



Implementasi AI untuk Otomatisasi dan Desain Cerdas dalam Media Presentasi Pendidikan di SMKN 10 Semarang

Dwi Puji Prabowo^{1,a*}, Puri Sulistiyawati^{2,a}, Dimas Irawan Ihya Ulumuddin^{3,a}, Ali Muqoddas^{4,a}, Arief Soeleman^{5,a}

^aDepartemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, 50131

*Corresponding Author e-mail: dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id

Received: November 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

Abstrak: Integrasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pendidikan vokasi menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan efisiensi, kualitas visual, dan kesiapan lulusan menghadapi industri kreatif berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 10 Semarang dengan tujuan membekali siswa kompetensi implementatif AI dalam otomatisasi pembuatan media presentasi yang cerdas, menarik, dan profesional. Permasalahan utama mitra meliputi keterbatasan literasi AI, rendahnya keterampilan desain grafis visual, serta inefisiensi waktu dalam penyusunan materi presentasi yang masih dilakukan secara manual. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui hands-on workshop yang mencakup pengenalan konsep Generative AI, praktik prompt engineering, serta pendampingan intensif pemanfaatan fitur otomatisasi desain berbasis AI pada platform Canva. Kegiatan yang dilaksanakan pada 3 September 2025 ini diikuti oleh 32 siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan, ditandai dengan 87,5% peserta mencapai kategori baik pada post-test. Secara kualitatif, siswa mampu menghasilkan presentasi tematik seperti profil startup digital dan proposal aplikasi dengan struktur narasi yang runtut, konsistensi visual, serta kualitas estetis yang mendekati standar industri. Dampak jangka panjang kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kesiapan siswa dalam menghadapi kebutuhan industri kreatif dan teknologi informasi. Keberlanjutan program diarahkan melalui integrasi materi AI ke pembelajaran produktif serta pemanfaatan AI sebagai alat bantu pengembangan portofolio siswa.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; media presentasi; otomatisasi desain; kompetensi digital

Implementation of AI For Automation and Smart Design in Educational Presentation Media at SMKN 10 Semarang

Abstract: The integration of artificial intelligence (AI) in vocational education is a necessary strategy to improve efficiency, visual quality, and graduate readiness to face the technology-based creative industry. This community service activity was carried out at SMKN 10 Semarang with the aim of equipping students with AI implementation competencies in the automation of creating intelligent, attractive, and professional presentation media. The main problems of partners include limited AI literacy, low visual graphic design skills, and time inefficiency in preparing presentation materials which are still done manually. The implementation method used a participatory approach through a hands-on workshop that included an introduction to the concept of Generative AI, practice of prompt engineering, and assistance in intensifying the use of AI-based design automation features on the Canva platform. The activity, which was held on September 3, 2025, was attended by 32 students majoring in Software Engineering. The training results showed a significant increase in competency, marked by 87.5% of participants achieving a good category in the post-test. Qualitatively, students were able to produce thematic presentations such as digital startup profiles and application proposals with a coherent narrative structure, visual consistency, and aesthetic quality approaching industry standards. The long-term impact of this activity contributes to improving student preparedness for the needs of the creative and information technology industries. The sustainability program is guided by the integration of AI materials into productive learning and the use of AI as a tool to develop student portfolios.

Keywords: Artificial Intelligence; presentation media; design automation; Canva; digital competence

How to Cite: Prabowo, D. P., Sulistiyawati, P., Ulumuddin, D. I. I., Muqoddas, A., & Soeleman, A. (2025). Implementasi AI untuk Otomatisasi dan Desain Cerdas dalam Media Presentasi Pendidikan di SMKN 10 Semarang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(4), 1523-1533. <https://doi.org/10.36312/5437mr02>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut dunia pendidikan, khususnya pendidikan vokasi, untuk terus beradaptasi. Dalam konteks ini, penguasaan teknologi tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dasar, melainkan juga mencakup pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence atau AI) untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas (Nyoman et al., 2020). Bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kemampuan menyajikan ide dan hasil karya melalui media presentasi yang efektif menjadi kompetensi krusial. Media presentasi kini tidak hanya digunakan oleh guru sebagai bahan ajar, tetapi juga menjadi sarana utama bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), tugas akhir, hingga pelaporan hasil praktik kerja industri (Penelitian et al., 2018). Oleh karena itu, siswa perlu dibekali keterampilan merancang media presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis, komunikatif, dan adaptif terhadap audiens.

SMK Negeri 10 Semarang, sebagai salah satu sekolah unggulan di Jawa Tengah dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), memiliki potensi besar untuk mengadopsi teknologi ini. Dukungan infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memadai serta latar belakang siswa yang relevan menjadi modal utama. Namun, berdasarkan observasi di lapangan, terdapat kesenjangan antara fasilitas yang tersedia dengan kompetensi pemanfaatan teknologi terkini (Puji Prabowo et al., 2024). Meskipun siswa telah mendapatkan dasar-dasar desain grafis dan multimedia, penerapan teknologi AI dalam penyusunan media presentasi masih sangat terbatas. Siswa cenderung membuat presentasi secara manual menggunakan perangkat lunak konvensional dengan desain yang repetitif dan kurang memperhatikan prinsip komunikasi visual. Hal ini mengakibatkan pesan yang disampaikan menjadi kurang optimal, serta portofolio digital siswa terlihat kurang kompetitif dibandingkan standar industri kreatif saat ini (Alang, 2020).

SMK Negeri 10 Semarang merupakan salah satu SMK negeri dengan konsentrasi keahlian di bidang teknologi dan rekayasa, khususnya Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru produktif, mayoritas siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dasar seperti komputer, aplikasi perkantoran, dan perangkat lunak pemrograman. Namun, tingkat literasi teknologi lanjutan—terutama pemanfaatan AI untuk kebutuhan kreatif—masih relatif rendah. Hal ini tercermin dari kebiasaan siswa yang masih menyusun presentasi secara manual dengan template standar, minim eksplorasi visual, dan belum memanfaatkan fitur otomatisasi desain yang tersedia pada platform berbasis AI. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi infrastruktur digital sekolah dengan kompetensi aktual siswa dalam memanfaatkan teknologi mutakhir secara optimal.

Kondisi SMKN 10 Semarang memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sebagian SMK lain yang telah mengintegrasikan teknologi AI secara lebih sistematis. Meskipun memiliki laboratorium komputer yang memadai dan siswa dengan latar belakang teknologi informasi, penerapan AI di sekolah ini masih berfokus pada aspek pemrograman dasar dan belum menyentuh ranah desain komunikasi visual sebagai bagian penting dari kompetensi industri kreatif digital.

Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengomunikasikan ide secara visual melalui presentasi profesional belum berkembang secara optimal, padahal kompetensi ini menjadi kebutuhan lintas sektor industri.

Permasalahan mendasar yang dihadapi mitra adalah kurangnya literasi dan akses terhadap tools berbasis AI yang dapat menunjang efisiensi kerja. Padahal, platform seperti Canva AI, ChatGPT, Tome, hingga Figma AI menawarkan kemudahan dalam otomatisasi tata letak, pemilihan elemen visual, hingga penyusunan narasi yang cerdas. Ketidaktahuan ini menyebabkan siswa menghabiskan waktu terlalu lama pada proses teknis desain, sehingga aspek analisis audiens dan pendalaman materi sering terabaikan. Selain itu, minimnya pemahaman tentang prinsip desain modern membuat siswa kesulitan bersaing di dunia kerja maupun wirausaha yang menuntut kecepatan dan estetika tinggi (Keterampilan et al., 2025). Kesenjangan kompetensi ini, jika tidak segera diatasi, akan menghambat kesiapan lulusan SMK Negeri 10 Semarang dalam menghadapi tantangan dunia industri yang sebenarnya.

Beberapa SMK di Indonesia telah mulai mengintegrasikan teknologi AI dalam pembelajaran kreatif dan media digital. Penelitian Keterampilan et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis platform Canva di SMK mampu meningkatkan efisiensi kerja siswa serta kualitas visual karya secara signifikan. Studi lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital interaktif dan otomatisasi desain berkontribusi terhadap peningkatan kesiapan kerja lulusan SMK, terutama dalam bidang industri kreatif dan teknologi informasi (Alang, 2020). Namun, praktik tersebut belum merata diterapkan di seluruh SMK, termasuk di SMKN 10 Semarang, sehingga diperlukan intervensi berbasis pengabdian masyarakat untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Permasalahan mendasar yang dihadapi mitra adalah rendahnya literasi AI dan minimnya pemahaman terhadap tools berbasis AI yang dapat menunjang efisiensi kerja kreatif. Padahal, platform seperti Canva AI, Tome, Gamma, dan Figma AI telah banyak dimanfaatkan di dunia industri untuk mempercepat proses produksi visual dan meningkatkan kualitas komunikasi. Ketidaktahuan terhadap teknologi ini menyebabkan siswa menghabiskan waktu terlalu lama pada aspek teknis desain, sehingga analisis audiens, penguatan pesan, dan penyusunan narasi visual menjadi kurang optimal.

Apabila dibandingkan dengan SMK yang telah mengadopsi teknologi desain berbasis AI, siswa di sekolah tersebut cenderung memiliki portofolio digital yang lebih kompetitif serta kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi kebutuhan industri. Oleh karena itu, keterlambatan adopsi teknologi AI dalam pembelajaran media presentasi di SMKN 10 Semarang berpotensi memperlebar kesenjangan kompetensi lulusan dengan tuntutan dunia kerja.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Melalui pelatihan dan pendampingan implementasi AI untuk otomatisasi dan desain cerdas dalam media presentasi, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi teknis, kreativitas visual, serta kesiapan siswa dalam membangun portofolio digital yang sesuai dengan standar industri kreatif modern.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, beberapa permasalahan prioritas yang diidentifikasi meliputi: (1) Kurangnya pemahaman siswa tentang teknologi AI dan potensinya dalam mendukung proses kreatif; (2) Keterbatasan keterampilan siswa dalam mendesain media presentasi yang menarik dan profesional secara efisien; (3) Belum dimanfaatkannya tools AI dalam pembuatan konten presentasi; serta (4)

Minimnya wawasan mengenai standar presentasi modern yang relevan dengan kebutuhan industri. Merujuk pada permasalahan di atas, kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Melalui pelatihan dan pendampingan implementasi AI untuk otomatisasi dan desain cerdas, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menciptakan media presentasi yang berkualitas. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis (hard skills), tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kesiapan siswa (soft skills) dalam mengembangkan portofolio digital yang berdaya saing global.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif yang disinergikan dengan model pelatihan teknis Hands-on Workshop (Pujiastuti et al., 2025). Pemilihan kombinasi metode ini didasarkan pada urgensi untuk tidak sekadar mentransfer pengetahuan teoritis, melainkan membangun kompetensi praktis yang dapat diterapkan secara langsung oleh mitra (Susanti et al., 2025). Dalam skema partisipatif, siswa dan guru SMKN 10 Semarang ditempatkan sebagai subjek aktif yang terlibat penuh sejak fase identifikasi masalah hingga evaluasi, memastikan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan kurikulum dan tantangan industri terkini. Sementara itu, penerapan model Hands-on Workshop menekankan pada aspek learning by doing, di mana setiap peserta berinteraksi langsung dengan perangkat lunak berbasis AI menggunakan komputer masing-masing. Metode ini krusial untuk melatih keterampilan psikomotorik digital, memungkinkan peserta memvalidasi pemahaman mereka secara real-time melalui eksperimen pembuatan prompt dan desain visual di bawah bimbingan intensif fasilitator (Sekolah Adiwiyata et al., 2024).

Guna menjamin efektivitas dan keberhasilan implementasi program, alur pelaksanaan kegiatan didesain secara sistematis dan terstruktur melalui enam tahapan utama yang saling berkesinambungan. Rangkaian tahapan ini dirancang sebagai siklus pembelajaran utuh (holistik), dimulai dari input berupa pemetaan kondisi awal melalui observasi mendalam, dilanjutkan dengan proses transformasi pengetahuan melalui pemaparan teori dan praktik, hingga mencapai output berupa evaluasi produk dan diseminasi karya. Struktur yang sistematis ini bertujuan untuk meminimalisir hambatan teknis selama pelatihan dan memastikan bahwa setiap peserta mengalami peningkatan kompetensi secara bertahap. Dengan alur yang runut ini, proses internalisasi teknologi AI ke dalam pembuatan media presentasi pendidikan diharapkan dapat berjalan terukur, menghasilkan luaran yang memenuhi standar estetika desain komunikasi visual, serta memiliki dampak keberlanjutan bagi pengembangan portofolio siswa. Alur pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui enam tahapan utama sebagai berikut:

1. Observasi Awal dan Analisis Kebutuhan

Tahap ini diawali dengan survei lapangan dan wawancara mendalam dengan Kepala Program Keahlian serta perwakilan siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Tujuannya adalah untuk memetakan kesenjangan (gap analysis) antara kompetensi desain yang dimiliki siswa saat ini dengan kebutuhan standar industri, serta mengidentifikasi kendala teknis dalam pembuatan media presentasi di sekolah.

2. Penyampaian Materi Teori dan Literasi AI

Sesi edukasi dimulai dengan pemaparan materi mengenai konsep dasar Generative AI dan transformasinya dalam industri kreatif. Materi mencakup pengenalan berbagai platform AI terkini seperti Gamma.app, Tome, dan Canva Magic Design, serta pembahasan krusial mengenai etika digital, validasi konten, dan penghindaran plagiarisme dalam penggunaan AI untuk pendidikan.

3. Praktik Langsung (Hands-on Workshop)

Peserta dibimbing secara teknis dalam mengoperasikan tools AI. Fokus utama sesi ini adalah pelatihan prompt engineering, yaitu teknik menyusun instruksi teks yang spesifik dan efektif agar AI dapat menghasilkan output visual yang akurat. Siswa mempraktikkan alur kerja mulai dari registrasi akun, penyusunan kerangka materi (outline), otomatisasi pembuatan slide, hingga teknik kurasi visual.

4. Pendampingan Intensif

Selama proses praktik, tim pengabdian yang dibantu oleh mahasiswa sebagai fasilitator melakukan pendampingan personal (coaching clinic). Pendampingan ini bertujuan membantu peserta mengatasi kendala teknis, memberikan masukan terkait estetika desain, serta memastikan fitur-fitur "desain cerdas" dimanfaatkan secara optimal sesuai identitas visual sekolah.

Sistem pendampingan intensif dilaksanakan melalui pendekatan *coaching clinic*, di mana fasilitator secara aktif mendampingi siswa selama proses praktik berlangsung. Fasilitator memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*) terhadap hasil desain sementara yang dibuat siswa, baik dari aspek teknis penggunaan AI maupun prinsip desain komunikasi visual. Pendampingan dilakukan secara individual dan kelompok kecil untuk memastikan setiap siswa memahami cara menyusun prompt yang efektif, melakukan kurasi hasil keluaran AI, serta melakukan penyuntingan manual agar desain akhir tetap sesuai dengan konteks materi dan kebutuhan audiens. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga memahami logika kerja AI secara konseptual dan aplikatif.

5. Evaluasi dan Umpan Balik

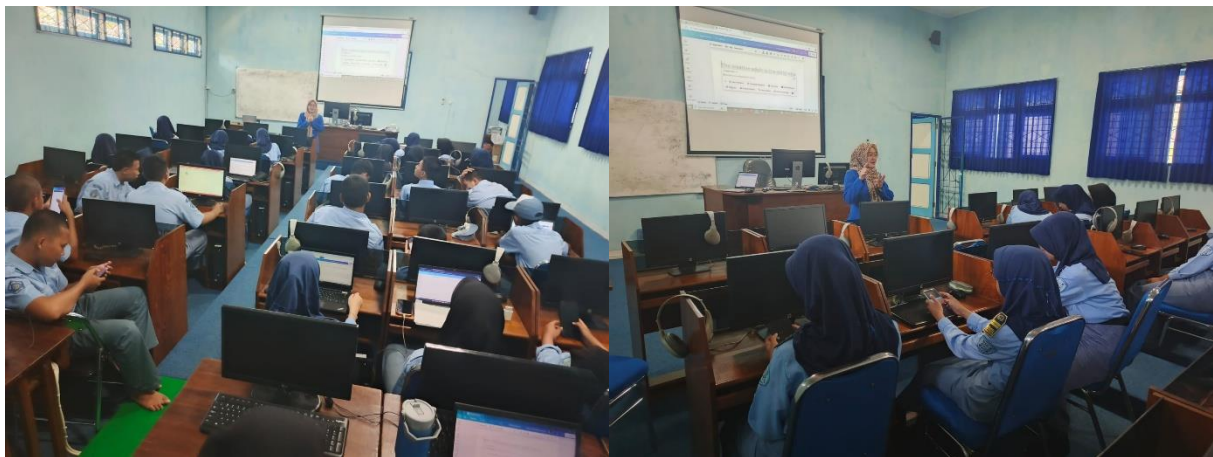
Efektivitas pelatihan diukur menggunakan metode kuantitatif melalui instrumen pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pemahaman konsep. Selain itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui penilaian produk akhir presentasi siswa berdasarkan indikator kreativitas, kejelasan informasi, dan kualitas visual. Selain pengukuran berbasis pre-test dan post-test, evaluasi kualitas hasil pelatihan juga dilakukan melalui penilaian produk presentasi yang dihasilkan oleh siswa. Penilaian ini menggunakan rubrik evaluasi desain yang mencakup beberapa indikator utama, yaitu: (1) kejelasan struktur dan alur narasi presentasi, (2) konsistensi visual meliputi tata letak, warna, dan tipografi, (3) relevansi elemen visual dengan isi materi, serta (4) pemanfaatan fitur AI dalam proses otomatisasi desain. Setiap indikator dinilai secara deskriptif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai peningkatan kualitas media presentasi siswa setelah pelatihan.

Efektivitas pelatihan dievaluasi secara komprehensif dengan mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman

konseptual siswa terhadap AI dan desain presentasi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi proses, analisis hasil karya presentasi, serta umpan balik langsung dari siswa selama pendampingan. Kombinasi metode evaluasi ini digunakan untuk memastikan bahwa peningkatan kompetensi tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga tercermin dalam kemampuan praktis siswa dalam memanfaatkan teknologi AI secara optimal.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul "Implementasi AI untuk Otomatisasi dan Desain Cerdas" ini telah dilaksanakan pada tanggal 3 September 2025. Kegiatan bertempat di Laboratorium Komputer SMK Negeri 10 Semarang dan diikuti oleh sebanyak 32 siswa dari berbagai kelas. Pemilihan waktu dan tempat ini disesuaikan dengan jadwal efektif sekolah untuk memastikan partisipasi maksimal siswa tanpa mengganggu kegiatan akademik utama. Antusiasme peserta terlihat tinggi sejak awal sesi, mengingat topik kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) merupakan isu teknologi yang sedang hangat diperbincangkan namun belum sepenuhnya diintegrasikan dalam kurikulum harian mereka.



Gambar 1. Sesi praktik langsung (hands-on) pembuatan media presentasi berbasis AI. Instruktur memberikan pendampingan intensif kepada siswa untuk memastikan pemahaman teknis penggunaan fitur otomatisasi desain.

Rangkaian kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan pemaparan materi pengantar mengenai lanskap teknologi AI masa kini. Proses *hands-on workshop* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan fitur otomatisasi desain berbasis AI di bawah pendampingan fasilitator, sebagaimana terlihat pada **Gambar 1**, yang menggambarkan situasi pembelajaran aktif dan kolaboratif selama pelatihan berlangsung. Pada sesi ini, narasumber memberikan penjelasan fundamental mengenai apa itu Generative AI, bagaimana cara kerjanya, serta potensi besar pemanfaatannya dalam industri kreatif dan pendidikan. Observasi awal menunjukkan bahwa meskipun seluruh peserta merupakan "digital natives", pemahaman mereka tentang AI masih terbatas pada penggunaan chatbot teks dasar. Sebagian besar siswa belum menyadari bahwa teknologi AI dapat diterapkan secara spesifik untuk otomatisasi desain visual. Hal ini terkonfirmasi dari hasil pre-test yang dilakukan sebelum materi inti diberikan.

Tabel 1. Hasil Pre Test

No.	Kategori Nilai	Jumlah Peserta	Prosentase
1	Di bawah 50 (Kurang)	15 siswa	46,9%
2	Di antara 50-70 (Cukup)	14 siswa	43,7%
3	Di atas 70 (Baik)	3 siswa	9,4%
Total		32 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas siswa (46,9%) memiliki nilai di bawah 50, dan hanya sedikit yang memiliki pemahaman baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa selama ini proses pembuatan media presentasi siswa masih dilakukan secara manual sepenuhnya, yang seringkali memakan waktu lama dalam penentuan tata letak dan pemilihan elemen visual.

Setelah pemahaman dasar terbentuk, kegiatan dilanjutkan ke sesi inti yaitu pelatihan teknis (Hands-on Workshop) pembuatan presentasi memanfaatkan fitur AI pada platform Canva. Dipilihnya Canva sebagai perangkat lunak utama didasari oleh familiaritas siswa terhadap antarmuka aplikasi ini, serta kemampuan fitur Magic Design yang dimilikinya yang sangat relevan dengan kebutuhan pemula. Dalam sesi praktik ini, siswa dipandu langkah demi langkah untuk menggunakan fitur Canva Magic Design dan Magic Write. Proses dimulai dengan teknik prompting, di mana siswa diajarkan menyusun deskripsi materi presentasi yang spesifik ke dalam kolom perintah AI. Peserta tampak takjub ketika melihat bagaimana perintah teks sederhana dapat dikonversi oleh Canva menjadi draf presentasi lengkap dengan struktur materi, gambar ilustrasi yang relevan, serta komposisi warna yang estetik hanya dalam hitungan detik. Siswa kemudian melakukan kustomisasi dan penyuntingan (editing) untuk menyempurnakan hasil keluaran AI tersebut agar sesuai dengan gaya personal dan standar tugas sekolah.

Evaluasi efektivitas pelatihan dilakukan melalui post-test setelah seluruh rangkaian praktik selesai. Hasil evaluasi menunjukkan lonjakan pemahaman dan keterampilan teknis yang sangat signifikan.

Tabel 2. Hasil Post-test

No.	Kategori Nilai	Jumlah Peserta	Prosentase
1	Di bawah 50 (Kurang)	0 siswa	0%
2	Di antara 50-70 (Cukup)	4 siswa	12,5%
3	Di atas 70 (Baik)	28 siswa	87,5%
Total		32 siswa	100%

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa tidak ada lagi siswa yang berada di kategori "Kurang". Sebanyak 28 siswa (87,5%) berhasil mencapai nilai di atas 70 dengan predikat "Baik". Peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test mencapai angka +35 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan langsung menggunakan Canva sangat efektif karena antarmuka yang ramah pengguna (user-friendly) memudahkan siswa mengadopsi teknologi AI tanpa hambatan teknis yang berarti.



Gambar 2. Antusiasme peserta dan tim pengabdian pada sesi penutupan kegiatan. Foto bersama ini menandai berakhirnya pelatihan implementasi AI untuk desain media presentasi.

Secara kualitatif, hasil karya presentasi siswa menunjukkan peningkatan efisiensi dan estetika. Jika sebelumnya siswa membutuhkan waktu 1-2 jam untuk membuat 5 slide presentasi yang rapi, dengan bantuan AI di Canva, mereka mampu menghasilkan kerangka presentasi 10 slide hanya dalam waktu kurang dari 5 menit, dan menyelesaikannya menjadi produk final dalam 15-20 menit. Siswa mengakui bahwa fitur AI di Canva sangat membantu mengatasi "kebuntuan ide" (creative block) dalam menentukan desain awal, sehingga mereka bisa lebih fokus pada pendalaman materi presentasi. Melalui kegiatan ini, siswa SMKN 10 Semarang kini memiliki kompetensi baru dalam memadukan kreativitas manusia dengan kecepatan mesin, sebuah modal penting untuk menghadapi tuntutan industri digital.

Kendati kegiatan pelatihan secara keseluruhan menunjukkan hasil yang positif dan peningkatan kompetensi yang signifikan, pelaksanaannya di lapangan tidak terlepas dari beberapa kendala dan tantangan. Identifikasi kendala ini penting sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang. Kendala pertama yang dihadapi bersifat teknis, yaitu terkait stabilitas koneksi internet. Mengingat platform Canva dan fitur berbasis AI (Artificial Intelligence) bekerja sepenuhnya pada sistem cloud computing, kebutuhan akan bandwidth internet yang stabil menjadi sangat krusial. Pada saat sesi praktik bersamaan yang melibatkan 32 perangkat siswa mengakses server Canva secara serentak, terjadi penurunan kecepatan jaringan (latency) di laboratorium komputer sekolah. Hal ini menyebabkan proses generating desain otomatis oleh AI memakan waktu lebih lama dari biasanya (beberapa siswa mengalami proses loading hingga 2-3 menit), yang sempat sedikit menghambat ritme pelatihan. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian mengantisipasi dengan menyediakan tethering koneksi cadangan (modem eksternal) untuk membagi beban trafik jaringan sekolah.

Kendala teknis yang muncul selama pelatihan tidak hanya diidentifikasi sebagai hambatan, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran adaptif. Untuk mengatasi keterbatasan koneksi internet yang terjadi akibat akses serentak ke platform berbasis *cloud*, tim pengabdian menerapkan strategi teknis berupa

pembagian sesi *generating* desain secara bergantian, penggunaan jaringan cadangan, serta optimalisasi resolusi aset visual agar proses pemuatan lebih ringan. Sementara itu, keterbatasan akses terhadap fitur premium Canva diatasi melalui pendekatan kurasi desain, yaitu dengan memanfaatkan fitur AI gratis secara maksimal dan mengajarkan teknik substitusi elemen visual agar tetap menghasilkan desain yang profesional tanpa bergantung pada aset berbayar. Strategi ini tidak hanya menyelesaikan kendala teknis, tetapi juga melatih siswa untuk bersikap adaptif dan kreatif dalam menghadapi keterbatasan sumber daya, sebuah kompetensi penting di dunia kerja nyata.

Kendala kedua berkaitan dengan aksesibilitas fitur premium. Canva menerapkan batasan tertentu pada akun pengguna gratis (Free user) untuk fitur-fitur AI tingkat lanjut seperti Magic Media atau akses ke elemen grafis premium tertentu. Meskipun sebagian siswa telah memiliki akun belajar.id yang terintegrasi dengan Canva for Education, masih terdapat beberapa siswa yang menggunakan akun pribadi reguler sehingga akses mereka terhadap variasi template AI menjadi terbatas. Sebagai solusi taktis di lapangan, fasilitator memberikan panduan alternatif untuk memaksimalkan fitur AI yang tersedia secara gratis dan mengajarkan teknik substitusi elemen visual agar desain tetap terlihat menarik tanpa harus menggunakan aset berbayar.

Keterampilan yang diperoleh siswa melalui pelatihan ini memiliki implikasi jangka panjang terhadap kesiapan mereka memasuki dunia kerja maupun mengembangkan usaha mandiri. Kemampuan memanfaatkan AI untuk menghasilkan media presentasi yang profesional memungkinkan siswa menyusun portofolio digital yang lebih kompetitif, baik untuk keperluan melamar kerja, presentasi proyek kepada klien, maupun pitching ide usaha rintisan. Dalam konteks kewirausahaan, keterampilan ini dapat diterapkan untuk pembuatan materi promosi produk, proposal bisnis, dan presentasi kepada investor secara cepat dan efisien. Dengan demikian, penguasaan AI tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan teknis jangka pendek, tetapi juga sebagai modal strategis yang mendukung daya saing lulusan SMK di ekosistem industri kreatif dan ekonomi digital.

Selain kendala teknis, tantangan non-teknis juga muncul dari sisi adaptasi siswa terhadap logika prompting. Meskipun siswa merupakan generasi digital, menyusun kalimat perintah (prompt) yang efektif untuk AI merupakan keterampilan baru bagi mereka. Pada percobaan awal, banyak siswa yang hanya memasukkan kata kunci singkat (seperti "Presentasi Sejarah") alih-alih memberikan instruksi detail yang mencakup konteks, gaya visual, dan target audiens. Akibatnya, hasil output desain awal yang dihasilkan AI menjadi terlalu umum dan kurang relevan. Kendala ini diatasi melalui pendampingan intensif (coaching) oleh tim pengabdian yang mendatangi meja siswa satu per satu untuk membantu merevisi struktur kalimat perintah mereka hingga menghasilkan desain yang sesuai harapan. Meskipun terdapat hambatan-hambatan tersebut, semangat belajar siswa yang tinggi serta respons sigap dari tim pendamping membuat kendala-kendala ini dapat teratasi dengan baik, sehingga tujuan utama pelatihan tetap tercapai secara optimal.

KESIMPULAN

Pelatihan implementasi AI untuk otomatisasi dan desain cerdas di SMKN 10 Semarang telah berhasil mencapai tujuan utamanya dalam akselerasi kompetensi digital siswa. Melalui pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan

metode Hands-on Workshop, kegiatan ini terbukti efektif menjembatani kesenjangan antara kemampuan teknis siswa dengan tuntutan standar industri kreatif modern. Sebanyak 32 peserta siswa kini tidak hanya memahami konsep teoretis Generative AI, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam memanfaatkan fitur otomatisasi pada platform Canva untuk menciptakan media presentasi yang estetik dan komunikatif.

Keberhasilan program ini tercermin dari peningkatan signifikan hasil evaluasi belajar, di mana 87,5% peserta berhasil mencapai predikat nilai "Baik" pada post-test, sebuah lonjakan drastis dibandingkan kondisi awal (pre-test) di mana mayoritas siswa masih berada pada kategori kurang. Secara kualitatif, siswa menunjukkan peningkatan efisiensi kerja yang nyata; waktu produksi presentasi menjadi jauh lebih singkat dengan kualitas visual yang tetap terjaga. Kendala teknis seperti stabilitas internet dan keterbatasan akun berhasil diatasi melalui strategi pendampingan intensif dan adaptasi teknis di lapangan, yang sekaligus melatih kemampuan pemecahan masalah (problem solving) siswa.

Sebagai rekomendasi keberlanjutan, integrasi materi literasi AI dan desain otomatis ini disarankan untuk dapat dimasukkan ke dalam pengayaan kurikulum produktif jurusan atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini penting agar kompetensi siswa terus berkembang seiring pembaruan teknologi. Program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model referensi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan vokasi, guna mencetak lulusan yang adaptif, kreatif, dan siap bersaing di era digital.

REKOMENDASI

Demi menjamin keberlanjutan dampak positif dari kegiatan ini, agenda pengabdian berikutnya direkomendasikan untuk memperluas cakupan materi dari sekadar desain presentasi menuju produksi konten multimedia berbasis AI yang lebih kompleks, seperti video generation atau analisis data visual. Selain itu, model pendampingan disarankan bergeser pada skema Training of Trainers (ToT) yang menyasar tenaga pendidik (guru), sehingga kemandirian sekolah dalam mentransfer pengetahuan teknologi terbaru dapat terbangun tanpa bergantung sepenuhnya pada pihak eksternal. Penguatan aspek etika digital dan hak kekayaan intelektual juga perlu menjadi fokus utama dalam program lanjutan, guna memastikan bahwa adopsi teknologi AI di lingkungan SMKN 10 Semarang tidak hanya menciptakan efisiensi teknis, tetapi juga membentuk budaya digital yang bertanggung jawab dan berintegritas.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan pendanaan untuk kegiatan pengabdian ini melalui skema PKM dengan nomor surat kontrak: 241/F.9/UDN-09/X/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Alang, N. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis Informasi dan Teknologi (IT) Melalui Variasi Gaya Mengajar di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Parepare*.
- Keterampilan, P., Grafis, D., Smk, S., Berbasis, P., Menggunakan, P., Pengabdian, P., Junaedi, M., Rossi, A., Maranto, K., Hermawan, A., Wijaya, A. H., Sains,

- F., & Teknologi, D. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat. *Abdi Dharma*, 5(1), 129–138. <https://doi.org/10.31253/AD.V5I1.3641>
- Nyoman, N., Handayani, L., Ketut, N., & Muliastri, E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 1, 1–14. <https://doi.org/10.33363/SN.V0I0.32>
- Penelitian, J., Pendidikan, T., Sintya Maharani, Y., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. *Teknodika*, 16(1), 73–87. <https://doi.org/10.20961/TEKNODIKA.V16I1.34757>
- Pujiastuti, A., Abdillah Nurhidayah, S., Ridhasyah, R., Studi Akuntansi, P., Ekonomika dan Bisnis, F., & Selamat Sri, U. (2025). Workshop Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Digital Dan Interaktif. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 43–48. <https://doi.org/10.37905/LJPMT.V4I1.29898>
- Puji Prabowo, D., Irawan Ih, D., Ulumuddin, ya, Priyono, A., Studi Desain Komunikasi, P., & Tengah, M. X. (2024). PELATIHAN PENINGKATAN KEAHLIHAN DASAR PEMROGRAMAN GAME 2D DI SMK NEGERI 10 SEMARANG. *ABDIMAS UNWAHAS*, 9(2). <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/ABD/article/view/12266>
- Sekolah Adiwiyata, P., Lingkungan Berkelanjutan Melalui Edukasi dan Aksi Nur Asiah, P., Sastra Negara, H., Raden Intan Lampung, U., & Lampung, K. (2024). Pendampingan Sekolah Adiwiyata: Pengelolaan Lingkungan Berkelanjutan Melalui Edukasi dan Aksi. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 687–691. <https://doi.org/10.31004/JH.V4I6.1926>
- Susanti, N., Iriani, D., Aina, M., fitria, D., Jambi, U., Titian Teras Jambi, S., & Jambi, K. (2025). PELATIHAN CODING ROBOTIK BERBASIS STEM BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN FISIKA UNJA PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PENGALAMAN PRAKTIS (HANDS-ON). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 5(02), 391–396. <https://doi.org/10.33504/DULANG.V5I02.701>