PENGUATAN LITERASI DIGITAL SISWA SMP MELALUI PELATIHAN PRESENTASI BERBANTUAN GENERATIVE AI

Setyo Wahyu Saputro[1,*], Mohammad Reza Faisal[1], Friska Abadi[1], Radityo Adi Nugroho[1], Muliadi[1]

Universitas Lambung Mangkurat [1]

Email korespondensi: setyo.saputro@ulm.ac.id

ABSTRAK

Literasi digital merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang penting dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tantangan era teknologi. Salah satu aspek literasi digital yang relevan dalam pembelajaran adalah kemampuan menyusun dan menyajikan presentasi secara efektif. Observasi awal di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru menunjukkan bahwa keterampilan presentasi siswa peminatan Sains masih terbatas, terutama pada aspek kreativitas visual, kejelasan penyampaian, dan pemanfaatan media digital. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi Generative AI dalam mendukung pembuatan materi presentasi. Pelatihan ini diikuti oleh siswa peminatan sains dengan metode pemaparan, demonstrasi, serta praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan presentasi yang lebih terstruktur, menarik, dan komunikatif. Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi pada penguatan literasi digital siswa, khususnya dalam keterampilan menggunakan teknologi Generative AI secara kreatif, kritis, dan produktif. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta kesiapan siswa menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.

Kata kunci: literasi digital, presentasi, *generative ai*, siswa smp, keterampilan abad 21

PENDAHULUAN

Kemampuan presentasi merupakan salah satu aspek penting dalam penilaian keterampilan komunikasi individu. Dalam proses presentasi, terdapat sejumlah faktor yang menentukan efektivitas penyampaian informasi, antara lain kejelasan penyampaian, tingkat percaya diri, kemampuan berbicara di depan umum, penggunaan media bantu presentasi, serta kemampuan dalam memahami kebutuhan, nilai-nilai, dan harapan audiens. Kemampuan untuk menyesuaikan gaya komunikasi dengan audiens menjadi elemen penting dalam memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan ini sangat diperlukan dalam berbagai konteks, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, maupun profesi lainnya (Amaliyah et al., 2025).

Di tingkat pendidikan, keterampilan presentasi menjadi salah satu elemen yang dinilai dalam berbagai ujian dan kompetisi. Setiap tahunnya, SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru menyelenggarakan Ujian Kompetensi Peminatan (UKP) sebagai bagian dari upaya untuk mengukur minat dan kemampuan siswa dalam bidang tertentu. Salah satu bentuk ujian dalam UKP adalah ujian

presentasi, di mana siswa diminta untuk menyampaikan materi secara lisan dengan menggunakan media presentasi sebagai bagian dari penilaian keterampilan komunikasi serta penguasaan materi. Berdasarkan observasi, kemampuan presentasi siswa di sekolah ini masih menunjukkan kebutuhan untuk peningkatan, khususnya dalam aspek kreativitas dan efektivitas penyampaian materi.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya inovasi dalam cara siswa menyampaikan materi presentasi, yang membuat presentasi terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini tentu berdampak pada pengaruh terhadap daya tarik audiens serta pemahaman materi yang disampaikan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi Generative AI, yang dapat mendukung pembuatan materi presentasi yang lebih menarik, kreatif, dan informatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, Generative AI dalam pendidikan semakin mendapat perhatian (Bahy & Majid, 2025). Menurut UNESCO, Generative AI dapat mendukung pembelajaran yang lebih personal, mendorong kreativitas digital, dan membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan (Argya D. Maheswara, 2025; Ester Lince Napitupulu, 2024).

Penggunaan aplikasi Generative AI visual, seperti Canva AI, dapat menjadi solusi efektif dalam membantu siswa membuat slide dan gambar pendukung presentasi yang lebih menarik dan profesional (Reyhan Fardedy et al., 2025). Dengan demikian, siswa tidak hanya akan mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih efektif, tetapi juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan teknis dalam menyampaikan gagasan mereka dengan lebih meyakinkan (Layli Desra Asrol et al., 2022). Pemanfaatan teknologi ini juga akan membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang penting, seperti literasi teknologi, yang sangat relevan dalam dunia pendidikan dan dunia kerja yang semakin digital (Achmad Daengs GS et al., 2024).

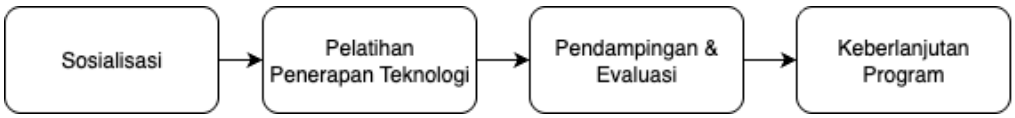
Pelatihan ini juga merupakan bagian dari implementasi program pengabdian kepada masyarakat berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), di mana mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer terlibat aktif dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pelatihan. Keterlibatan mahasiswa dalam program ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar di luar kampus, tetapi juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) 2, yang menilai pengalaman mahasiswa di luar kampus. Dengan terlibat langsung dalam kegiatan ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan sosial, kepemimpinan, serta literasi teknologi yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat saat ini (Kemendikbud, 2024).

Dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi Generative AI dalam pendidikan, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi Ujian Kompetensi Peminatan (UKP). Selain itu, diharapkan pelatihan ini juga dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa dan nilai akademik serta profesional bagi mahasiswa, serta menciptakan model berkelanjutan yang dapat terus diterapkan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru melalui pelatihan desain presentasi berbantuan Generative AI dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis praktik dengan kombinasi teori dan praktik langsung melalui pemanfaatan aplikasi Generative AI dengan Canva AI.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari sosialisasi dan motivasi, pemberian materi dasar tentang konsep presentasi modern dan Generative AI, praktik pembuatan media presentasi menggunakan Canva AI, hingga evaluasi keterampilan siswa melalui ujian penugasan pembuatan slide presentasi. Seluruh tahapan dirancang agar siswa tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga mampu menghasilkan produk presentasi yang kreatif, menarik, informatif dengan dukungan teknologi AI. Tahapan sistematis dapat dilihat pada Gambar 1.

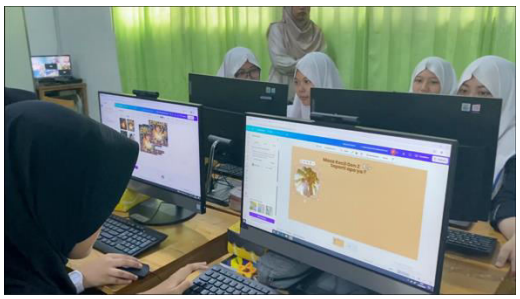


Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Alat dan Bahan

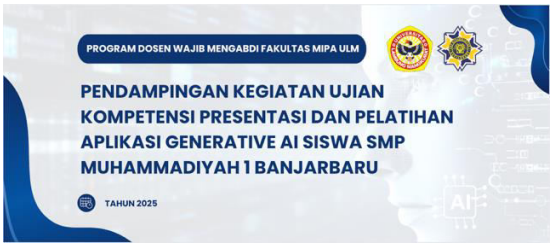
Pelaksanaan pelatihan menggunakan (1) perangkat keras komputer laboratorium SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru, proyektor, dan dukungan internet sekolah, (2) perangkat lunak Browser (Google Chrome/ Firefox) dan Canva, (3) materi dalam format digital, serta spanduk kegiatan pelatihan. Gambar 2 menunjukkan alat dan bahan yang dipergunakan dalam kegiatan ini.

(a) Laboratorium Komputer



(b) Perangkat Lunak Browser dan Canva

(c) Materi Pelatihan



(d) Spanduk Kegiatan

Gambar 2. Alat dan Bahan Kegiatan Pelatihan

Tahapan Pelaksanaan

Sosialisasi

Tim pengabdi melakukan koordinasi awal dengan pihak SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru untuk menyepakati tujuan, target capaian, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Sosialisasi diberikan kepada guru dan siswa mengenai pentingnya keterampilan presentasi dan bagaimana teknologi Generative AI dapat membantu membuat media presentasi yang menarik dan efektif.

Pada tahap ini juga dilakukan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait presentasi dan pemanfaatan aplikasi AI.

Pelatihan Penerapan Teknologi

Pelaksanaan pelatihan Generative AI untuk presentasi pada siswa Peminatan Sains SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru disusun dalam sembilan sesi yang saling berkesinambungan. Setiap sesi dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktik langsung, mulai dari pengenalan dasar pentingnya presentasi, aturan konten dan desain slide, hingga pemanfaatan teknologi Generative AI melalui Canva AI.

Pelatihan dimulai dengan sesi pertama, yaitu pengenalan presentasi yang baik. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan mengenai urgensi presentasi dalam konteks pembelajaran, khususnya bagaimana presentasi dapat meningkatkan pemahaman, menarik perhatian audiens, serta menumbuhkan rasa percaya diri.

Sesi kedua berfokus pada aturan dasar konten presentasi. Materi yang diberikan menekankan prinsip satu slide berisi satu ide pokok, penggunaan kata kunci, serta penyusunan struktur presentasi yang sistematis mencakup bagian pembukaan, isi, dan penutup.

Pada sesi ketiga, siswa diberikan materi mengenai aturan desain slide. Aspek yang disoroti meliputi konsistensi penggunaan warna, pemilihan jenis huruf yang sederhana, serta penerapan ruang kosong (white space) guna mendukung keterbacaan dan kejelasan pesan yang disampaikan.

Sesi keempat membahas aturan visualisasi data dan ide. Siswa diarahkan untuk memahami penggunaan elemen visual, seperti gambar, ikon, dan grafik sederhana, yang berfungsi memperkuat pesan utama sekaligus meningkatkan daya tarik presentasi.

Sesi kelima menitikberatkan pada aturan penyampaian presentasi. Materi dalam sesi ini mencakup teknik berbicara di depan audiens, termasuk menjaga kontak mata, kejelasan artikulasi suara, penggunaan bahasa tubuh, serta ekspresi wajah yang mendukung pesan.

Pada sesi keenam, siswa diperkenalkan dengan Canva AI sebagai alat bantu dalam pembuatan presentasi. Canva AI dijelaskan sebagai teknologi yang dapat menghasilkan desain secara otomatis, meskipun tetap memerlukan proses penyuntingan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sesi ketujuh berisi praktik penggunaan fitur utama Canva AI. Materi difokuskan pada pemanfaatan Magic Presentation untuk menghasilkan presentasi otomatis dari perintah teks

(prompt), Magic Media untuk menghasilkan gambar berbasis teks, serta Magic Write untuk menyusun teks atau ringkasan secara otomatis.

Pada sesi kedelapan, siswa memperoleh pemahaman mengenai strategi menyusun prompt yang efektif. Materi menekankan pentingnya memberikan instruksi yang spesifik, berbasis konteks, terbatas dalam cakupan hasil, disesuaikan dengan gaya yang diinginkan, serta menggunakan bahasa yang tepat.

Sesi kesembilan merupakan tahap penutup sekaligus refleksi. Pada sesi ini, siswa diarahkan untuk menyimpulkan bahwa presentasi yang baik harus memenuhi unsur konten yang jelas, desain yang rapi, visual yang menarik, serta penyampaian yang percaya diri. Selain itu, ditekankan pula bahwa teknologi Generative AI merupakan alat bantu yang dapat mempercepat proses kreatif, namun tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran manusia dalam menjaga orisinalitas dan kreativitas.

Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dilakukan secara intensif kepada siswa selama proses pembuatan dan penyajian presentasi. Evaluasi keterampilan siswa mencakup beberapa keterampilan diantaranya:

1. Keterampilan digital; kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi Generative AI.
2. Keterampilan komunikasi visual; kemampuan siswa dalam membuat slide yang menarik, estetik, dan mudah dipahami.
3. Berpikir kritis dan kreatif; kemampuan siswa mengolah ide dan menyesuaikan output AI dengan konteks presentasi.
4. Etika penggunaan AI; kesadaran etis, tidak sepenuhnya bergantung pada AI, serta menjaga orisinalitas karya.

Pada tahap evaluasi digunakan beberapa instrumen : *post-test* dengan pemberian tugas membuat materi presentasi sains, kuesioner siswa setelah pelatihan, observasi lapangan dan peneliaian hasil.

Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan program dirancang agar hasil kegiatan tidak berhenti pada saat pelatihan, tetapi dapat terus dimanfaatkan dalam kegiatan rutin sekolah. Hasil kegiatan diintegrasikan secara langsung dengan Ujian Kompetensi Peminatan (UKP) siswa sains yang rutin diselenggarakan oleh pihak sekolah. Dosen sebagai tim pengabdian juga turut berperan aktif dengan menjadi juri presentasi UKP, sehingga penilaian keterampilan siswa dapat dilakukan secara lebih objektif dan profesional. Dengan demikian, program ini bukan hanya berdampak pada peningkatan keterampilan siswa, tetapi juga menjadi model kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam meningkatkan literasi teknologi generasi muda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan PkM "Penguatan Literasi Digital Siswa SMP Melalui Pelatihan Presentasi Berbantuan Generative AI" tahun 2025 difokuskan pada penguatan literasi digital siswa SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru melalui pelatihan keterampilan presentasi berbantuan Generative AI. Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan presentasi siswa masih berada pada kategori cukup, terutama pada aspek kreativitas visual, kejelasan penyampaian, serta efektivitas penggunaan media presentasi. Pelatihan difokuskan pada pemanfaatan aplikasi Generative AI dengan Canva AI. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemampuannya mendukung siswa dalam menyusun materi presentasi yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan konteks audiens. Teknologi Generative AI memberikan ruang eksplorasi bagi siswa dalam desain, ilustrasi, dan tata letak sehingga daya tarik visual dan efektivitas pesan dapat meningkat. Gambar 3 menunjukkan foto bersama tim pengabdian dan siswa yang menjadi peserta pelatihan.

Gambar 3. Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

Kegiatan ini melibatkan 21 siswa kelas Peminatan Sains, dengan pendampingan dari mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer melalui skema MBKM serta dua dosen pembimbing. Rangkaian pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu: penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, dan praktik langsung pembuatan slide presentasi. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator, mendampingi siswa baik dalam aspek teknis maupun bimbingan kreatif. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

Sebelum pelatihan, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil presentasi yang pernah dibuat, dan mengisi kuesioner sebelum kegiatan pelatihan, untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenal AI dan Generative AI. Kuesioner pada tahap pre-test terdiri dari 7 pertanyaan inti menggunakan skala Lkert 1-4 yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Perntanyaan *Pre-test* Siswa

Indikator (I)	Pertanyaan Indikator *Pre-test*	Hasil Penilaian

1	Apakah Anda pernah menggunakan Canva sebelumnya untuk membuat desain atau presentasi?	38% (Tidak Pernah)
2	Apakah Anda pernah mendengar istilah Artificial Intelligence (AI) sebelumnya?	40% (Tidak Pernah)
3	Apakah Anda pernah mendengar istilah Generative AI?	25% (Tidak Pernah)
4	Seberapa baik Anda memahami apa itu Generative AI nya?	(30%) (Tidak Paham)
5	Pernahkah Anda mencoba membuat teks, gambar, atau ide presentasi dengan bantuan AI di Canva?	(50%) (Tidak Pernah)
6	Apakah Anda tahu bahwa Canva memiliki fitur AI Tools (misalnya Magic Write, Text to Image, Presentation Maker)	(45%) (Tidak Tahu)
7	Apakah Anda tertarik untuk mempelajari Canva AI Tools untuk mempermudah pembuatan slide presentasi?	25% (Tidak Tertarik)

Pelatihan diawali dengan pengenalan urgensi presentasi yang baik dalam pembelajaran, yaitu bagaimana presentasi dapat meningkatkan pemahaman, menarik perhatian audiens, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Tahap berikutnya membahas aturan dasar konten yang menekankan prinsip satu ide per slide, penggunaan kata kunci, dan struktur sistematis, diikuti dengan materi tentang desain slide yang menekankan konsistensi warna, pemilihan huruf sederhana, serta pemanfaatan ruang kosong. Selanjutnya, mereka diberi materi mengenai teknik penyampaian presentasi yang efektif, mencakup kontak mata, artikulasi suara, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah. Setelah itu, siswa diperkenalkan dengan Canva AI sebagai alat bantu pembuatan presentasi, lalu mempraktikkan fitur-fitur utamanya seperti Magic Presentation, Magic Media, dan Magic Write, serta memahami strategi penyusunan *prompt* yang efektif.

Gambar 4. Penyampaian Materi Pelatihan

Rangkaian kegiatan pelatihan Generative AI untuk presentasi disusun dalam sembilan sesi utama yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Setiap sesi memuat materi pokok,

aktivitas pembelajaran, serta luaran yang diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif. Rincian tahapan pelatihan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sesi Materi Pelatihan Generative AI

Sesi	Materi	Aktivitas	Output/Kompetensi
1. Pengenalan Presentasi yang Baik	Pentingnya presentasi, peran presentasi dalam komunikasi	Diskusi interaktif, tebak desain 'mana yang benar'	Siswa memahami dasar pentingnya presentasi
2. Aturan Konten	Prinsip 1 slide = 1 ide utama, gunakan kata kunci, struktur (pembukaan–isi–penutup)	Analisis contoh slide paragraf panjang vs ringkas	Siswa mampu menyusun ide pokok ke dalam slide
3. Aturan Desain Slide	Konsistensi warna, font sederhana, penggunaan ruang kosong	Bandingkan slide padat vs slide rapi	Siswa mampu membedakan desain efektif dan tidak efektif
4. Aturan Visualisasi Data & Ide	Visualisasi dengan gambar, ikon, grafik sederhana	Analisis tabel panjang vs grafik sederhana; gambar relevan vs asal keren	Siswa memahami pentingnya visualisasi data/ide
5. Aturan Penyampaian	Teknik berbicara: tatapan, suara jelas, bahasa tubuh, ekspresi wajah	Simulasi singkat presentasi dengan body language	Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan presentasi
6. Pengenalan Canva AI	Canva AI sebagai alat bantu desain otomatis	Demo fitur Canva AI (Magic Presentation, Magic Write, Magic Media)	Siswa mengenal fungsi dasar Canva AI
7. Praktik Fitur Canva AI	Penggunaan Magic Presentation, Magic Media, Magic Write	Praktik langsung membuat mini presentasi dari prompt	Siswa mampu menggunakan fitur utama Canva AI
8. Tips Prompt Efektif	Prinsip membuat prompt: spesifik, konteks, gaya, bahasa, batasi hasil	Latihan menulis prompt sesuai kebutuhan	Siswa bisa membuat prompt yang efektif
9. Penutup & Refleksi	Kesimpulan: Presentasi bagus = konten jelas + desain rapi + visual menarik + penyampaian percaya diri	Presentasi singkat hasil karya dengan Canva AI	Siswa menghasilkan produk presentasi final

Pada setiap sesi pelatihan Canva berbasis Generative AI, disisipkan kegiatan *ice breaking* untuk mencairkan suasana, menjaga konsentrasi, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Ice breaking* ini berupa permainan ringan dan interaktif yang relevan dengan materi, misalnya menebak desain atau gambar yang lebih efektif atau membuat *prompt* singkat secara spontan.

Selain itu, pada akhir setiap sesi dilakukan refleksi dan diskusi kelompok untuk membahas tantangan yang dihadapi siswa dalam menggunakan Canva AI, serta membagikan tips dan trik praktis dalam penulisan *prompt*. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep

yang dipelajari, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan problem solving untuk mengolah desain dari *prompt* yang dituliskan.

Gambar 5. Pendampingan Selama Kegiatan

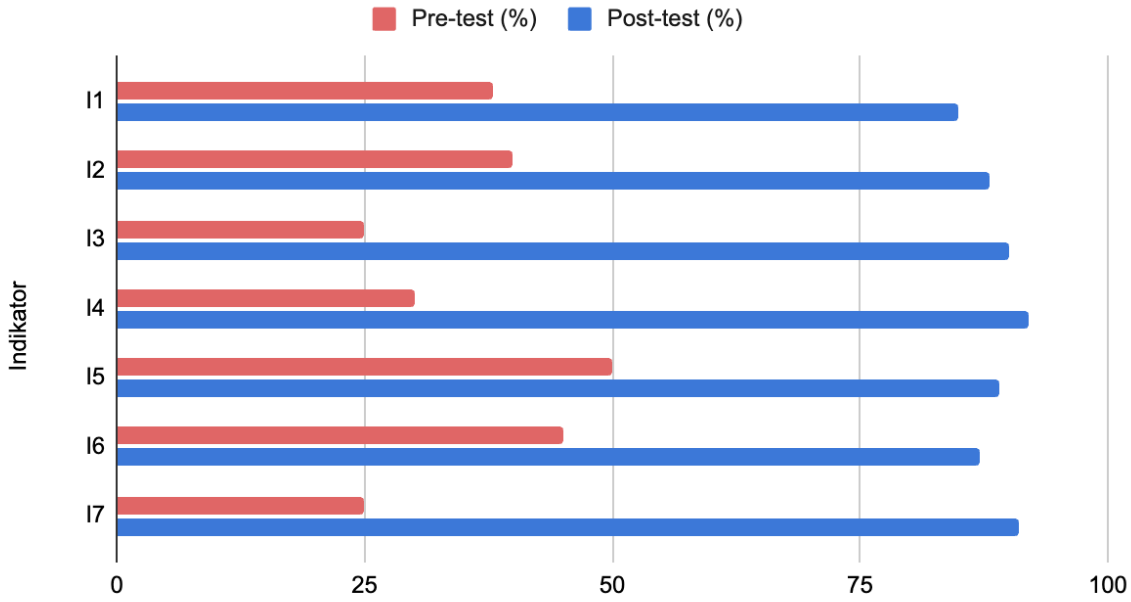
Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner melalui tautan Google Form yang diberikan sebagai *post-test* atau evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman mereka setelah mengikuti pelatihan. Kuesioner tersebut terdiri dari lima pertanyaan inti yang fokus pada penerapan fitur Canva AI, serta persepsi peserta terhadap peran Generative AI dalam mendukung kreativitas. Pertanyaan-pertanyaan inti tersebut ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Perntanyaan *Post-test* Siswa

Indikator (I)	**Pertanyaan Indokator *Post-test***	**Hasil Penilaian**
1	Saya memahami dasar penggunaan Canva untuk membuat desain dan presentasi.	85% (Setuju)
2	Saya memahami fitur Artificial Intelligence (AI) dan Generative AI	88% (Setuju)
3	Saya memahami konsep dasar dan mampu menggunakan Generative AI di Canva.	90% (Setuju)
4	Saya bisa membuat teks, gambar, atau ide presentasi menggunakan bantuan AI di Canva.	92% (Setuju)
5	Saya mampu menggunakan fitur AI Tools di Canva (seperti Magic Write, Text to Image, atau Presentation Maker).	(89% (Setuju)
6	Saya bisa memanfaatkan Generative AI di Canva untuk meningkatkan kualitas desain atau presentasi saya.	87% (Setuju)
7	Seberapa percaya dirikah Anda untuk membuat desain presentasi yang menarik?	91% (Percaya Diri)

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap siswa, dan hasil pembuatan tugas slide presentasi yang dihasilkan oleh siswa setelah pelatihan, menunjukkan bahwa melalui pelatihan ini siswa berhasil meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dalam menuangkan ide dan konsep desain dalam pengolahan presentasi. Lebih jauh lagi mereka dapat mengeksplorasi

prompt secara mandiri untuk kebutuhan materi presentasi bidang Sains yang sedang mereka riset di sekolah. Hasil pengolahan data pelatihan *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Pengolahan Hasil Indikator *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pembahasan

Hasil pelaksanaan program pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan presentasi berbantuan Generative AI memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru. Data *pre-test* mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait konsep Artificial Intelligence (AI) dan Generative AI, serta belum terbiasa memanfaatkan perangkat digital seperti Canva AI dalam mendukung kegiatan presentasi. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa keterampilan awal siswa dalam aspek kreativitas visual, kejelasan penyampaian, dan efektivitas penggunaan media presentasi masih terbatas.

Melalui sesi pelatihan yang terstruktur, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai prinsip presentasi yang efektif, tetapi juga keterampilan praktis dalam memanfaatkan fitur Canva AI, seperti Magic Presentation, Magic Media, dan Magic Write. Implementasi teknologi ini terbukti mampu memperluas ruang eksplorasi siswa dalam menciptakan desain, ilustrasi, serta tata letak presentasi yang lebih komunikatif dan menarik. Peningkatan keterampilan tersebut tercermin pada hasil *post-test*, di mana lebih dari 85% siswa menyatakan mampu menggunakan Canva AI secara efektif.

Pelatihan ini turut berkontribusi pada penguatan keterampilan khususnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kesadaran etis dalam penggunaan teknologi. Aspek etika menjadi elemen penting mengingat Generative AI seharusnya diposisikan sebagai sarana pendukung yang mempercepat proses kreatif, bukan sebagai pengganti sepenuhnya terhadap peran manusia dalam menghasilkan karya yang orisinal. Keterlibatan mahasiswa melalui skema MBKM turut memperkuat proses pembelajaran kolaboratif, sekaligus mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknis siswa dalam menghasilkan presentasi digital yang lebih berkualitas, tetapi juga memperkuat literasi digital mereka secara komprehensif melalui integrasi pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan kesadaran etis dalam penggunaan teknologi.

KESIMPULAN

Pelatihan presentasi berbantuan Generative AI melalui pemanfaatan Canva AI terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru. Perbandingan antara hasil pre-test dan post-test memperlihatkan adanya peningkatan signifikan, baik dalam aspek pemahaman konsep dasar AI dan Generative AI, maupun keterampilan praktis siswa dalam menghasilkan presentasi yang terstruktur, menarik, dan komunikatif.

Kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta literasi teknologi, yang menjadi prasyarat penting dalam menghadapi tantangan era digital. Integrasi hasil kegiatan dengan Ujian Kompetensi Peminatan (UKP) memastikan keberlanjutan program, sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai model implementasi penguatan literasi digital berbasis Generative AI di tingkat pendidikan menengah, yang berpotensi untuk direplikasi pada konteks dan jenjang pendidikan lain guna mendukung transformasi pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah serta para guru SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru yang telah memberikan izin, dukungan, serta pendampingan selama proses pelaksanaan kegiatan. Tidak lupa,

penulis juga berterima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan, sehingga kegiatan ini berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Daengs GS, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginantra, Teuku Afriliansyah, Anjar Wanto, & Harly Okprana. (2024). Workshop Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru-Guru SMK dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 224–233. https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2838

Amaliyah, F., Suroso, I., Jannata Abdullah, J., Maknun, il, & Wildan Ardiansyah, M. (2025). Kontribusi Artificial Intelligence dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi, Presentasi, dan Diskusi Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *8*(2). https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5801

Argya D. Maheswara. (2025, September 12). *UNESCO Terbitkan Panduan Penggunaan AI Canggih di Sekolah*. Https://Inet.Detik.Com/Cyberlife/d-6926417/Unesco-Terbitkan-Panduan-Penggunaan-Ai-Canggih-Di-Sekolah.

Bahy, I. Z., & Majid, N. W. A. (2025). Evaluasi Efektivitas ChatGPT dalam Mendukung Kreativitas dan Literasi Digital Siswa di Purwakarta. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *11*(2). https://doi.org/10.31949/educatio.v11i2.12727

Ester Lince Napitupulu. (2024, September 12). *Menyiapkan Guru dan Siswa yang Bertanggung Jawab dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan*. Https://Www.Kompas.Id/Artikel/Menyiapkan-Guru-Dan-Siswa-Yang-Bertanggung-Jawab-Dalam-Penggunaan-Kecerdasan-Buatan.

Layli Desra Asrol, Rifma, & Syahril. (2022). *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss

Pembelajaran, D., Kemahasiswaan, D., Jenderal, D., Tinggi, P., Teknologi, D., & Pendidikan, K. (2024). *BUKU PANDUAN MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA 2024*.

Reyhan Fardedy, M., Meidina, F., Annas Alfattah, S., Anggreani Br Sormin, N., Zulfa Zerlita, S., Zahra, S., Adela Fadli, P., Bilqis, N., & Aziz, H. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMP Islam Yapkum. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 6). https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa