

Pemanfaatan Artificial Intelligence Menggunakan Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Digital Era Modern Pada Siswa Didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun

Widya Aprilia¹, Muhamad Tabrani², Eka Fitriani³, Suhardi⁴^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Banten No.1, Karangpawitan, Kec. Karawang Bar., Karawang, Jawa Barat

Indonesia 41351

e-mail: ¹widya.wyr@bsi.ac.id, ²tabrani.mtb@bsi.ac.id,³fitriani.ean@bsi.ac.id, ⁴suhardi.sdw@bsi.ac.id,

Info Artikel

Diterima: 01-10-2024**Direvisi: 24-10-2024****Diterima: 30-11-2024**

Abstrak - Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) semakin relevan dalam mendukung berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam meningkatkan kreativitas digital. Artikel ini membahas program pengabdian masyarakat bertajuk "Pemanfaatan Artificial Intelligence Menggunakan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Digital Era Modern pada Siswa Didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun." Program ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penerapan AI dalam desain grafis menggunakan platform Canva kepada siswa Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai konsep AI dan aplikasinya dalam desain grafis. Melalui pendekatan praktis, siswa diperkenalkan pada fitur-fitur AI di Canva, seperti penyesuaian otomatis ukuran desain, penghapusan latar belakang, hingga saran desain berbasis AI. Sesi praktik langsung memungkinkan siswa menghasilkan proyek desain yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan digital masa kini. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif. Selain itu, program ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih terbuka terhadap perkembangan teknologi dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan era digital. Dengan demikian, pengenalan AI dalam konteks kreatif digital tidak hanya meningkatkan keterampilan desain siswa tetapi juga membentuk pola pikir inovatif yang adaptif terhadap perubahan zaman. Program ini diharapkan menjadi langkah awal yang inspiratif bagi pengembangan potensi siswa di bidang kreatif digital. Hal ini juga menjadi bukti nyata bahwa integrasi AI dalam pendidikan mampu menciptakan peluang baru untuk generasi muda dalam memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan praktis dan profesional di masa depan.

Kata Kunci : Kecerdasan Buatan Pendidikan, Canva Kreativitas Digital, Peningkatan Keterampilan Digital

Abstracts The utilization of Artificial Intelligence (AI) technology has become increasingly relevant in supporting various aspects of life, including enhancing digital creativity. This article discusses a community service program titled "Utilizing Artificial Intelligence with Canva to Enhance Modern Era Digital Creativity Among Students at Sekar Mandiri Ta'awun Foundation." The program aims to introduce and teach the application of AI in graphic design using the Canva platform to the students of Sekar Mandiri Ta'awun Foundation. The activity is designed to provide a fundamental understanding of AI concepts and their applications in graphic design. Through a practical approach, students are introduced to Canva's AI-powered features, such as automatic size adjustments, background removal, and AI-based design suggestions. Hands-on practice sessions enable students to create creative design projects that align with current digital needs. The results of this program indicate an improvement in students' abilities to utilize digital technology creatively. Moreover, the program successfully motivates students to embrace technological advancements and prepare themselves for the challenges of the digital era. Thus, the introduction of AI in the context of digital creativity not only enhances students' design skills but also fosters an innovative mindset that is adaptive to modern changes. This program is expected to serve as an inspiring starting point for developing students' potential in the field of digital creativity. It also demonstrates that integrating AI into education can create new opportunities for the younger generation to leverage technology for practical and professional needs in the future.

Keywords: Artificial Intelligence in Education, Canva for Digital Creativity, Enhancing Digital Skills

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan (Sadriani et al., 2023). Salah satu inovasi yang menonjol adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI), yang kini semakin banyak diterapkan di berbagai bidang, termasuk desain grafis. Teknologi ini memungkinkan proses desain menjadi lebih efisien dan kreatif, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain profesional (IBM, 2022).

Menurut laporan (Statista, 2023), sekitar 91,5% perusahaan global telah mengadopsi AI untuk meningkatkan efisiensi operasional mereka, termasuk dalam bidang kreatif. Di dunia pendidikan, studi dari World Economic Forum menunjukkan bahwa 60% pekerjaan di masa depan akan membutuhkan keterampilan teknologi, termasuk kemampuan menggunakan alat berbasis AI. Oleh karena itu, kemampuan menguasai teknologi AI menjadi kebutuhan mendesak bagi generasi muda untuk tetap relevan di era digital yang terus berkembang.

Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis AI, menjadi alat yang sangat relevan untuk mengembangkan kreativitas digital. Dengan fitur seperti Magic Resize untuk penyesuaian ukuran otomatis, Background Remover untuk penghapusan latar belakang, hingga saran tata letak desain yang cerdas, Canva memungkinkan pengguna menciptakan desain menarik dan profesional dengan mudah. Data dari Canva User Report (Canva, 2023) mencatat bahwa lebih dari 125 juta pengguna aktif bulanan memanfaatkan platform ini untuk berbagai kebutuhan desain, termasuk pendidikan dan bisnis.

Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen meningkatkan kualitas sumber daya manusia, Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun mengambil langkah strategis dengan memperkenalkan teknologi modern kepada siswa didiknya. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang dasar-dasar AI serta aplikasinya dalam desain grafis menggunakan Canva. Kegiatan ini melibatkan pelatihan intensif dengan metode praktis, di mana siswa didorong untuk menciptakan proyek desain yang relevan dengan kebutuhan zaman. Sebuah survei internal setelah pelatihan menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih percaya diri menggunakan Canva untuk tugas kreatif mereka, dan 70% siswa menyatakan peningkatan signifikan dalam kemampuan desain digital mereka. Dengan adanya program ini, diharapkan siswa Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dapat mengembangkan kreativitas digital yang menjadi modal penting untuk masa depan. Selain itu, pengenalan terhadap AI juga memotivasi mereka untuk lebih terbuka terhadap perkembangan teknologi, sehingga mampu beradaptasi dengan dunia kerja yang semakin digital dan kompetitif.

Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun Karawang merupakan lembaga pendidikan yang berfokus pada pengembangan potensi siswa didik agar siap menghadapi tantangan di masa depan. Terletak di daerah Karawang, yayasan ini telah berperan aktif dalam menyediakan pendidikan yang berkualitas bagi masyarakat setempat, terutama bagi siswa-siswa yang berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Namun, dalam era digital ini, tantangan yang dihadapi oleh Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun semakin kompleks. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa siswa didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang digital dan kreativitas. Meskipun yayasan ini telah menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai, akses terhadap teknologi terkini seperti Artificial Intelligence, masih menjadi kendala.

Sebagian besar siswa didik di yayasan ini belum familiar dengan konsep AI dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang desain grafis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan pelatihan yang memadai di lingkungan pendidikan mereka. Selain itu, keterbatasan akses terhadap alat-alat digital dan internet yang stabil juga menjadi faktor yang membatasi eksplorasi siswa terhadap teknologi modern. Di sisi lain, kebutuhan untuk mengintegrasikan keterampilan digital ke dalam kurikulum pendidikan semakin mendesak. Di era di mana kemampuan digital menjadi salah satu syarat utama dalam dunia kerja, siswa didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun perlu dipersiapkan agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman (Aprilia et al., 2023).

Canva, sebagai platform desain grafis yang dilengkapi dengan fitur-fitur berbasis AI, menawarkan peluang besar bagi siswa didik untuk mengembangkan kreativitas mereka secara efisien dan inovatif (Wibowo, 2023). Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa kamu gunakan untuk membuat berbagai desain konten visual untuk website atau blog secara gratis.

Mengingat situasi ini, diperlukan sebuah inisiatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi dan kemampuan siswa. Pengabdian masyarakat yang berfokus pada pemanfaatan Artificial Intelligence melalui Canva diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. Program ini tidak hanya akan memberikan pemahaman dasar tentang AI, tetapi juga melatih siswa dalam mengaplikasikan teknologi ini secara praktis dalam desain grafis, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun berlokasi di Jalan Kampung Pule No. 44, RT 15/RW 06, Desa Puseurjaya, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Lokasi ini berada di lingkungan yang strategis dan mudah diakses, memberikan suasana yang nyaman dan tenang untuk kegiatan pendidikan dan sosial. Dikelilingi oleh fasilitas umum seperti sekolah, rumah ibadah, dan pusat kesehatan, yayasan ini juga dekat

dengan jalan utama, memudahkan akses bagi masyarakat sekitar. Area ini aman dan mendukung perkembangan kegiatan yang diadakan oleh yayasan, menjadikannya tempat yang ideal untuk menjalankan berbagai program dan layanan sosial. Jarak antara Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Karawang ke Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun yaitu 3,1 km seperti pada Gambar 1.

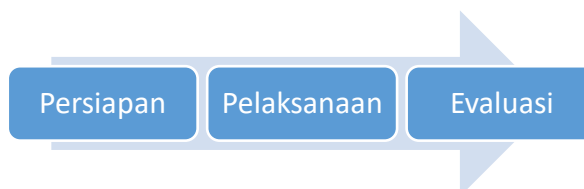


Gambar 1 Peta Lokasi Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun Karawang

II. METODE PENELITIAN

Pengabdian masyarakat yang diikuti oleh Mitra dengan kategori produktif yang merupakan anak didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun Karawang akan mengikuti kegiatan pelatihan mengenai meningkatkan konten informasi melalui pemanfaatan media sosial. Pada pelaksanaan Pengabdian Masyarakat (PM) kali ini metode pelaksanaan dimulai dari persiapan kegiatan PM, yakni kesediaan waktu baik dari pihak panitia maupun pihak sasaran PM, lokasi kegiatan PM hingga pada spanduk atau banner kegiatan PM, kesiapan peserta PM dari pihak Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dan perwakilan dari pihak mahasiswa serta MC acara PM dan juga tutor yang akan mengisi acara pelatihan pada PM kali ini (Tabrani et al., 2023).

Pelaksanaan dari PM ini dilakukan secara offline atau tatap muka, hal ini dikarenakan seluruh kegiatan sudah dimulai secara luring/tatap muka dan kegiatan PM berupa pelatihan, yang mana indikator keberhasilan dari PM akan lebih maksimal jika diadakan secara tatap muka. Dalam kegiatan ini mitra berpartisipasi dalam mengikuti pelatihan berdasarkan materi penyuluhan yang diberikan, di mana mitra dapat membaca terlebih dahulu modul materi yang telah diberikan sebelumnya acara dimulai dan pada saat sesi tanya jawab peserta diberikan kesempatan untuk bertanya pada tutor. Setelah mitra memperoleh pelatihan, maka selanjutnya guna mengetahui efektifitas kegiatan PM, panitia akan memberikan sedikit kuis dengan memberikan tugas random kepada peserta PM dengan melayangkan pertanyaan perihal contoh dari bagaimana memanfaatkan media sosial. Di samping itu, panitia juga akan memberikan kuesioner terhadap respon peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan PM (kegiatan evaluasi) yang dilakukan guna perbaikan PM selanjutnya. Metode PM pada kegiatan ini dapat diilustrasikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2 Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun Karawang, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa didiknya, menghadapi beberapa permasalahan yang terkait dengan penguasaan teknologi digital oleh siswa. Beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu:

Tabel 1. Permasalahan Mitra Pengabdian Masyarakat

NO	Permasalahan	Penjelasan
1	Minimnya Pengetahuan tentang Artificial Intelligence	Siswa didik di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun umumnya belum familiar dengan konsep dan aplikasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Hal ini disebabkan oleh kurangnya akses terhadap materi pembelajaran yang relevan

(AI)		serta minimnya sosialisasi tentang perkembangan teknologi terkini di lingkungan pendidikan mereka. Akibatnya, siswa kurang memiliki pemahaman tentang bagaimana AI dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk desain grafis.
2	Keterbatasan Keterampilan dalam Desain Grafis	Meskipun kreativitas siswa didik tergolong tinggi, mereka masih kesulitan dalam menerapkan ide-ide kreatif mereka ke dalam bentuk desain grafis yang berkualitas. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pelatihan khusus dalam penggunaan alat-alat desain yang modern dan berbasis teknologi. Canva, sebagai salah satu platform desain yang populer, memiliki banyak fitur yang dapat membantu siswa menciptakan desain yang menarik dengan mudah. Namun, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan Canva secara maksimal menjadi kendala utama dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa.
3	Akses Terbatas terhadap Teknologi dan Sumber Daya	Salah satu kendala yang dihadapi oleh Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun adalah keterbatasan akses terhadap teknologi yang memadai, termasuk perangkat keras dan lunak yang diperlukan untuk mempelajari dan mempraktikkan desain grafis berbasis AI. Selain itu, infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet yang stabil, juga sering menjadi masalah yang menghambat proses pembelajaran teknologi secara efektif.
4	Keterbatasan Pendekatan Pengajaran Teknologi	Metode pengajaran yang saat ini diterapkan di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun belum sepenuhnya mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dan AI dalam kurikulum pendidikan. Hal ini mengakibatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan akan keterampilan digital di dunia kerja dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa didik. Sebagai akibatnya, lulusan yayasan ini mungkin kurang siap untuk bersaing di dunia yang semakin mengutamakan kemampuan teknologi.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dari Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa untuk memastikan keberhasilan program. Tim ini dipimpin oleh Widya Apriliah, M.Kom, yang menjabat sebagai Ketua. Dalam perannya, beliau bertanggung jawab untuk menyusun proposal kegiatan pengabdian masyarakat, merancang anggaran kegiatan, mencari mitra untuk pelaksanaan program, serta menyusun laporan akhir. Tugas-tugas tersebut merupakan langkah strategis untuk memastikan program berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Sebagai Koordinator, Muhamad Tabrani, M.Kom bertugas merancang detail kegiatan pengabdian masyarakat, mempersiapkan pelaksanaan program, dan menyusun bahan materi pelatihan. Selain itu, beliau juga menjadi narasumber utama yang memberikan pelatihan kepada peserta. Peran ini sangat krusial untuk memastikan transfer pengetahuan berjalan secara efektif dan peserta dapat memahami materi dengan baik.

Tim ini juga didukung oleh anggota dosen, yaitu Eka Fitriani, M.Kom, yang memiliki tanggung jawab dalam merancang kegiatan, mempersiapkan pelaksanaan, serta menyusun form kuesioner dan dokumentasi. Eka Fitriani juga berperan dalam pengolahan data kuesioner untuk disusun menjadi laporan akhir yang sistematis dan dapat digunakan untuk evaluasi program.

Sementara itu, Suhardi, S.Sos, M.M, turut berkontribusi sebagai anggota dengan tugas merancang kegiatan, mempersiapkan pelaksanaan, serta membuat artikel yang akan dipublikasikan untuk memperluas dampak program. Publikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan kreativitas digital.

Peran mahasiswa, yaitu Sellyta Wulan Batari dan Farihatun Nisa, juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan program. Sellyta Wulan Batari bertugas mendokumentasikan seluruh kegiatan, sedangkan Farihatun Nisa membantu dalam menyebarkan kuesioner kepada peserta. Keterlibatan mahasiswa ini memberikan pengalaman langsung dalam program pengabdian masyarakat serta memperkuat sinergi antara teori yang dipelajari di kelas dengan praktik nyata di lapangan.

Melalui pembagian tugas yang jelas dan terstruktur ini, seluruh tim bekerja secara kolaboratif untuk memastikan program pengabdian masyarakat tidak hanya terlaksana dengan baik, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "Pemanfaatan Artificial Intelligence Menggunakan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Digital pada Siswa Didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun" dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pengenalan teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Program ini dirancang secara terstruktur untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan aplikatif kepada siswa.

Tahap persiapan diawali dengan penyusunan proposal kegiatan oleh Ketua Tim, Widya Apriliah, M.Kom, yang mencakup perencanaan anggaran, jadwal kegiatan, dan pemilihan mitra kerja. Proses persiapan dilanjutkan dengan koordinasi intensif oleh Muhamad Tabrani, M.Kom, sebagai Koordinator, untuk merancang alur kegiatan serta mempersiapkan bahan materi pelatihan. Bersama tim anggota dosen, yaitu Eka Fitriani, M.Kom dan Suhardi, S.Sos, M.M, seluruh elemen yang dibutuhkan—termasuk form kuesioner, alat dokumentasi, dan materi publikasi—dipastikan siap sebelum pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dengan menghadirkan siswa didik sebagai peserta utama. Sesi pembukaan dimulai dengan sambutan dari Ketua Tim yang menjelaskan tujuan program serta pentingnya penguasaan teknologi AI di era digital. Materi inti pelatihan diberikan oleh Muhamad Tabrani, M.Kom, yang membahas konsep dasar AI dan pengaplikasiannya dalam desain grafis menggunakan platform Canva.

Selama sesi pelatihan, siswa diperkenalkan pada fitur-fitur Canva yang memanfaatkan AI, seperti penyesuaian ukuran otomatis (Magic Resize), penghapusan latar belakang (Background Remover), dan saran desain berbasis AI. Setiap siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan desain dengan bimbingan dari tim dosen. Hal ini memungkinkan siswa memahami cara kerja AI dalam mempermudah proses desain, sekaligus mengembangkan kreativitas mereka melalui eksplorasi berbagai fitur yang tersedia.



Gambar 3 Tutor Pelatihan Memberikan Penjelasan kepada Peserta

Workshop pemanfaatan AI yang diselenggarakan di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun telah menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Partisipasi aktif dan antusiasme tinggi para santri menjadi bukti nyata bahwa materi yang disampaikan mampu menarik minat dan membangkitkan rasa ingin tahu yang besar. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa generasi muda, termasuk para santri, memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi terkini seperti kecerdasan buatan. Melalui workshop ini, para santri telah mendapatkan pemahaman dasar tentang konsep AI dan berbagai aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka telah terinspirasi untuk melihat lebih jauh potensi AI dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga sosial. Antusiasme yang ditunjukkan oleh para santri ini menjadi modal berharga untuk mengembangkan minat dan bakat mereka di bidang teknologi. Agar minat dan potensi para santri dapat terus berkembang, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang lebih spesifik dan mendalam. Pelatihan ini dapat difokuskan pada penggunaan alat dan platform AI tertentu yang relevan dengan minat dan kebutuhan para santri. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan teknis yang lebih spesifik dan siap untuk menerapkannya dalam proyek-proyek nyata.

Tabel 2 Penigkatan Dampak Pengabdian Masyarakat

No	Aspek Penigkatan	Penjelasan
1	Pemrograman AI	Melalui pelatihan ini, para santri dapat belajar membuat program AI sederhana, seperti chatbot atau aplikasi pengenalan gambar
2	Analisis data dengan AI	Pelatihan ini dapat membekali para santri dengan kemampuan menganalisis data besar menggunakan algoritma AI, sehingga mereka dapat menemukan pola dan insights yang berharga
3	Pengembangan kehaliah berbasis AI	Dengan pelatihan ini, para santri dapat mengembangkan aplikasi mobile atau web yang memanfaatkan teknologi AI, seperti aplikasi pembelajaran bahasa yang personal atau aplikasi kesehatan berbasis AI.



Gambar 4 Peserta Pelatihan antusias mengikuti pelatihan

Melalui serangkaian kegiatan workshop dan pelatihan, diharapkan pemanfaatan AI di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dapat terus berkembang. Dengan demikian, yayasan dapat mencetak generasi muda yang tidak hanya memiliki pengetahuan agama yang kuat, tetapi juga memiliki keterampilan teknis yang mumpuni di bidang teknologi. Peningkatan kualitas keterampilan teknis dan kreativitas para santri akan memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan yayasan. Mereka dapat menjadi agen perubahan yang membawa inovasi dan solusi berbasis teknologi untuk berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat. Selain itu, keterampilan AI yang dimiliki para santri juga dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Workshop pemanfaatan AI di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun telah menjadi langkah awal yang baik untuk memperkenalkan teknologi AI kepada para santri. Dengan dukungan dan pengembangan yang berkelanjutan, diharapkan kegiatan ini dapat melahirkan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di era digital.

IV. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) melalui platform desain grafis Canva telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas digital para santri di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. Dengan memanfaatkan fitur-fitur AI yang ada di Canva, seperti template otomatis, desain yang mudah diakses, dan berbagai alat bantu kreatif lainnya, siswa dapat dengan mudah menghasilkan karya desain yang menarik dan profesional meskipun dengan keterbatasan pengalaman.

Penggunaan Canva memungkinkan para santri untuk lebih eksploratif dalam merancang berbagai macam materi digital, mulai dari poster, presentasi, hingga media sosial. Hal ini juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara kreatif. Melalui penerapan teknologi ini, Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun telah mampu memberikan wadah yang mendukung perkembangan keterampilan digital para santri secara optimal, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan AI di Canva juga mendorong siswa untuk lebih produktif dan inovatif dalam kegiatan belajar mereka, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan kreativitas mereka secara keseluruhan.

Melalui workshop ini juga membuka peluang untuk kolaborasi lebih lanjut antara Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dengan universitas bina sarana informatika dengan melakukan pelatihan pengabdian masyarakat.

V. REFERENSI

- Aprilia, W., Tabrani, M., & Ermawati, E. (2023). Pemanfaatan Platform Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Teknologi Komputer Untuk Staff UPTD Puskesmas Karawang. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(1), 18–24.
- Canva. (2023). *Canva Unnual 2023*. Canva User Unnual Report 2023.
- IBM. (2022). *Bussines With AI*. IBM.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37.
- Statista. (2023). *Statista*. Global Corpotate in Artificial Intelligence Dekade.
- Tabrani, M., Suhardi, S., & Nurrahman, D. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Platform Informasi Berbasis Digital. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(4 NOVEMBER), 129–135.
- Wibowo, H. S. (2023). *CANVA: Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah*. Hamid Sakti Wibowo.