

Pelatihan Desain Digital dan AI untuk Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Rakyat 13 Bekasi

Jesita Sani¹, Muhammad Fauzi²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

Email: jesita.sani@esaunggul.ac.id, azie.f@esaunggul.ac.id

Abstract

Community service program aimed to introduce digital design and Artificial Intelligence (AI) as an effort to strengthen digital literacy among students of Sekolah Rakyat Menengah Atas (SRMA) 13 Bekasi. The activity was conducted using an educational and participatory approach through lectures, discussions, digital platform demonstrations, and evaluation using a Likert-scale questionnaire. The participants consisted of 20 tenth-grade students selected through purposive sampling as the target group of the program. The training materials covered the use of Canva, CapCut, Pixabay, ChatGPT, Gemini, and Suno AI as tools for visual communication and creative idea development. The evaluation results showed highly positive responses, with all indicators obtaining mean scores ranging from 4.30 to 4.75 on a 5-point scale. Highest score was found in the statement that digital design can be created using smartphones (M=4.75), while the lowest score was related to the use of AI for developing concepts or assignment scripts (M=4.30). These findings indicate that students have a high level of acceptance toward digital design and AI technologies and perceive them as relevant skills for learning in the digital era. This program contributes to strengthening students' digital literacy by introducing accessible, practical, and relevant creative technologies that align with current technological developments.

Keywords: Digital Literacy, Canva, AI Literacy, Visual Communication, Sekolah Rakyat

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai upaya penguatan literasi digital siswa Sekolah Rakyat Menengah Atas (SRMA) 13 Bekasi. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi platform digital, dan evaluasi menggunakan kuesioner skala Likert. Peserta kegiatan berjumlah 20 siswa kelas 10 G yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sebagai kelompok sasaran program. Materi yang diberikan mencakup pemanfaatan Canva, CapCut, Pixabay, ChatGPT, Gemini, dan Suno AI sebagai sarana pendukung komunikasi visual dan pengembangan ide kreatif. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif, dengan seluruh indikator memperoleh nilai rata-rata pada rentang 4,30–4,75 dari skala 5. Nilai tertinggi diperoleh pada indikator bahwa desain digital dapat dilakukan menggunakan smartphone (M=4,75), sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator pemanfaatan AI untuk membantu penyusunan konsep atau naskah tugas (M=4,30). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap teknologi desain digital dan AI serta memandang teknologi tersebut sebagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan

pembelajaran di era digital. Kegiatan ini berkontribusi dalam mendukung penguatan literasi digital siswa melalui pengenalan teknologi kreatif yang mudah diakses, aplikatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Canva, Literasi AI, Komunikasi Visual, Sekolah Rakyat*

Pendahuluan

Sekolah Rakyat menjadi salah satu bentuk alternatif pendidikan yang berorientasi pada pemerataan akses belajar bagi masyarakat. Menurut Lesmana (2025) dalam bukunya, Sekolah Rakyat tidak sekadar dipahami sebagai institusi pendidikan, melainkan sebagai wujud semangat kemandirian, solidaritas sosial, dan perlawanan terhadap ketimpangan pendidikan. Melalui pendekatan yang lebih inklusif dan berpihak pada masyarakat kecil, Sekolah Rakyat berupaya menghadirkan pendidikan yang membebaskan serta mampu menjawab kebutuhan sosial masyarakat secara lebih luas. Kehadirannya tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran formal, tetapi juga menjadi bentuk perhatian terhadap kelompok masyarakat yang belum sepenuhnya memperoleh kesempatan pendidikan yang setara, sehingga mampu menjangkau siswa yang memiliki keterbatasan biaya maupun fasilitas pendidikan (Sari et al., 2025).

Sejalan dengan kebutuhan di era digital, kemampuan mengelola informasi visual menjadi keterampilan penting bagi generasi muda karena dengan berkembangnya teknologi digital mendorong transformasi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Silwana et al., 2025). Kehadiran *Artificial Intelligence* (AI) dalam platform digital turut memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, serta keterampilan literasi digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemahaman mengenai penggunaan AI secara bijak dan kreatif menjadi hal penting untuk siswa agar dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan menghasilkan karya visual secara mandiri (Sharples, 2023).

Pengenalan teknologi desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) kepada siswa Sekolah Rakyat menjadi langkah yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan kreatif dan literasi digital meskipun berada dalam keterbatasan ekonomi maupun fasilitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Widyaningrum & Sondari (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran turut mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengenalan teknologi desain digital kepada siswa Sekolah Rakyat Menengah Atas (SRMA) 13 Bekasi menjadi langkah yang relevan untuk mendukung peningkatan kompetensi kreatif mereka. Pada buku *21st century skills: Learning for life in our times* oleh Trilling & Fadel (2009) menyatakan bahwa pengenalan ini penting karena siswa perlu dibekali dengan keterampilan yang tidak hanya bermanfaat dalam kegiatan belajar, tetapi juga dapat menjadi modal dalam menghadapi perkembangan dunia digital.

Pengenalan dasar desain visual, pemanfaatan media digital untuk kebutuhan komunikasi visual, serta pemanfaatan AI sebagai pendukung proses kreatif dalam pembuatan konten sederhana. Siswa diharapkan tidak hanya memahami penggunaan teknologi secara teknis, tetapi juga mampu mengembangkan ide kreatif dan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya visual secara mandiri.

Meskipun berbagai kegiatan pengabdian telah membahas literasi digital, maupun pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan, sebagian besar kegiatan tersebut dilaksanakan pada sekolah formal dengan fasilitas pembelajaran yang relatif memadai. Hingga saat ini masih terbatas kegiatan pengabdian yang secara khusus mengintegrasikan pelatihan desain digital dan AI bagi siswa Sekolah Rakyat. Kebutuhan untuk menghadirkan program pengenalan teknologi kreatif yang kontekstual, mudah diakses melalui perangkat sederhana, dan relevan dengan kebutuhan siswa Sekolah Rakyat.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pengenalan desain digital yang sesuai, pendekatan pengabdian masyarakat di Sekolah Rakyat 13 Bekasi, dan evaluasi respon siswa melalui kuesioner skala Likert pada 20 peserta. Keunikan lain terletak pada fokusnya yang tidak berhenti pada pengenalan platform digital, tetapi diarahkan untuk melihat bagaimana siswa merespons teknologi desain digital sebagai sarana peningkatan kompetensi kreatif. Dengan desain seperti ini, kegiatan tidak hanya menjadi sosialisasi teknologi, melainkan juga intervensi pembelajaran singkat yang kontekstual, mudah direplikasi, dan relevan dengan kebutuhan siswa di lingkungan dengan keterbatasan ekonomi maupun fasilitas belajar.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode edukatif dan partisipatif. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses kreatif melalui kegiatan pengenalan materi, diskusi, dan evaluasi respons peserta. Adapun alur pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Tahapan-tahapan pelaksanaan Pengabdian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pemilihan 20 siswa dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* karena peserta merupakan seluruh siswa kelas 10 G yang mengikuti kegiatan pengabdian secara penuh dari awal hingga akhir kegiatan. Kelompok ini dipilih karena dianggap mewakili sasaran utama program pengenalan teknologi desain digital dan AI di lingkungan SRMA 13 Bekasi. Teknik *purposive sampling* digunakan ketika peneliti atau pelaksana kegiatan membutuhkan partisipan yang memiliki karakteristik spesifik sesuai dengan tujuan penelitian atau program yang dilaksanakan (Campbell et al., 2020).

Pada tahap awal, dilakukan observasi dan identifikasi kebutuhan siswa terkait pemahaman teknologi desain digital dan media kreatif. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa mengenai penggunaan platform desain digital dalam kegiatan pembelajaran maupun pembuatan konten visual. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan materi mengenai desain digital, pemanfaatan platform desain, serta pengenalan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses kreatif. Materi disampaikan melalui metode presentasi, diskusi tanya jawab, dan evaluasi melalui kuesioner.

Tahap pengenalan dan penyampaian materi dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pemaparan mengenai pemanfaatan platform desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Materi yang diberikan berfokus pada penggunaan beberapa platform digital seperti Canva, CapCut, Pixabay, ChatGPT, Gemini, dan Suno AI sebagai sarana pendukung proses kreatif, komunikasi visual, dan pengembangan ide konten digital.

Tabel 1. Ringkasan platform yang digunakan dalam materi pengabdian

| Platform | Fungsi utama | Relevansi untuk siswa |
|-----------------|--|--|
| Canva | Membuat poster, presentasi, banner, dan undangan | Mudah digunakan oleh pemula dan dapat dipakai lewat HP |
| CapCut | Mengedit video, menambah teks, musik, dan subtitle | Mendukung pembuatan konten video pendek |
| Pixabay | Menyediakan gambar, foto, video, dan musik bebas lisensi | Membantu siswa melengkapi materi visual dan audio |
| ChatGPT | Membantu ide, caption, naskah, dan brainstorming | Mempercepat penyusunan gagasan kreatif |
| Gemini | Membantu informasi, teks, dan ide konten | Mendukung penulisan dan pencarian referensi |
| Suno | Membuat musik/lagu otomatis dari teks atau lirik | Cocok untuk musik latar konten digital |

Tahap evaluasi pada kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada siswa peserta kegiatan untuk mengetahui respons dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Penggunaan skala Likert dipilih karena dinilai efektif untuk mengukur sikap, persepsi, dan tanggapan responden terhadap suatu kegiatan atau fenomena sosial secara kualitatif (Jebb et al., 2021). Instrumen kuesioner disusun berdasarkan indikator penerimaan teknologi, relevansi materi, kemudahan penggunaan

platform digital, dan persepsi manfaat terhadap kreativitas siswa. Kuesioner tidak digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan interpersonal siswa secara langsung, melainkan sebagai instrumen evaluasi program untuk mengetahui tingkat penerimaan, pemahaman awal, dan respons peserta terhadap materi yang diberikan berdasarkan tema “Inovasi Peningkatan Interpersonal Skill Siswa Di Sekolah Rakyat Kementerian Sosial Republik Indonesia”.



Gambar 2. Skala Likert
Sumber: www.risetindo.co.id

Hasil kuesioner dianalisis menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengetahui tingkat persetujuan siswa terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Skor 1 menunjukkan kategori Sangat Tidak Setuju (STS), skor 2 menunjukkan Tidak Setuju (TS), skor 3 menunjukkan Netral (N), skor 4 menunjukkan Setuju (S), dan skor 5 menunjukkan Sangat Setuju (SS). Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap pernyataan, maka semakin tinggi pula tingkat penerimaan, pemahaman, dan ketertarikan siswa terhadap materi pemanfaatan teknologi desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum(f \times x)}{N}$$

Perhitungan *mean* dilakukan menggunakan rumus tersebut dimana f merupakan frekuensi jawaban responden, x merupakan skor pada setiap kategori jawaban, dan N merupakan jumlah responden. Metode analisis deskriptif menggunakan nilai rata-rata pada skala Likert banyak digunakan dalam penelitian pendidikan dan sosial karena dinilai mampu mempermudah interpretasi data persepsi responden secara sistematis dan terukur (Taherdoost, 2021). Nilai rata-rata yang diperoleh digunakan untuk melihat tingkat persetujuan siswa terhadap materi pengenalan teknologi desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) yang telah diberikan. Nilai rata-rata kemudian diinterpretasikan secara deskriptif untuk melihat tingkat penerimaan siswa terhadap materi yang diberikan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul ini dihadiri oleh Dr. Ayu Larasati, S.Sos., M.Ikom selaku Kepala Biro Kerja Sama Universitas Esa Unggul, serta Jesita Sani, S.Des., M.Ds. selaku dosen Fakultas Desain dan Industri Kreatif bersama Dosen dari berbagai fakultas lainnya yang turut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah Rakyat Menengah Atas 13 Bekasi (Esa Unggul, 2026). Kegiatan ini juga dihadiri oleh

Lastri Fajarwati selaku Kepala Sekolah Rakyat Menengah Atas 13 Bekasi beserta para guru dan sekitar 180 siswa-siswi Sekolah Rakyat Menengah Atas 13 Bekasi.



Gambar 3. Foto Bersama Pembukaan Acara.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk implementasi kerja sama dengan Kementerian Sosial RI yang ke-6 di Sekolah Rakyat Bekasi. Dalam program kolaborasi pengabdian kepada masyarakat tersebut, para dosen dari Universitas Esa Unggul memberikan materi pembelajaran sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing. Pada kegiatan ini, peneliti selaku dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) memaparkan materi mengenai pemanfaatan platform desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses kreatif kepada siswa kelas 10 G SRMA 13 Bekasi.



Gambar 4. Foto Bersama 180 siswa SRMA Bekasi.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan pengabdian diisi dengan sesi pemaparan materi serta diskusi dan tanya jawab yang memungkinkan siswa memahami pemanfaatan teknologi secara lebih mendalam dalam proses kreatif. Materi yang disampaikan berfokus pada penggunaan platform desain digital sebagai sarana untuk membuat poster, presentasi, dan konten visual yang menarik, sekaligus memperkenalkan AI sebagai pendukung dalam pengembangan ide dan pembuatan karya digital.

Selama kegiatan berlangsung, siswa kelas 10 G SRMA 13 Bekasi menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi pemanfaatan platform desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses kreatif. Mereka aktif menyimak penjelasan, memperhatikan contoh penggunaan platform yang diperkenalkan, serta mengajukan berbagai pertanyaan terkait penerapan teknologi

tersebut dalam kegiatan belajar maupun dalam pembuatan karya kreatif. Partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi dan tanya jawab menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan mereka serta mampu memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya penguasaan teknologi desain digital di era saat ini.



Gambar 5. Suasana Pemaparan Materi.
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, kuesioner kemudian diberikan setelah materi selesai disampaikan kepada 20 siswa kelas 10 G SRMA 13 Bekasi menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengetahui respons dan kebutuhan mereka terhadap teknologi kreatif digital. Hasil pengisian kuesioner menunjukkan respons yang positif, di mana siswa merasa bahwa pengenalan platform desain digital dan AI memberikan wawasan baru sekaligus membantu mereka memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses kreatif dan pembelajaran. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa siswa memiliki ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut penggunaan platform desain digital sebagai sarana pengembangan kreativitas dan komunikasi visual, sehingga kegiatan ini dinilai relevan dengan kebutuhan mereka di era digital.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Kuesioner Skala Likert SRMA 13 Bekasi kelas 10 G

| No | Pernyataan singkat | STS | TS | N | S | SS | Mean |
|----|--|-----|----|---|----|----|------|
| 1 | Kemampuan membuat konten visual adalah skill wajib di era media sosial | 0 | 0 | 0 | 6 | 14 | 4.7 |
| 2 | Desain menarik lebih efektif daripada tulisan biasa | 0 | 0 | 0 | 6 | 14 | 4.7 |
| 3 | Materi desain digital relevan dengan tugas sekolah | 0 | 0 | 0 | 6 | 14 | 4.7 |
| 4 | Desain cukup dibuat dengan smartphone | 0 | 0 | 0 | 5 | 15 | 4.75 |
| 5 | AI membantu mencari ide kreatif | 0 | 0 | 1 | 10 | 9 | 4.4 |
| 6 | AI membantu menyusun konsep atau naskah tugas | 0 | 0 | 2 | 10 | 8 | 4.3 |
| 7 | AI Music menarik untuk konten | 0 | 0 | 2 | 7 | 11 | 4.45 |
| 8 | Aset digital gratis membantu memulai karya | 0 | 0 | 0 | 8 | 12 | 4.6 |

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|----|----|------|
| 9 | Menguasai Canva/CapCut membuat lebih mandiri dalam berkarya | 0 | 0 | 0 | 8 | 12 | 4.6 |
| 10 | Desain digital memberi peluang ekonomi masa depan | 0 | 0 | 0 | 9 | 11 | 4.55 |
| 11 | Desain digital membantu usaha kecil/promo kegiatan sekolah | 0 | 0 | 1 | 5 | 14 | 4.65 |
| 12 | AI mempercepat pekerjaan, bukan menggantikan manusia | 0 | 0 | 3 | 7 | 10 | 4.35 |
| 13 | Aplikasi modern membuat semangat belajar meningkat | 0 | 0 | 2 | 6 | 12 | 4.5 |
| 14 | Materi desain dan AI adalah hal baru yang ingin dipelajari | 0 | 0 | 1 | 11 | 8 | 4.35 |
| 15 | Topik desain digital dan AI sesuai tantangan generasi saya | 0 | 0 | 1 | 6 | 13 | 4.6 |

Tingginya tingkat persetujuan siswa terhadap pemanfaatan desain digital menunjukkan bahwa peserta telah memiliki kesadaran mengenai pentingnya keterampilan digital dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan konsep literasi digital yang tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi melalui media digital. Menurut Widyaningrum & Sondari (2021), penguasaan platform digital seperti Canva dapat mendukung pengembangan kemampuan komunikasi visual dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa siswa memandang desain digital sebagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Kondisi ini sejalan dengan konsep 21st Century Skills yang menempatkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi teknologi sebagai kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik. Melalui pengenalan platform desain digital dan AI, siswa memperoleh wawasan awal mengenai pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mengekspresikan ide dan menyampaikan informasi secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner, seluruh pernyataan memperoleh nilai rata-rata di atas 4,30 yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori setuju hingga sangat setuju terhadap materi yang diberikan. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa desain dapat dibuat menggunakan smartphone dengan nilai 4,75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat menyadari bahwa teknologi digital saat ini memudahkan proses pembuatan karya visual melalui perangkat yang mudah diakses.

Beberapa pernyataan seperti AI membantu menyusun konsep atau naskah tugas memperoleh nilai rata-rata 4,30–4,35. Nilai tersebut tetap berada pada kategori positif, namun menunjukkan bahwa sebagian siswa masih berada pada posisi netral karena penggunaan AI dalam proses kreatif masih tergolong baru bagi mereka. Secara keseluruhan, tingginya nilai rata-rata pada setiap indikator memperlihatkan bahwa siswa memiliki respons yang baik terhadap pengenalan desain digital dan AI serta merasa bahwa materi tersebut relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital.

Meskipun seluruh indikator memperoleh nilai positif, beberapa indikator yang berkaitan dengan pemanfaatan AI memperoleh nilai rata-rata yang relatif

lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta lebih familiar dengan penggunaan *smartphone* dan media sosial dibandingkan teknologi AI generatif yang relatif baru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi AI di kalangan siswa Sekolah Rakyat masih berada pada tahap pengenalan sehingga diperlukan pendampingan lanjutan agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi AI, tetapi juga memahami manfaat, keterbatasan, serta aspek etis penggunaannya.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengenalan teknologi desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) tergolong sangat positif. Tingginya skor pada seluruh pernyataan memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya menerima materi dengan baik, tetapi juga memandang teknologi desain digital sebagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan mereka saat ini. Nilai tertinggi pada pernyataan bahwa desain dapat dibuat menggunakan *smartphone* menunjukkan bahwa siswa melihat kemudahan akses sebagai faktor penting dalam proses berkarya.

Beberapa pernyataan terkait pemanfaatan AI memperoleh skor yang sedikit lebih rendah, yang mengindikasikan bahwa penggunaan AI dalam proses kreatif masih menjadi pengetahuan baru bagi sebagian siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pengenalan teknologi desain digital dan AI di Sekolah Rakyat 13 Bekasi memiliki relevansi yang tinggi, terutama karena dapat menjembatani kebutuhan siswa akan keterampilan kreatif yang mudah diakses, aplikatif, dan sesuai dengan perkembangan era digital.

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan penelitian Anggraeny et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi desain digital seperti Canva mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berkarya secara mandiri. Hasil kuesioner pada kegiatan ini memperlihatkan bahwa siswa SRMA 13 Bekasi memiliki respons positif terhadap pengenalan desain digital dan AI, terutama pada aspek kemudahan akses teknologi melalui *smartphone* dan peluang pemanfaatannya dalam proses kreatif.

Meskipun kegiatan ini belum mengukur peningkatan kreativitas secara langsung, respons positif siswa terhadap platform desain digital dan AI menunjukkan adanya potensi pengembangan kompetensi kreatif. Kemudahan akses terhadap Canva, CapCut, dan berbagai aplikasi berbasis AI memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide, memvisualisasikan gagasan, serta menghasilkan konten digital secara lebih mandiri. Dengan demikian, penguasaan teknologi kreatif dapat menjadi salah satu faktor pendukung berkembangnya kreativitas siswa, khususnya pada lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan sumber daya pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan teknologi kreatif digital tidak hanya relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini, tetapi juga dapat menjadi alternatif pengembangan keterampilan bagi siswa di lingkungan dengan keterbatasan fasilitas belajar maupun ekonomi.



Gambar 6. Setelah kegiatan pengabdian masyarakat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Simpulan

Pelatihan desain digital dan *Artificial Intelligence* (AI) di SRMA 13 Bekasi menunjukkan bahwa pengenalan teknologi kreatif digital dapat diterima dengan baik oleh siswa Sekolah Rakyat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Pemanfaatan platform seperti Canva, CapCut, ChatGPT, Gemini, dan Suno AI memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam memahami bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai sarana komunikasi visual, eksplorasi ide, dan pendukung proses belajar secara lebih kreatif dan produktif.

Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital siswa dengan memperluas pemahaman mereka mengenai pemanfaatan teknologi digital yang mudah diakses melalui perangkat yang dimiliki sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan teknologi kreatif tidak hanya relevan diterapkan pada sekolah dengan fasilitas yang lengkap, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa pada lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan sumber daya pembelajaran.

Keterbatasan pada kegiatan ini, karena evaluasi yang dilakukan berfokus pada respons dan persepsi peserta setelah kegiatan berlangsung serta belum mengukur perubahan kompetensi digital maupun kreativitas siswa secara langsung. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk menerapkan pendekatan berbasis proyek, praktik pembuatan karya digital, serta evaluasi *pretest-posttest* agar dampak program terhadap pengembangan literasi digital dan kompetensi kreatif siswa dapat dianalisis secara lebih komprehensif dan terukur.

Daftar Pustaka

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan ketrampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi canva pada ponsel pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91.
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>

- Esa Unggul, U. (2026, March 6). *Inovasi Peningkatan Interpersonal Skill Siswa Di Sekolah Rakyat Kementerian Sosial Republik Indonesia*. Universitas Esa Unggul.
- Jebb, A. T., Ng, V., & Tay, L. (2021). A review of key Likert scale development advances: 1995–2019. *Frontiers in Psychology*, *12*, 637547.
- Lesmana, G. (2025). *Sekolah Rakyat*. umsu press.
- Sari, M. A. P., Permadi, R. N., Sandiza, T. M. H., & Sartika, D. (2025). Sekolah Rakyat: Menjawab Tantangan, Mewujudkan Harapan. *Suara Analisis Kebijakan*, *3*(3).
- Sharples, M. (2023). Towards social generative AI for education: theory, practices and ethics. *Learning: Research and Practice*, *9*(2), 159–167.
- Silwana, A., Nisa, L., & Kreano, E. W. (2025). Development of Mathematics Learning Design Using AI-Based Deep Learning Approach to Enhance Students' Digital Literacy. *Journal.Unnes.Ac.IdA Silwana, LAK Nisa, E WidayantiKreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 2025*•*journal.Unnes.Ac.Id*.
- Taherdoost, H. (2021). Data collection methods and tools for research; a step-by-step guide to choose data collection technique for academic and business research projects. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, *10*(1), 10–38.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, *2*(2), 321–328.

