



Pengenalan Penggunaan Fitur Baru Canva Magic AI Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat Tegal

Eko Budihartono^{1,a*}, Lukmanul Khakim^{2,b}, Rais^{3,b}, Nurohim^{4,b}, Dwie Kukuh Supriyono^{5,b}

^aProdi S1 Teknik Informatika, Universitas Harkat Negeri, Jl. Mataram No.9 Pesurungan Lor Kec. Margadana Kota Tegal Jawa Tengah, Indonesia. Postal code: 52147

^bProdi D3 Teknik Komputer, Universitas Harkat Negeri. Jl. Mataram No.9 Pesurungan Lor Kec. Margadana Kota Tegal Jawa Tengah, Indonesia. Postal code: 52147

*Corresponding Author e-mail: tara.niscita@gmail.com

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

Abstrak: Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah mendorong transformasi pembelajaran, khususnya pada bidang desain digital. Pemanfaatan AI memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan adaptif, serta mendorong peningkatan kreativitas peserta didik. Salah satu platform yang mengintegrasikan teknologi AI dalam desain visual adalah Canva Magic AI, yang menyediakan fitur otomatis untuk membantu pengguna menghasilkan desain secara cepat dan menarik. Namun, siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat masih menghadapi kendala berupa rendahnya literasi digital, keterbatasan pemahaman fitur AI, serta minimnya akses terhadap pelatihan teknologi kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas visual, dan kompetensi teknis siswa melalui pelatihan Canva Magic AI. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on training) yang meliputi pemaparan materi, demonstrasi fitur, diskusi, dan pendampingan intensif. Peserta kegiatan berjumlah 36 siswa dari berbagai program keahlian. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, observasi, dan dokumentasi hasil karya, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva Magic AI, ditandai dengan penurunan siswa yang belum mengenal AI dari 75% menjadi 0%. Penguasaan fitur Magic Write mencapai 90%, Magic Design 85%, dan Text to Image 80%. Selain itu, kualitas kreativitas visual siswa juga meningkat. Meskipun terdapat keterbatasan perangkat, pelatihan berjalan efektif dan mendapat respons positif dari peserta, serta mendukung pencapaian SDG 4, SDG 8, dan SDG 9.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Canva Magic AI; Literasi Digital; Desain Grafis; Pendidikan Kejuruan

Introducing Canva's New Magic AI Features for Enhancing Student Creativity at SMK NU 1 Islamiyah Kramat Tegal

Abstract: The development of Artificial Intelligence (AI) has driven significant transformation in education, particularly in digital design-based learning. AI enables learning processes to become more effective, efficient, and adaptive while fostering students' creativity. One platform that integrates AI into visual design is Canva Magic AI, which provides automated features to support fast and attractive design creation. However, students of SMK NU 1 Islamiyah Kramat still face challenges, including low digital literacy, limited understanding of AI-based features, and restricted access to structured creative technology training. This community service program aimed to enhance students' digital literacy, visual creativity, and technical competencies through Canva Magic AI training. The method applied was hands-on training, consisting of material presentation, feature demonstrations, guided discussions, and intensive mentoring during practice sessions. The participants were 36 vocational high school students from various study programs. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and documentation of students' works, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results indicate a significant improvement in students' understanding and skills in using Canva Magic AI, reflected by a decrease in students unfamiliar with AI from 75% to 0%. Mastery of Magic Write reached 90%, Magic Design 85%, and Text to Image 80%. In addition, students' visual creativity improved in terms of composition, color selection, and design relevance. Despite limitations in computer facilities, the training was conducted effectively and received positive responses, contributing to the achievement of SDG 4, SDG 8, and SDG 9.

Keywords: Artificial Intelligence; Canva Magic AI; Digital Literacy; Graphic Design; Vocational Education

How to Cite: Budihartono, E., Khakim, L. ., Rais, R., Nurohim, N., & Supriyono, D. K. (2025). Pengenalan Penggunaan Fitur Baru Canva Magic AI Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat



PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan signifikan pada industri kreatif, khususnya dalam bidang desain grafis digital (Nurhayati *et al.*, 2024) (Safitri *et al.*, 2025). Berbagai proses kreatif yang sebelumnya memerlukan keterampilan teknis tingkat lanjut kini dapat dilakukan secara lebih cepat dan efisien melalui pemanfaatan *generative AI* (Falah Syifa, Furqon and Setiawan, 2025). Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan vokasi, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk menyesuaikan pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan dunia industri berbasis teknologi (Lukman Pardede *et al.*, 2024). Namun, hasil observasi awal di SMK NU 1 Islamiyah Kramat menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran desain grafis masih sangat terbatas. Siswa belum mendapatkan pelatihan AI secara terstruktur, literasi digital masih rendah, dan pemanfaatan aplikasi desain berbasis AI belum terintegrasi dalam pembelajaran vokasional. Kondisi tersebut berdampak pada kesiapan kerja siswa, khususnya dalam menghadapi tuntutan industri kreatif yang semakin mengandalkan teknologi AI sebagai bagian dari proses produksi.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara tuntutan industri kreatif berbasis AI dan kompetensi aktual siswa SMK. Industri membutuhkan tenaga kerja yang tidak hanya mampu menggunakan perangkat lunak desain (Falah Syifa, Furqon and Setiawan, 2025), tetapi juga memiliki literasi digital dan kreativitas dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu kerja. Oleh karena itu, literasi digital dan kreativitas dalam kegiatan pengabdian ini ditetapkan sebagai variabel utama, bukan sekadar dampak tambahan dari pelatihan.

Salah satu platform yang relatif mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK adalah Canva Magic AI (Temon, 2024). Platform ini menyediakan fitur *generative AI* seperti *Magic Write*, *Magic Design*, dan *Text to Image* yang memungkinkan siswa menghasilkan desain visual secara cepat dan kreatif tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut (Canva, 2024a). Pemanfaatan Canva Magic AI dipandang sebagai solusi praktis untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa dalam konteks pembelajaran vokasional, terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas (Canva, 2024b).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan AI di sekolah mitra melalui pelatihan Canva Magic AI guna meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMK. Secara akademik, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan model pelatihan AI yang kontekstual untuk pendidikan vokasi. Secara sosial, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan kerja siswa dalam menghadapi industri kreatif. Secara global, kegiatan ini mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 (peningkatan kualitas pendidikan vokasi), SDG 8 (peningkatan kesiapan kerja di sektor industri kreatif), dan SDG 9 (inovasi teknologi pembelajaran).

Untuk memastikan keterukuran hasil kegiatan, sejak tahap pendahuluan telah ditetapkan indikator utama pengabdian, meliputi: (1) peningkatan literasi AI siswa, (2) tingkat penguasaan fitur Canva Magic AI, dan (3) peningkatan kreativitas desain visual siswa. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar perancangan metode,

pengumpulan data, serta analisis hasil kegiatan pengabdian. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada penguatan kompetensi vokasional yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif berbasis AI, serta berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan vokasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) dengan pendekatan *learning by doing* (Afianti, 2024)(Laja et al., 2024), yang dipilih untuk mengatasi permasalahan mitra berupa rendahnya literasi AI, keterbatasan kreativitas desain, serta minimnya pengalaman siswa SMK dalam memanfaatkan teknologi desain berbasis kecerdasan buatan. Desain metode disusun agar hasil pelaksanaan dapat diukur secara kuantitatif dan kualitatif, sebagaimana disajikan pada tabel dan grafik hasil kegiatan.

Desain dan Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu persiapan, implementasi, dan evaluasi, yang saling terintegrasi dengan indikator hasil pengabdian (Nurindah, Surani and Hidayat, 2024)(Nurindah, Surani and Hidayat, 2024).

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan identifikasi kondisi awal mitra melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pendamping. Fokus analisis meliputi tingkat literasi AI siswa, pengalaman penggunaan Canva berbasis AI, serta keterbatasan fasilitas pembelajaran. Hasil identifikasi awal digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen pre-test yang mengukur pemahaman awal siswa terhadap penggunaan AI dalam Canva, termasuk pengenalan fitur Magic Write, Magic Design, dan Text to Image. Selain itu, pada tahap ini disusun modul pelatihan Canva Magic AI yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK dan kompetensi desain vokasional, sehingga materi yang diberikan relevan dengan indikator peningkatan pemahaman yang diukur pada tahap evaluasi.

2. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui pelatihan terstruktur berbasis praktik langsung (Budihartono, Nugraha and ..., 2021). Kegiatan dimulai dengan pemberian pre-test kepada seluruh peserta untuk memperoleh data kuantitatif awal mengenai tingkat literasi AI siswa. Selanjutnya, tim PkM memberikan pemaparan singkat dan kontekstual mengenai AI dalam desain grafis vokasional, diikuti dengan demonstrasi fitur Canva Magic AI, yang meliputi Magic Write, Magic Design, dan Text to Image. Setiap fitur diperkenalkan secara bertahap sesuai tingkat kompleksitasnya dan langsung diikuti dengan praktik pembuatan karya desain visual. Siswa melakukan praktik langsung dengan pendampingan intensif dari tim PkM dan guru pendamping. Praktik difokuskan pada pembuatan poster dan infografis sebagai bentuk aplikasi nyata kompetensi desain. Selama proses ini, dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa, tingkat penguasaan fitur, serta kemampuan siswa dalam mengombinasikan elemen desain. Keterbatasan perangkat komputer diatasi dengan strategi berbagi perangkat dan pendampingan kelompok kecil agar seluruh siswa tetap dapat mengikuti praktik secara optimal.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh sesi pelatihan selesai. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui post-test yang instrumennya disusun sejajar dengan pre-test, sehingga memungkinkan perbandingan langsung tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Indikator evaluasi mencakup pengenalan AI, pemahaman dasar Canva berbasis AI, serta penguasaan fitur Magic Write, Magic Design, dan Text to Image. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi dan analisis hasil karya siswa. Penilaian kreativitas visual didasarkan pada aspek komposisi, pemilihan warna, kesesuaian tema, dan pemanfaatan fitur AI. Data hasil evaluasi kuantitatif kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara jelas dan terukur.

4. Subjek dan Karakteristik Peserta

Subjek kegiatan adalah 36 siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat dari berbagai program keahlian. Peserta memiliki latar belakang kemampuan desain yang beragam, dengan mayoritas belum pernah menggunakan fitur AI dalam Canva (Gambar 1). Karakteristik ini sejalan dengan hasil pre-test yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal Canva berbasis AI sebelum pelatihan.

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan persentase hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan literasi AI dan penguasaan fitur Canva Magic AI, sebagaimana ditampilkan pada Tabel Tingkat Pemahaman Peserta dan grafik peningkatan pemahaman siswa. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan perubahan kualitas kreativitas visual siswa berdasarkan observasi dan dokumentasi karya, sehingga hasil analisis mendukung temuan kuantitatif secara komprehensif.

6. Keterkaitan Metode dengan Indikator Hasil dan SDGs

Metode pelaksanaan ini dirancang agar selaras dengan indikator hasil kegiatan, yaitu peningkatan literasi AI, penguasaan fitur Canva Magic AI, dan kreativitas desain siswa. Pencapaian indikator tersebut berkontribusi langsung terhadap SDG 4 (peningkatan kualitas pendidikan vokasi), SDG 8 (peningkatan kesiapan kerja siswa di industri kreatif), dan SDG 9 (inovasi pembelajaran berbasis teknologi AI), sebagaimana tercermin pada hasil dan pembahasan.



Gambar 1. Kegiatan PKM di SMK NU 1 Islamiyah Kramat Tegal

HASIL DAN DISKUSI

1. Hasil Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan pelatihan Canva Magic AI di SMK NU 1 Islamiyah Kramat menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa, yang dalam kegiatan ini ditetapkan sebagai variabel utama pengabdian. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (75%) belum pernah menggunakan atau memahami fitur desain berbasis AI, dan hanya 25% yang memiliki pemahaman dasar Canva tanpa pemanfaatan AI. Temuan ini mengonfirmasi kondisi awal mitra yang masih memiliki keterbatasan pelatihan AI dan rendahnya literasi digital siswa.

Setelah pelaksanaan pelatihan berbasis *hands-on training* dan *learning by doing*, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh peserta (100%) telah memahami dasar penggunaan Canva berbasis AI. Tingkat penguasaan fitur Canva Magic AI juga meningkat secara bertahap sesuai tingkat kompleksitas fitur, dengan penguasaan Magic Write sebesar 90%, Magic Design sebesar 85%, dan Text to Image sebesar 80%. Data ini sejalan dengan Tabel Tingkat Pemahaman Peserta dan grafik peningkatan pemahaman yang disajikan pada bagian hasil.

Dari aspek kreativitas visual, analisis terhadap karya siswa berupa poster dan infografis menunjukkan peningkatan kualitas yang nyata. Karya siswa setelah pelatihan menampilkan komposisi visual yang lebih seimbang, pemilihan warna yang lebih harmonis, serta kesesuaian tema dengan pesan visual yang ingin disampaikan. Selain itu, 36% siswa menyatakan pelatihan sangat mudah dipahami dan 64% menyatakan mudah, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

Meskipun terdapat keterbatasan fasilitas berupa jumlah perangkat komputer yang tidak sebanding dengan jumlah peserta, pelatihan tetap berjalan efektif melalui strategi adaptif, seperti berbagi perangkat dan pendampingan kelompok kecil. Observasi selama kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang tinggi, terutama pada sesi eksplorasi fitur AI, yang memperkuat temuan bahwa keterbatasan fasilitas tidak menjadi penghambat utama apabila metode pembelajaran yang tepat diterapkan.

2. Diskusi

Hasil kegiatan ini menegaskan adanya gap antara tuntutan industri kreatif berbasis AI dan kompetensi aktual siswa SMK, khususnya dalam penguasaan teknologi desain berbasis kecerdasan buatan. Kondisi awal siswa yang sebagian besar belum mengenal AI mencerminkan realitas pendidikan vokasi yang masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi mutakhir. Melalui pelatihan Canva Magic AI, gap tersebut mulai terjembatani dengan pendekatan yang mudah diakses, aplikatif, dan sesuai dengan konteks SMK.

Peningkatan literasi digital siswa menunjukkan bahwa *generative AI* dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran vokasional apabila dikemas melalui pelatihan berbasis praktik langsung. Pendekatan *learning by doing* memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep AI, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung dalam menghasilkan karya desain. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan literasi teknologi dibandingkan pendekatan teoritis, khususnya pada pendidikan vokasi.

Penguasaan fitur Canva Magic AI yang berbeda-beda juga menunjukkan hubungan antara tingkat kompleksitas fitur, tingkat familiaritas siswa, dan intensitas

pendampingan. Fitur Magic Write yang relatif sederhana lebih cepat dikuasai dibandingkan Text to Image yang memerlukan pemahaman prompt dan visualisasi ide. Hal ini menegaskan pentingnya pendampingan intensif dalam pelatihan AI di SMK, terutama untuk memastikan seluruh siswa mampu mencapai kompetensi minimum yang diharapkan.

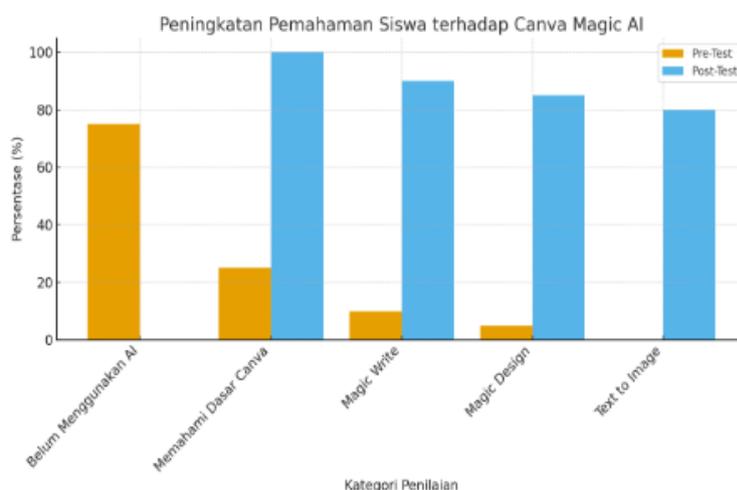
Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, hasil kegiatan ini berkontribusi pada SDG 4 melalui peningkatan kualitas pendidikan vokasi berbasis teknologi, SDG 8 melalui penguatan kesiapan kerja siswa di sektor industri kreatif, serta SDG 9 melalui inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan AI yang mudah diakses. Pelatihan Canva Magic AI dalam konteks ini dapat diposisikan sebagai model praktik baik integrasi AI dalam pendidikan vokasi, khususnya di sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

Keterbatasan perangkat yang ditemukan selama kegiatan merupakan kendala struktural yang umum dalam pendidikan vokasi. Namun, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa strategi adaptif, seperti pembelajaran kolaboratif dan pendampingan intensif, mampu menjaga efektivitas pelatihan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keterbatasan sarana tidak selalu menghambat hasil belajar apabila didukung oleh desain pelatihan yang tepat dan kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil dan diskusi ini menunjukkan bahwa pelatihan AI berbasis Canva tidak hanya meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat relevansi pendidikan vokasi dengan kebutuhan industri kreatif berbasis teknologi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki kontribusi akademik, sosial, dan global yang selaras dengan tujuan dan indikator yang telah dirumuskan sejak awal.

Table 1. Tingkat Pemahaman Peserta Setelah Mengikuti Kegiatan PKM

Kategori Penilaian	Pre-Test (%)	Post-Test (%)
Belum Menggunakan AI	75	0
Memahami Dasar Canva	25	100
Magic Write	10	90
Magic Design	5	85
Text to Image	0	80



Gambar 2. Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Canva Magic AI

KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan Canva Magic AI terbukti efektif dalam mengoptimalkan kompetensi desain grafis dan literasi digital siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat. Pemahaman siswa mengenai fitur-fitur AI meningkat secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test. Peserta juga mampu menghasilkan karya desain dengan tingkat kreativitas yang lebih baik. Meskipun terdapat kendala teknis terkait keterbatasan perangkat, pelatihan tetap berjalan optimal dan diterima dengan antusias oleh siswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini mengontribusikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal fitur AI di Canva, sedangkan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain berbasis AI. Selain itu, karya peserta menunjukkan kreativitas yang meningkat, baik dari aspek komposisi visual maupun eksekusi desain. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat yang berfungsi, pelatihan tetap berjalan efektif dan antusiasme siswa tetap tinggi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan kesiapan siswa menghadapi dunia industri kreatif. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 75% siswa belum pernah menggunakan fitur Canva berbasis AI. Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman, dengan 36% peserta menganggap pelatihan sangat mudah dan 64% menganggapnya mudah. Pelatihan ini meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Kendala utama adalah ketersediaan komputer fungsional yang terbatas. Secara keseluruhan, program ini berdampak positif pada pemanfaatan AI dalam pembelajaran dan pembuatan konten digital.

REKOMENDASI

Pelaksanaan kegiatan ini membuka peluang untuk penguatan program lanjutan yang lebih terstruktur. Rekomendasi utama mencakup peningkatan fasilitas komputer di sekolah agar pelatihan serupa dapat berjalan lebih optimal. Selain itu, pelatihan lanjutan terkait desain digital dan teknologi kreatif perlu diberikan secara berkala untuk memperkuat kompetensi siswa. Integrasi Canva Magic AI ke dalam kurikulum pembelajaran juga disarankan untuk memastikan keberlanjutan praktik teknologi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 19–20 Mei 2025 di Laboratorium Komputer SMK NU 1 Islamiyah Kramat, bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam desain grafis melalui presentasi interaktif dan video demonstrasi fitur Canva Magic AI seperti Magic Write, Magic Edit, Text to Image, dan Magic Design. Setelah sesi teori, siswa mengikuti praktik langsung dengan membuat karya visual seperti poster dan infografis. Kegiatan yang didampingi dosen dan mahasiswa Prodi DIII Teknik Komputer ini mendapat respons positif; siswa tampak antusias dan aktif. Evaluasi post-test menunjukkan bahwa 100% siswa menyatakan pelatihan mudah hingga sangat mudah dipahami, dengan rincian 64% menyatakan “mudah” dan 36% “sangat mudah”. Hasil ini mengindikasikan peningkatan signifikan dalam pemahaman serta kemampuan siswa dalam menggunakan Canva Magic AI secara mandiri, dan membuktikan bahwa kegiatan ini berhasil mendorong kreativitas digital siswa sesuai dengan tujuan PKM.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Universitas Harkat Negeri atas dukungan pendanaan dan

fasilitasi kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada SMK NU 1 Islamiyah Kramat atas kemitraan dan partisipasi aktif seluruh siswa serta guru pendamping yang terlibat dalam pelaksanaan program. Dukungan seluruh pihak berkontribusi besar terhadap keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024) "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran," *EduTech Journal*, 1(1), pp. 9–16. Available at: <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>.
- Budihartono, E., Nugraha, P.P. and ... (2021) "Peningkatan Softskill Siswa Melalui Implementasi IoT Berbasis Arduino Bagi SMK Muhammadiyah 1 Kota Tegal," *JMM (Jurnal ...)*, 5(5), pp. 2259–2265. Available at: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5251>.
- Canva (2024a) "AI Tools: Everything You Need to Know About Canva's Magic AI." Available at: <https://www.canva.com/help/ai-tools/>.
- Canva (2024b) "Canva Magic Write: Features and How to Use It." Available at: <https://www.canva.com/features/magic-write/>.
- Falah Syifa, F., Furqon, M. and Setiawan, B. (2025) "Pembelajaran Berbasis Digital di Era Revolusi Industri 5.0," *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(1), pp. 72–85. Available at: <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AIZayn>.
- Laja, Y.P.W. et al. (2024) "Pendampingan Penggunaan Canva untuk Membuat Aksi Nyata pada Platform Merdeka Mengajar (PMM)," 4(2), pp. 437–443. Available at: <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i2.3134>.
- Lukman Pardede et al (2024) "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smks Karya Serdang," 5(2), pp. 1996–2002.
- Nurhayati, N. et al. (2024) "Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran," *Academy of Education Journal*, 15(1), pp. 1063–1071. Available at: <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2372>.
- Nurindah, S., Surani, D. and Hidayat, A. (2024) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa," *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), pp. 424–431. Available at: <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484>.
- Safitri, Y. et al. (2025) "Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate," *Room of Civil Society Development*, 4(2), pp. 329–339. Available at: <https://doi.org/10.59110/rcsd.613>.
- Temon, M.R. (2024) "Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital: Peran Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa di Kelas," *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), pp. 143–152.