai *posttest* menunjukkan peningkatan hingga 90% pada aspek literasi digital dan 88% pada aspek etika digital. Kenaikan ini tidak lepas dari metode pelatihan berbasis workshop yang menekankan keterlibatan aktif peserta melalui sesi ceramah interaktif, diskusi, serta praktik langsung. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk memahami konsep melalui implementasi langsung bukan hanya sebatas teori.

Aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah penguasaan fitur Canva dan kemampuan mendesain media pembelajaran. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 40-45% siswa yang mampu menggunakan Canva secara mandiri. Namun, setelah sesi demonstrasi dan praktik langsung, hasil *posttest* mencapai 92-93%. Siswa

tidak hanya mampu mengoperasikan fitur dasar Canva seperti memilih template dan menambahkan elemen desain, tetapi juga menghasilkan karya visual yang menarik dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa Canva merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan desain visual sekaligus menumbuhkan kreativitas siswa (Mahadi et al., 2024).

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berdampak positif terhadap perkembangan keterampilan kolaboratif dan komunikasi visual. Melalui proyek berbasis kelompok, siswa belajar berkolaborasi dalam merancang kampanye digital bertema literasi digital untuk keamanan dan etika bermedia sosial. Kegiatan ini mendorong peserta untuk berdiskusi, berbagi ide, serta saling memberi masukan terhadap hasil karya teman sekelompok. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan kerja sama siswa sebesar 31% dibandingkan sebelum pelatihan.

Peningkatan dalam berbagai aspek ini menunjukkan bahwa pendekatan workshop yang menggabungkan ceramah interaktif dan praktik langsung dan pembelajaran berbasis proyek sangat efektif dalam menumbuhkan kompetensi literasi digital. Peserta tidak hanya belajar menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga memahami nilai-nilai penting seperti etika digital, keamanan informasi dan tanggung jawab sosial di dunia maya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan literasi digital menggunakan Canva berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi secara produktif, kreatif, dan etis. Selain memberikan keterampilan praktis, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran bahwa literasi digital merupakan bagian penting dalam perkembangan teknologi saat ini. Hasil ini, memberikan hasil positif sehingga menjadi model pengembangan pelatihan serupa di sekolah lain, sehingga literasi digital dapat terintegrasi secara menyeluruh dalam proses Pendidikan di Indonesia.

Produk Desain Poster Edukatif

Produk desain poster edukatif merupakan wujud penerapan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan, peserta tidak hanya belajar aspek teknik penggunaan Canva tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikatif dalam menyampaikan pesan digital. Poster ini dihasilkan mengangkat tema seputar keamanan digital, etika digital dan penggunaan media sosial yang bijak yang relevan dengan kehidupan digital siswa saat ini. Melalui karya ini, terlihat bahwa peserta mampu memadukan elemen visual, teks dan pesan moral secara efektif untuk menyampaikan informasi yang edukatif dan menarik.



Gambar 5. Hasil karya peserta (hasil pelatihan, 2025)



Gambar 6. Hasil karya peserta (hasil pelatihan, 2025)



Gambar 7. Hasil karya peserta (hasil pelatihan, 2025)

Hasil ketiga poster bertema literasi digital untuk keamanan dan etika bermedia sosial masing-

masing menonjolkan aspek yang berbeda dalam konteks keamanan data dan perilaku bermedia sosial.

Gambar 5. Poster pertama berjudul *“Jaga Data Pribadi, Lindungi Identitasmu”* berfokus pada aspek keamanan data pribadi di dunia digital. Desain poster ini menggunakan nuansa biru tua yang identik dengan keamanan dan teknologi, memperkuat pesan kehati-hatian dalam berbagi informasi pribadi. Gambar sosok berubah dengan simbol kunci digital menegaskan ancaman dunia maya seperti peretasan dan pencurian identitas. Pesan utama yang ingin disampaikan adalah pentingnya menjaga data pribadi seperti nomor KTP, alamat, dan kata sandi agar tidak disalahgunakan oleh pihak lain. Poster ini efektif dalam membangun kesadaran akan risiko siber serta menekankan bahwa keamanan digital dimulai dari diri sendiri.

Gambar 6. Poster kedua dengan judul *“Bijak menggunakan Media Sosial”* menonjolkan nilai etika dan tanggung jawab sosial dalam interaksi digital. Poster ini menggunakan desain dinamis dengan warna cerah biru menggambarkan semangat positif generasi muda. Pesan-pesan seperti verifikasi informasi, berpikir sebelum membagikan dan menghormati pendapat orang lain menekankan pentingnya literasi informasi serta empati digital. Poster ini menargetkan remaja agar lebih bijak dan kritis dalam menggunakan media sosial, mencegah penyebaran hoaks, dan membangun ruang digital yang sehat.

Gambar 7. Poster ketiga berjudul *“Bijak Bermedia Sosial”* menyoroti kedisiplinan dan batasan diri saat berinteraksi daring. Menggunakan desain warna ungu neon dan visual smartphone, poster ini relevan dengan budaya digital saat ini. Pesan-pesan seperti ‘batasi waktu online’, ‘gunakan bahasa sopan’ dan ‘hargai privasi orang lain’ menekankan keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan nyata. Pendekatan visual futuristik membuatnya menarik bagi siswa SMA atau generasi muda yang akrab dengan teknologi.

Dampak Kegiatan

Peningkatan literasi digital dan keterampilan desain visual

Pelatihan ini memberikan dampak signifikan terhadap literasi digital siswa, khususnya dalam hal pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran kreatif. Siswa menjadi terampil menggunakan Canva untuk membuat desain yang komunikatif dan menarik. Mereka mampu memahami fungsi berbagai fitur seperti template, ikon, dan topografi untuk menyampaikan pesan edukatif secara visual. Hasil karya poster yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan estetika, konsistensi desain, serta ketepatan pesan dibandingkan sebelum pelatihan.

Penguatan etika digital dan kesadaran keamanan informasi

Salah satu hasil penting kegiatan ini adalah meningkatkannya kesadaran siswa terhadap etika digital dan keamanan informasi. Melalui materi dan diskusi selama pelatihan, siswa mulai memahami pentingnya menjaga data pribadi serta berpikir kritis terhadap informasi yang beredar di dunia maya. Mereka menyadari bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana menggunakan secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Hal ini tercermin dalam tema-tema poster yang dihasilkan seperti *“Bijak Bermedia Sosial”* dan *“Lindungi Data Pribadimu”*.

Peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam pembelajaran digital

Kegiatan pelatihan berbasis praktik langsung menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan teknologi (Rosmayanti et al., n.d.). Sebelumnya, banyak siswa yang merasa canggung atau ragu memanfaatkan aplikasi desain digital. Namun, melalui sesi pendampingan dan latihan, mereka menjadi lebih antusias dan berani bereksperimen dengan ide-ide baru. Keberhasilan menghasilkan karya desain yang menarik memberikan pengalaman positif dan memperkuat kepercayaan diri siswa untuk terus berinovasi menggunakan media digital dalam kegiatan belajar lainnya.

Penguatan kolaborasi antara siswa dan guru

Pelatihan ini juga memperkuat antara siswa dan guru. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga ikut mendampingi siswa dalam proses pembuatan desain. Interaksi dua arah ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka, kreatif, dan berorientasi pada proyek. Guru mendapatkan wawasan baru mengenai metode pembelajaran berbasis teknologi sedangkan siswa memperoleh bimbingan langsung untuk mengembangkan potensi kreatif mereka.

Tantangan dan upaya pemecahan masalah

Selama pelaksanaan pelatihan, ditemukan tantangan seperti keterbatasan akses jaringan internet, perbedaan kemampuan dasar digital antar siswa, dan fasilitas seperti komputer. Namun, kendala ini dapat diatasi dengan, penggunaan mode offline Canva, pembagian kelompok, serta menggunakan handphone masing-masing untuk membuat desain serta bimbingan tambahan oleh fasilitator. Hambatan ini menjadi pembelajaran penting dalam mengelola kegiatan berbasis digital di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas.

Dampak keberlanjutan program

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini terlihat dari meningkatnya minat siswa untuk terus berkarya secara digital. Banyak siswa yang melanjutkan pembuatan desain poster, presentasi dan konten edukatif setelah pelatihan berakhir. Guru

yang terlibat juga berkomitmen untuk menjadikan pelatihan Canva sebagai kegiatan pembelajaran dikelas seperti penggunaan medai presentasi dan kuis untuk mendukung kreativitas visual dan literasi digital. Dengan demikian program ini memiliki potensi keberlanjutan yang tinggi sebagai model pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan berbasis literasi digital berbasis *artificial intelligence* di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan digital siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, siswa mengalami peningkatan yang nyata dalam hal pemahaman literasi digital, etika dan keamanan informasi, serta keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya mengenal teknologi secara umum tanpa memahami penerapan dalam konteks pembelajaran yang produktif. Namun, setelah kegiatan ini, peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri untuk menghasilkan desain yang kreatif dan mendukung proses pembelajaran.

Selain peningkatan kemampuan teknis, pelatihan ini juga berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai penting seperti tanggung jawab digital, kerja sama dan berpikir kritis. Melalui pendekatan workshop yang interaktif dan berbasis proyek, siswa dilatih untuk berkolaborasi, mengkomunikasikan ide secara visual, serta menerapkan etika digital dalam setiap aktivitas daring. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup aspek sikap, nilai dan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Secara keseluruhan, program ini berhasil memberdayakan siswa menjadi individu yang cakap digital, kreatif dan siap menghadapi tantangan teknologi saat ini.

Agar pelatihan serupa dapat memberikan hasil yang lebih optimal, disarankan agar kegiatan literasi digital dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi kedalam kurikulum sekolah. Guru sebagai fasilitator juga dapat memantau keterampilan digital siswa diluar kegiatan serta disediakan fasilitas yang memadai seperti akses internet yang stabil dan perangkat komputer. Sehingga kegiatan pelatihan berkesinambungan dapat menjadi fondasi penting bagi pembelajaran yang modern dan kolaboratif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Pontianak dan LP3M Universitas Muhammadiyah Pontianak atas dukungan kepada Tim Pelaksana sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Serta terima

kasih kepada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Pontianak beserta guru dan murid-murid yang terlibat dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan dan dampak positif untuk sekolah, guru dan murid di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.

DAFTAR RUJUKAN

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Agnestio, A., Chandra, L. N., S Nusanumba, M. S., B P Somba, P. E., & Palangan, C. Y. (2024). *Pelatihan Canva Dasar sebagai Materi Pembelajaran untuk Murid Kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan* (Vol. 1, Issue 1). www.canva.com[10].
- Agung Esfandari, D., Mei Ulina Malau, R., & Annisari Indah, H. N. (2023). *Literasi Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Bijak Pada Remaja Dalam Beropini Secara Daring* (Vol. 6).
- Enjelita, N., Enjelita Saragih, N., Harahap, F., Adawiyah, R., Hafazana, F., & Sariangsah, H. (2024). *Pelatihan Canva untuk Siswa SMP sebagai Media Pembuatan Materi Presentasi Canva Training for Middle School Students as a Media for Making Presentation Materials*. 1(3), 113–123. <https://doi.org/10.62383/ekspresi.v1i2.238>
- Kasman, R. A., & Judijanto, L. (2024). Artificial Intelligence In The Classroom: Innovation Or Disruption In Education. In *Indonesian Journal of Education (INJOE)* (Vol. 4, Issue 3).
- Lamusiah, S. (2025). *Journal of Community Empowerment Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT Bagi Mahasiswa PBSI FKIP-UMMAT*. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce>
- Mahadi, J. P. W., Made Subrata, I., Citrawan, W., Dewa, I., Juwana, P., Made, N., & Erawati, P. (2024). *PKM. Pelatihan Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Penatih Kota Denpasar*. 4(2), 35–44. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v4i2.3798>
- Martins, R. M., von Wangenheim, C. G., Rauber, M. F., Hauck, J. C. R., & Silvestre, M. F. (2024). Teaching Machine Learning to Middle and High School Students from a Low Socio-Economic Status Background. *Informatics in*

- Education*, 23(3), 647–678.
<https://doi.org/10.15388/infedu.2024.13>
- Masyarakat, J. P., Penerapan, D., Pengetahuan, I., Kurniawan, H., Junaidi, S., Wahyuni, R. P., & Cahyani, M. (2024). *Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence Dalam Pelajaran Pemrograman*.
- Muhammad Yogi Riyantama Isjoni, Ilham Djuhri Winanda, Rosa Linda Br. Manurung, Dwisnu Tiara Cipta, Keyko Artazenia Manihuruk, Muhammad Ferdy Arifin, Resi Tiara Sihombing, Marasi Raul Gonzales Aritonang, Firza Rahmi Yanti, Sadila Oktaviani, & Yuni Hariati Siahaan. (2023). Pelatihan Canva Untuk Murid SMP Sebagai Sarana Untuk Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Pelayanan Hubungan Masyarakat*, 1(4), 102–106. <https://doi.org/10.59581/jphm-widyakarya.v1i4.2015>
- Mulyanto, A., Pakaja, J. A., Miraj Mokolintad, M., & Studi Pendidikan, P. (2024). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa Di SMP Negeri 2 Tomilito*. 3(2).
- Rochmat, C. S., Riza, R., & Murni, S. A. (2024). Artificial Intelligence in Education: Opportunities and Challenges in Improving Learning Efficiency in the Society 5.0 Era. *Progresiva: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(01), 91–100. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v13i01.30007>
- Rosmayanti, V., Wahid, A., Sulolipu, A. A., & Ram, S. W. (2024). *Journal of Community Empowerment Memberdayakan Siswa SMA Melalui Pelatihan Literasi Digital*. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., Sa'diyah, H., Hariyono, K., Hartatik, S., Andreano, R. T., Maulana, M. I., & Fikri, H. (2024). Pelatihan Literasi Digital dan Aplikasi Canva bagi Siswa-Siswi SMA BIMA Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 5(3), 217–224. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v5i3.175>
- Sudana, D., & Suryana dan Agus Suherman, D. (2022). *DIMASATRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Model Pelatihan Literasi Digital Untuk Remaja Usia Sekolah* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/dimasatra>
- Supriyadi, A., Firdaus, N., Yusfida, F., & Kolonel Sutarto Nomor, J. (2024). Literasi Data dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Artificial Intelligence bagi Pengajar SMA Negeri 2 Surakarta 1. *Indonesian Journal of Community Services* ||, 6(2). <https://doi.org/10.30659/ijocs.6.2>