

Pelatihan Desain Media Kreatif Berbasis Canva dan ChatGPT di MAN 5 Bogor

Muhammad Reza Nur Amin¹, Nenden Meutia Ramadhanti², Salwaa Hafita³, Fifin Trihandini⁴, Kukuh Wisanggayuh Tantrakila⁵

¹²³⁴⁵Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

Email: ¹rezaamin579@gmail.com, ²nendenmeutiar@gmail.com, ³hftsawaa@gmail.com,

⁴pipintrihandini@gmail.com, ⁵kukuhwisanggayuh@gmail.com

Abstrak—Siswa Madrasah Aliyah harus memiliki kemampuan yang fleksibel, inovatif, dan berbasis teknologi karena transformasi digital. Siswa MAN 5 Bogor menggunakan ChatGPT dan Canva dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan kreatif mereka. Kegiatan tersebut dilakukan dalam empat tahap: persiapan, pelatihan teori, praktik terbimbing, dan evaluasi. Dalam workshop, ChatGPT membantu menemukan dan membuat ide konten, sedangkan Canva membantu mengubah ide-ide tersebut menjadi desain visual. Proses evaluasi dilakukan melalui pengamatan keterlibatan peserta dan evaluasi produk desain berbasis Instagram. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang teknologi, kemampuan berkomunikasi secara visual, kreativitas, dan kepercayaan diri. Proses ideasi dan penyusunan narasi desain menjadi lebih sistematis dan efisien ketika kecerdasan buatan generatif digunakan. Dengan menekankan penggunaan teknologi secara moral, kritis, dan bertanggung jawab, program ini mendukung pengembangan MAN 5 Bogor sebagai "Madrasah Smart Digital".

Kata Kunci: literasi digital, desain kreatif, kecerdasan buatan, Canva, ChatGPT

Abstract—Students at Madrasah Aliyah must possess flexible, innovative, and technology-oriented capabilities in light of digital transformation. Students from MAN 5 Bogor utilized ChatGPT and Canva during a Community Service Program (PKM) designed to enhance their digital literacy and creative skills. The activity was conducted in four stages: preparation, theoretical training, guided practice, and evaluation. During the workshop, ChatGPT assisted in generating and developing content ideas, while Canva helped transform those ideas into visual designs. Evaluation was carried out by observing participant engagement and assessing the resulting Instagram-based designs. The results demonstrated improvements in the students' understanding of technology, visual communication skills, creativity, and self-confidence. The processes of ideation and narrative development for designs became more systematic and efficient through the use of generative artificial intelligence. By emphasizing the ethical, critical, and responsible use of technology, this program supports the development of MAN 5 Bogor as a "Smart Digital Madrasah."

Keywords: digital literacy, creative design, artificial intelligence, Canva, ChatGPT

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa belajar, serta cara mereka mengolah, menyampaikan, dan mengakses data. Literasi digital dalam pendidikan bukan hanya kemampuan untuk menggunakan perangkat dan aplikasi; itu juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, membuat ide, bekerja sama, dan menggunakan teknologi secara moral dan bertanggung jawab. Akibatnya, siswa harus dibekali keterampilan yang memungkinkan mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi tetapi juga mampu membuat konten digital yang informatif dan bernilai edukatif (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022).

Sangat sulit bagi Madrasah Aliyah untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sambil mempertahankan prinsip moral, karakter, dan budaya pendidikan. Mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan platform desain Canva dan kecerdasan buatan generatif seperti ChatGPT dapat menjadi sarana pembelajaran yang relevan. Namun, pemahaman tentang etika digital, ketepatan informasi, orisinalitas, dan pentingnya verifikasi produk kecerdasan buatan diperlukan saat menggunakan teknologi ini (Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024; Gani, 2025).

"Madrasah Smart Digital" adalah tujuan pengembangan MAN 5 Bogor. Setelah observasi dan koordinasi awal, diperlukan kegiatan yang meningkatkan kemampuan siswa dalam desain konten visual,

penyusunan pesan, dan pemanfaatan teknologi digital. Pelatihan desain media kreatif yang menggabungkan kreativitas, literasi digital, komunikasi visual, dan pemanfaatan kecerdasan buatan dipilih sebagai bentuk intervensi.

Tujuan dari program PKM ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan ChatGPT dan Canva sebagai alat bantu pengembangan ide. Siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab melalui kegiatan ini. Teknologi digunakan untuk membantu proses kreatif, bukan untuk menggantikan tugas mereka membuat karya atau membuat keputusan (Aji et al., 2024; Gani, 2025).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan di MAN 5 Bogor pada Sabtu, 13 September 2025 dengan pendekatan workshop intensif. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024).

Tahap persiapan dilakukan melalui observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, serta penyiapan perangkat dan kebutuhan pelatihan. Tahap pelatihan teori mencakup pengenalan literasi digital, pemanfaatan kecerdasan buatan generatif dalam proses kreatif, dasar-dasar desain media, dan etika penggunaan teknologi (Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024; Gani, 2025).

Pada tahap praktik dan pendampingan, siswa menggunakan akun Google untuk mengakses Canva. Peserta dibimbing dalam menyusun prompt pada ChatGPT untuk memperoleh ide, judul, dan narasi konten. Selanjutnya, ide tersebut dikembangkan menjadi desain media sosial dengan memanfaatkan fitur Canva, termasuk fitur pendukung seperti Magic Design. Tim pengabdian memberikan pendampingan teknis selama proses pembuatan karya (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024; Gani, 2025).

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta dan penilaian terhadap hasil desain Instagram berukuran 1:1. Aspek yang diamati meliputi kesesuaian pesan, kreativitas, komposisi visual, tipografi, tata letak, serta kemampuan peserta menjelaskan proses pengembangan ide dan desain (Aji et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sesuai agenda yang telah disusun. Rangkaian kegiatan meliputi pembukaan, penyampaian materi, praktik terbimbing, penugasan pembuatan desain, refleksi, dan dokumentasi.

3.2 Integrasi ChatGPT dan Canva

ChatGPT digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengembangan ide di workshop, terutama saat peserta menyusun tema, judul, naskah, dan alur pesan. Peserta dilatih untuk membuat arahan yang jelas dan meninjau kembali hasilnya. Oleh karena itu, penggunaan AI tidak sebatas pada penerimaan hasil otomatis; itu juga mencakup proses penyuntingan, pemilihan, dan penyesuaian yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah (Aji et al., 2024; Gani, 2025).

Canva digunakan untuk mengubah ide dan cerita menjadi produk visual. Peserta belajar tentang cara memilih desain, komposisi, warna, tipografi, dan tata letak. Peserta yang belum memiliki pengalaman desain dapat membuat karya yang lebih terstruktur dengan fitur pendukung Canva. Alur kerja dari pengembangan ide hingga visualisasi diciptakan dengan integrasi kedua teknologi tersebut, dengan siswa tetap memegang kendali atas keputusan kreatif (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Gani, 2025).

3.3 Dampak dan Kompetensi Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa konten media sosial yang dibuat peserta lebih baik. Desain yang dibuat lebih mudah dikomunikasikan, lebih terarah, dan memiliki susunan visual yang lebih baik. Data evaluasi internal kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 39 persen. Selain itu, 65% peserta menyatakan bahwa proses pembelajaran desain menjadi lebih praktis dan mudah dipahami dengan menggunakan ChatGPT dan Canva. Peserta memperoleh skor rata-rata 4,2 dari 5,0 dalam aspek berpikir komputasional (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024). Hasil ini menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengubah data menjadi komponen visual yang lebih mudah dipahami. Meskipun demikian, sekitar 40% peserta menyatakan bahwa mereka khawatir bahwa konsep dapat menjadi kurang orisinal jika terlalu bergantung pada AI. Hasil menunjukkan bahwa siswa masih harus melakukan penilaian kritis dan keputusan kreatif sambil menggunakan AI sebagai alat bantu (Aji et al., 2024; Gani, 2025).

Kegiatan meningkatkan keterampilan teknis dan kemampuan komunikasi visual. Peserta mulai berani bereksperimen sendiri dengan warna, tipografi, komposisi, dan tata letak. Oleh karena itu, pelatihan tidak hanya membantu peserta menguasai kemampuan operasional untuk menggunakan aplikasi, tetapi juga membantu peserta menjadi lebih kreatif, adaptif, dan bertanggung jawab (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Gani, 2025).

Hasil kegiatan ini mendukung hasil pengabdian terdahulu bahwa pelatihan desain berbasis Canva dapat membantu peserta meningkatkan kemampuan desain dan kreativitas mereka, dan pelatihan yang memanfaatkan ChatGPT dan AI dapat membantu peserta meningkatkan keterampilan digital mereka melalui praktik langsung dan pendampingan. Dalam kegiatan MAN 5 Bogor, integrasi Canva dan ChatGPT menunjukkan pola yang serupa. Peserta tidak hanya diajarkan bagaimana menggunakan aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk membuat ide, menyusun pesan, dan membuat media secara lebih terorganisir. Metode ini sangat penting karena penggunaan AI harus disertai dengan evaluasi, penyuntingan, dan pertimbangan etika agar teknologi berfungsi sebagai alat untuk membantu kreativitas dan bukan sebagai pengganti keputusan kreatif peserta (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024; Gani, 2025).



Gambar 1. Penyampaian materi pelatihan pemanfaatan Canva dan ChatGPT kepada peserta.



Gambar 2. Pelaksanaan praktik dan pendampingan peserta dalam pembuatan media kreatif.



Gambar 3. Dokumentasi bersama tim PKM dan peserta setelah pelaksanaan kegiatan.

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain media kreatif berbasis ChatGPT dan Canva di MAN 5 Bogor memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan desain, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual peserta. Pemanfaatan ChatGPT membantu proses pengembangan ide dan penyusunan narasi, sedangkan Canva memfasilitasi proses visualisasi ide menjadi produk desain. Pendekatan workshop dan pendampingan langsung membantu peserta memahami penggunaan teknologi secara praktis sekaligus kritis (Kala'lembang et al., 2021; Abimanik et al., 2022; Aji et al., 2024; Gani, 2025).

Keberlanjutan program dapat dilakukan melalui pelatihan rutin dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti jurnalistik, multimedia, dan humas, dengan pendekatan berbasis proyek. Penguatan literasi etika digital dan peningkatan kapasitas guru sebagai fasilitator juga diperlukan agar penggunaan AI tetap terarah dan tidak menimbulkan ketergantungan. Kolaborasi berkelanjutan dengan Universitas Pamulang dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan, pendampingan, dan kegiatan kolaboratif lainnya (Aji et al., 2024; Gani, 2025).

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pamulang, pihak MAN 5 Bogor, kepala sekolah, guru, siswa, serta seluruh pihak yang telah mendukung persiapan dan pelaksanaan kegiatan PKM ini.

REFERENCES

- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *Jurnal An-Nizām: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 1(1).
- Aji, P. T., Nasuha, A., Irmawati, D., Sofyan, M. A. H., & Musaddid, A. T. (2024). Teacher Competence in the Use of ChatGPT for Developing Learning Media in Vocational High Schools. *International Journal of Community Service Learning*, 8(4), 407–414. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v8i4.85397>
- Diskominfo Kabupaten Bogor. (2024). Statistik Literasi Digital Jawa Barat.
- Gani, A. (2025). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kimia Menggunakan Canva dan ChatGPT. *Al-DYAS: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 1436–1449. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i3.7097>
- Gusmayeni, S. K., dkk. (2025). Pemanfaatan Pemahaman Desain dan Konten dalam Pengembangan Kualifikasi Personal pada Siswa MAN Bogor. *Hibah Internal PKM Universitas Pamulang*.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoeira, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Subowo, dkk. (2022). Pelatihan Artificial Intelligence untuk Tenaga Pendidik dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI).

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Waktu (WIB)	Kegiatan	Substansi
12.30–13.05	Pembukaan	Sambutan ketua PKM dan kepala sekolah
13.05–13.45	Sesi teori	Implementasi Canva dan AI dalam desain
13.45–14.25	Sesi praktik	Pembuatan konten media sosial dengan pendampingan tim
14.25–14.55	Penugasan	Pembuatan desain Instagram 1:1 dengan tema bebas
14.55–15.00	Penutupan	Refleksi akhir dan dokumentasi bersama