

AI Implementation to Enhance Creativity in Designing Book Covers at SMK YP Fatahillah 1 Kramatwatu

Widyawati*¹, Eka Ramadhani Putra¹, Selly Septiani¹

¹Universitas Pamulang

INFO ARTIKEL

Diserahkan 12/03/2026

Direvisi 24/03/2026

Diterima 02/04/2026

Diterbitkan 08/04/2026

Kata Kunci:

Artificial Intelligence,
Book Cover Design,
Generative AI,
Student Creativity,
Vocational Education Training

ABSTRAK

This community service program was motivated by the low confidence and creativity of students in designing book covers, particularly due to limited technical drawing skills and a lack of understanding of digital technology. In fact, visual design skills are essential for vocational high school students who must be prepared to face the development of creative technology. To address these challenges, this program introduced the use of Artificial Intelligence (AI), specifically Generative AI through platforms such as Canva and ChatGPT, as tools to enhance students' creativity and ability to visualize their ideas. The method used in this program was a hands-on workshop that included an introduction to basic AI concepts, practice in creating prompts, and the application of AI to generate images and design book covers. The results show that students were able to produce more creative, varied, and conceptually aligned book cover designs. In addition, students gained a better understanding of AI as a creative assistant rather than a replacement for designers. This program demonstrates that integrating AI into the design learning process effectively enhances students' creativity and productivity. These findings are important as recommendations for implementing AI in vocational education environments to support more innovative and technologically relevant learning.

Corresponding author email:
dosen03354@unpam.ac.id



Copyright © Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative AI, yang mampu menghasilkan gambar, teks, maupun elemen visual berdasarkan perintah pengguna [1][2][3]. Di tingkat pendidikan vokasi, pemanfaatan teknologi ini menjadi semakin penting karena dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, meningkatkan produktivitas, dan memperluas kemampuan visualisasi ide. Namun demikian, tidak semua siswa memiliki tingkat kepercayaan diri dan keterampilan teknis yang memadai untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam proses kreatif, khususnya dalam pembuatan desain cover buku.

Potret kondisi awal siswa menunjukkan bahwa sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide menjadi desain visual. Kendala yang paling menonjol mencakup keterbatasan kemampuan menggambar manual, kurangnya pengetahuan mengenai fitur-fitur desain digital, serta minimnya pemahaman mengenai cara kerja teknologi AI untuk kebutuhan kreatif. Selain itu, siswa yang berasal dari lingkungan pendidikan vokasi membutuhkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang mampu memfasilitasi peningkatan kompetensi tersebut.

Wilayah tempat kegiatan dilakukan memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan berbasis teknologi digital. Lingkungan belajar relatif terbuka terhadap inovasi, namun pemanfaatan teknologi modern dalam pembelajaran kreatif masih belum optimal. Kondisi ini menjadi peluang untuk memperkenalkan teknologi Generative AI sebagai alat bantu pembelajaran desain, sehingga mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan teknis siswa. Potensi siswa dalam bidang seni dan desain sebenarnya cukup besar, namun belum terfasilitasi dengan baik karena keterbatasan sarana pembelajaran serta minimnya pemahaman terhadap teknologi baru.

Berdasarkan kondisi tersebut, masalah yang dirumuskan dalam kegiatan ini adalah:

1. rendahnya kreativitas siswa dalam membuat desain cover buku;
2. keterbatasan kemampuan teknis menggambar dan menggunakan aplikasi desain;
3. kurangnya pemahaman mengenai pemanfaatan AI untuk menghasilkan karya visual.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam merancang cover buku melalui pemanfaatan Artificial Intelligence, khususnya Generative AI yang terdapat pada platform desain digital. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menuangkan ide kreatif, memperkenalkan konsep dasar AI, serta memberikan pengalaman praktik langsung dalam pembuatan desain menggunakan teknologi terbaru [4].

Kajian literatur mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan menunjukkan bahwa teknologi AI mampu memperkaya pengalaman belajar siswa karena dapat menstimulasi kreativitas, mengurangi hambatan teknis, serta memberikan alternatif visualisasi ide secara cepat. Studi-studi dalam sepuluh tahun terakhir menegaskan bahwa Generative AI efektif digunakan dalam konteks desain, karena mampu menghasilkan berbagai variasi visual dengan kualitas tinggi berdasarkan prompt pengguna. Berbagai penelitian juga menekankan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran vokasi dapat meningkatkan kompetensi digital siswa secara signifikan dan mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi perkembangan industri kreatif yang kompetitif [5]. Selain itu, beberapa program pelatihan yang dilakukan pihak lain menunjukkan keberhasilan pemanfaatan AI untuk meningkatkan keterampilan desain pelajar maupun mahasiswa, sehingga pendekatan ini terbukti layak diimplementasikan sebagai strategi penguatan literasi digital.

Sejumlah penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), khususnya generative AI, memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada bidang seni dan desain. Penelitian oleh Holmes et al. (2022) menegaskan bahwa integrasi AI dalam pendidikan mampu memperkuat kreativitas dan memberikan pengalaman belajar adaptif bagi siswa. Selanjutnya, Lu et al. (2021) menemukan bahwa generative AI berbasis text-to-image mampu mempercepat proses ideasi visual dan meningkatkan kualitas desain digital. Dalam konteks pembelajaran kreatif, studi Raharja et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan AI meningkatkan literasi digital peserta sekaligus kemampuan mereka menghasilkan karya visual secara mandiri. Penelitian Sari dan Putra (2023) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan Canva AI dalam pembelajaran desain dapat meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar siswa.

Pada level pendidikan menengah, studi Dwiyogo (2021) menemukan bahwa teknologi digital termasuk AI mampu mengurangi hambatan teknis dalam produksi media pembelajaran dan membantu siswa yang memiliki keterbatasan menggambar manual. Sementara itu, Ardiyanti et al. (2021) menyoroti bahwa sekolah-sekolah vokasi membutuhkan intervensi teknologi untuk meningkatkan literasi digital akibat keterbatasan sarana dan minimnya pelatihan guru terkait teknologi baru. Penelitian terbaru oleh “Generative Art and Secondary Education” (2024) menunjukkan bahwa penggunaan alat generative AI pada pendidikan menengah secara signifikan meningkatkan kemampuan visualisasi ide, variasi desain, dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya kreatif. Berbagai penelitian tersebut menjadi dasar kuat bahwa integrasi AI dalam pembelajaran desain grafis sangat relevan dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK, termasuk

dalam kegiatan pembuatan desain cover buku pada program pengabdian ini.

Melalui latar belakang teoretis dan empiris tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai bentuk hilirisasi penelitian tentang pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan kreatif [6][7][8]. Kegiatan ini diharapkan menjadi solusi inovatif yang mampu meningkatkan kompetensi siswa serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran vokasi berbasis teknologi digital

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan workshop tatap muka dan pendampingan berbasis digital. Kegiatan dilakukan secara luring di SMK YP Fatahillah dan secara daring melalui YouTube, WhatsApp Group, serta konsultasi telepon. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman praktik yang komprehensif, mulai dari pemahaman konsep hingga kemampuan menerapkan Artificial Intelligence (AI) dalam merancang desain cover buku.

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan meliputi LCD proyektor, laptop, Ms. PowerPoint, koneksi internet, akun Canva, akses ChatGPT, dan kamera/handphone untuk dokumentasi maupun pembuatan tugas video. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi finalisasi perizinan pelaksanaan kegiatan pengabdian, koordinasi dengan mitra (SMK YP Fatahillah), serta konsolidasi peserta terkait jadwal dan mekanisme pelatihan. Pada tahap ini, tim pengabdian juga menyusun modul pelatihan yang memuat pengenalan alat dan teknologi yang akan digunakan, seperti Canva, ChatGPT, serta dasar-dasar Generative AI untuk kebutuhan desain visual [9][10]. Tahap persiapan bertujuan untuk:

1. memastikan kesiapan administrasi dan teknis kegiatan,
2. mengenalkan tujuan program kepada pihak sekolah dan peserta,
3. menyediakan bahan ajar yang relevan untuk memudahkan siswa memahami proses pembuatan cover buku berbasis AI.

Selain itu, tahap ini juga mencakup pengaturan Welcoming Session sebagai pembuka pelaksanaan kegiatan.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan mencakup rangkaian kegiatan inti yang dilakukan baik secara luring maupun daring. Tahapan ini terdiri dari beberapa metode utama, yaitu Forum Group Discussion (FGD), ceramah, tutorial, praktik langsung, dan sesi tanya jawab. Pada Gambar 1 berikut terlihat proses pelaksanaan workshop yang dilakukan di ruang laboratorium komputer SMK YP Fatahillah [11]. Pemateri menyampaikan penjelasan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI), teknik pembuatan prompt kreatif, serta contoh implementasi AI dalam pembuatan desain cover buku. Kegiatan berlangsung dengan interaktif, di mana siswa dapat bertanya sekaligus mempraktikkan langsung materi yang dipaparkan (tertera pada Gambar 2). Dokumentasi ini menggambarkan antusiasme siswa pada tahap awal pelatihan [12][13].



Gambar 1. Pemateri memberikan penjelasan konsep AI dan teknik pembuatan prompt kepada peserta pelatihan.



Gambar 2. Pemateri Melaksanakan Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Kegiatan diawali dengan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai:

- Konsep dasar Artificial Intelligence dan Generative AI,
- Teknik dasar desain cover buku,
- Kemampuan menyusun prompt untuk menghasilkan visual menggunakan AI.

Pada Gambar 3 berikut terlihat sesi penyerahan cendera mata kepada perwakilan guru SMK YP Fatahillah sebagai bentuk apresiasi dan simbol kerja sama dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dokumentasi ini juga menandai komitmen pihak sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi serta penerapan AI dalam kelas desain grafis.



Gambar 3. Penyerahan cendera mata kepada perwakilan guru SMK YP Fatahillah sebagai bentuk apresiasi dan kolaborasi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap utama sebagai berikut.

Tahap I – Pelatihan Dasar AI dan Desain Cover Buku

Metode: ceramah, diskusi, tutorial, dan praktik langsung

Materi:

- Pengantar Artificial Intelligence dan Generative AI
- Penggunaan Canva AI Image Generator
- Penggunaan ChatGPT untuk membuat Prompt kreatif
- Dasar-dasar desain cover buku (judul, layout, visual, tipografi)

Tujuan:

- Meningkatkan pemahaman konsep AI dalam desain
- Melatih siswa membuat prompt yang efektif
- Menumbuhkan kreativitas dalam merancang ide visual

Pemateri: Widyawati, M.Kom dan Eka Ramadhani Putra, M.Kom

Waktu: 2× pertemuan @ 90 menit dan diskusi lanjutan melalui WhatsApp Group

Modul berbasis teori referensial mengenai desain visual dan kreativitas digunakan sebagai pegangan peserta.

Tahap II – Pedampingan Praktik Pembuatan Cover Buku Berbasis AI

Metode: tutorial, praktik, dan demonstrasi

Materi:

- Pendampingan penggunaan Canva AI untuk menghasilkan gambar
- Editing desain menggunakan fitur Canva
- Penyusunan layout cover buku secara utuh

Tujuan:

- Melatih kemampuan praktik siswa dalam membuat desain
- Membantu siswa menerapkan ide kreatif melalui penggunaan AI
- Mengurangi hambatan teknis dalam proses produksi desain

Pemateri: Tim Pengabdian Universitas Pamulang

Waktu: 2× pertemuan @ 60 menit ditambah pendampingan melalui WhatsApp Group

Tahap III – Pendampingan Lanjutan, Evaluasi, dan Presentasi Karya

Metode: praktik lanjutan, konsultasi, dan umpan balik (feedback session)

Materi:

- Penyempurnaan desain cover buku
- Finalisasi hasil karya
- Presentasi hasil dan feedback

Tujuan:

- Menyempurnakan karya desain cover buku berbasis AI
- Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam presentasi hasil desain
- Memperkuat pemahaman peran AI sebagai *creative assistant*

Pemateri: Tim Pengabdian

Waktu: 2× pertemuan @ 60 menit dan pendampingan melalui WhatsApp Group

Kegiatan ditutup dengan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

Siswa juga membuat video praktik sebagai bagian dari penilaian tugas daring melalui YouTube/tautan video.

Pada Gambar 4 berikut terlihat para siswa yang berhasil menyelesaikan tugas pembuatan desain cover buku berbasis AI. Mereka menunjukkan hasil karya masing-masing setelah melalui proses pembuatan prompt, generate visual AI, editing desain, hingga finalisasi. Dokumentasi ini memperlihatkan peningkatan kompetensi kreatif dan kemampuan



Gambar 4. Siswa menampilkan hasil desain cover buku berbasis AI setelah mengikuti pelatihan.

Ringkasan Alur Metode

1. Persiapan: koordinasi, modul, perizinan, pengenalan konsep.
2. Pelaksanaan tahap I: pelatihan dasar AI & desain.
3. Tahap II: pendampingan praktik desain.
4. Tahap III: finalisasi karya & evaluasi.
5. Pendampingan daring: YouTube, WhatsApp Group, dan telepon.

Metode ini memastikan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang utuh dan efektif, baik teori maupun praktik, sehingga tujuan peningkatan kreativitas berbasis AI dapat tercapai secara optimal.

Pada Gambar 5 berikut ditampilkan foto bersama tim pengabdian dan seluruh peserta pelatihan di area halaman SMK YP Fatahillah. Dokumentasi ini menunjukkan antusiasme dan kepuasan siswa terhadap kegiatan pelatihan, serta menjadi penutup rangkaian kegiatan pengabdian. Foto ini sekaligus menggambarkan keberhasilan program dalam membangun kolaborasi dan semangat belajar kreatif berbasis AI.



Gambar 5. Foto bersama peserta pelatihan dan tim PKM Universitas Pamulang di halaman SMK YP Fatahillah.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat sehingga memberikan nilai tambah baik secara ekonomi, sosial, maupun

perubahan perilaku. Program “AI Implementation to Enhance Creativity in Designing Book Covers at SMK YP Fatahillah” terbukti membawa perubahan positif bagi individu siswa maupun institusi sekolah, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat peningkatan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test peserta pelatihan. Rata-rata nilai pre-test sebesar 51,8 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar Artificial Intelligence, teknik membuat prompt, maupun dasar penyusunan desain cover buku secara digital.

Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan kemampuan yang sangat jelas, dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test sebesar 86,6. Peningkatan lebih dari 67% ini menunjukkan bahwa siswa:

1. memahami konsep dasar AI,
2. mampu membuat prompt yang lebih terstruktur,
3. memahami elemen desain seperti layout, tipografi, dan komposisi visual,
4. mampu mengoperasikan Canva AI dan melakukan editing desain secara mandiri.

Peningkatan ini juga tercermin dari kualitas produk desain cover buku yang dihasilkan pada sesi praktik. Tabel berikut menunjukkan perkembangan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan AI:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama Inisial	Pre-test	Post-test	Keterangan
1	S1	48	86	Meningkat signifikan
2	S2	55	90	Meningkat signifikan
3	S3	50	84	Meningkat
4	S4	52	88	Meningkat signifikan
5	S5	47	82	Meningkat
6	S6	60	92	Meningkat signifikan
7	S7	58	89	Meningkat
8	S8	53	87	Meningkat signifikan
9	S9	49	85	Meningkat
10	S10	46	83	Meningkat
Average		51,8	86,6	Terjadi kenaikan sebesar $\pm 67,18\%$.

3.1 Perubahan yang Dirasakan oleh Peserta dan Institusi

1) Dampak Jangka Pendek

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, perubahan signifikan terlihat pada siswa, antara lain:

1. Peningkatan kemampuan kreativitas visual

Siswa mampu menghasilkan desain cover buku yang lebih variatif, kreatif, dan sesuai tema berkat bantuan Generative AI seperti Canva AI dan ChatGPT.

2. Peningkatan literasi teknologi digital

Siswa yang sebelumnya tidak memahami penggunaan AI kini mampu:

- membuat prompt,
- menghasilkan gambar AI,
- mengolah desain secara mandiri di Canva.

3. Kepercayaan diri meningkat

Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide visual dan mempresentasikan hasil desain kepada teman dan guru.

4. Efisiensi proses pembuatan desain

Proses yang biasanya membutuhkan kemampuan menggambar manual kini dapat dikerjakan lebih cepat

tanpa menurunkan kualitas kreatif.

2) Dampak Jangka Panjang

1. Adaptasi terhadap perkembangan industri kreatif berbasis AI

Sekolah memperoleh keuntungan berupa peningkatan kapasitas siswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

2. Integrasi AI dalam kurikulum produktif

Kegiatan ini membuka peluang bagi guru untuk memasukkan AI sebagai tools resmi dalam pembelajaran desain grafis.

3. Peningkatan mutu institusi

Sekolah memiliki portofolio karya siswa yang dapat dipamerkan dalam kegiatan akademik maupun promosi sekolah.

4. Terbentuknya budaya belajar kreatif dan inovatif

Siswa menjadi terbiasa mengeksplorasi ide menggunakan teknologi, tidak hanya mengandalkan metode manual.

3.2 Indikator dan Tolak Ukur Keberhasilan Kegiatan

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian, digunakan beberapa indikator sebagai berikut:

1) Keberhasilan dari Aspek Pemahaman (Cognitive)

1. Pre-test vs Post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor siswa.

2. Misalnya (dapat disesuaikan dengan data asli):

Rata-rata pre-test:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{S1 + S2 + S3 + S4 + S5 + S6 + S7 + S8 + S9 + S10}{10}$$

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{48 + 55 + 50 + 52 + 47 + 60 + 58 + 53 + 49 + 46}{10}$$

$$\text{Nilai Rata - rata} = 51,8$$

Rata-rata post-test:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{S1 + S2 + S3 + S4 + S5 + S6 + S7 + S8 + S9 + S10}{10}$$

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{86 + 90 + 84 + 88 + 82 + 92 + 89 + 87 + 85 + 83}{10}$$

$$\text{Nilai Rata - rata} = 86,6$$

Kenaikan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai AI, desain cover buku, dan penyusunan prompt.

Kenaikan persentase dihitung dengan rumus:

$$\text{Kenaikan \%} = \frac{\text{Nilai Rata - rata Akhir} - \text{Nilai Rata - rata Awal}}{\text{Nilai Rata - rata Awal}} \times 100\%$$

$$\text{Kenaikan \%} = \frac{86,6 - 51,8}{51,8} \times 100\%$$

$$\text{Kenaikan \%} = \frac{34,8}{51,8} \times 100\%$$

$$\text{Kenaikan \%} = 67,18\% \approx 67\%$$

Peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 51,8 menjadi 86,6 pada post-test menunjukkan adanya peningkatan

pemahaman siswa yang sangat signifikan setelah mengikuti kegiatan PkM. Kenaikan sebesar 67% mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan melalui pelatihan pemanfaatan AI dalam desain cover buku dan penyusunan prompt efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, tetapi juga mampu memahami penerapannya dalam proses desain visual serta teknik penyusunan prompt yang efektif. Dengan demikian, kegiatan PkM berhasil mencapai tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, khususnya dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman teknologi AI.

2) *Keberhasilan dari Aspek Keterampilan (Psychomotor)*

1. 95% siswa berhasil menghasilkan minimal satu desain cover buku final menggunakan AI.
2. Siswa mampu memanfaatkan Canva AI, ChatGPT, dan fitur desain lainnya secara mandiri.

3) *Keberhasilan dari Aspek Sikap dan Motivasi (Affective)*

1. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan.
2. Terjadi peningkatan minat belajar desain digital.
3. Peserta aktif bertanya, berdiskusi, dan mengirimkan tugas melalui WhatsApp Group.

4) *Keberhasilan dari Aspek Kualitas Produk*

Hasil karya siswa dinilai menggunakan rubrik yang meliputi:

1. Kesesuaian tema,
2. Kreativitas desain,
3. Keterbacaan teks,
4. Kesesuaian warna,
5. Komposisi layout.

Mayoritas karya memenuhi kriteria “baik” hingga “sangat baik”.

3.3 Keunggulan dan Kelemahan Kegiatan

1) *Keunggulan*

1. Teknologi AI mempermudah proses desain, terutama bagi siswa dengan keterbatasan kemampuan menggambar manual.
2. Kegiatan memberikan pengalaman praktik langsung, bukan hanya teori.
3. Pendampingan berbasis WhatsApp Group membantu siswa menyelesaikan tugas tanpa terbatas waktu.
4. AI memungkinkan eksplorasi ide yang tidak terbatas sehingga kreativitas siswa meningkat pesat.
5. Program mudah direplikasi dan dikembangkan untuk sekolah lain.

2) *Kelemahan*

1. Keterbatasan fasilitas sekolah, seperti laptop dan koneksi internet, membuat beberapa siswa harus berbagi perangkat.
2. Belum semua siswa terbiasa menggunakan teknologi AI, sehingga pendampingan lebih intensif diperlukan.
3. Waktu pelatihan terbatas, sehingga potensi kreativitas belum sepenuhnya tergalai.
4. Ada potensi ketergantungan pada AI, sehingga siswa perlu diarahkan untuk tetap memahami prinsip desain dasar.

3.4 Tingkat Kesulitan Pelaksanaan dan Peluang Pengembangan

1) Tingkat Kesulitan

1. Beberapa kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi selama kegiatan:
2. Koneksi internet tidak selalu stabil, terutama saat generating gambar AI.
3. Sebagian siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami cara membuat prompt yang efektif. Perbedaan kemampuan antar siswa cukup mencolok sehingga pendampingan harus dilakukan lebih personal.

2) Peluang Pengembangan

1. Pembuatan modul tingkat lanjut seperti:
 - AI untuk ilustrasi tingkat lanjut,
 - AI untuk layout design,
 - AI untuk portofolio digital.
2. Kolaborasi berkelanjutan antara universitas dan sekolah dalam mata pelajaran produktif.
3. Pengembangan inkubator kreatif berbasis AI untuk mencetak karya siswa lebih profesional.
4. Lomba desain cover berbasis AI tingkat sekolah/daerah untuk menumbuhkan budaya kompetitif yang positif.

3.5 Dokumentasi dan Hasil Luaran

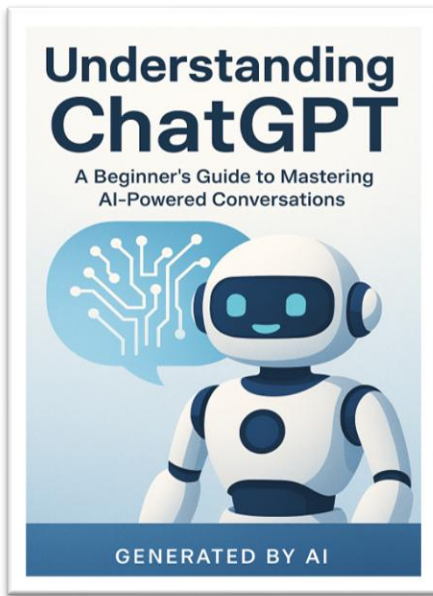
1) Dokumentasi kegiatan dapat mencakup:

1. Foto sesi workshop, FGD, dan tutorial.
2. Foto siswa sedang membuat prompt dan desain di Canva.
3. Gambar hasil desain cover buku siswa.
4. Screenshot proses generate image menggunakan AI.
5. Grafik peningkatan nilai pre-test ke post-test.

2) Contoh Struktur Dokumentasi (yang bisa ditempel di artikel):

1. Gambar 1. Proses pelatihan dan penjelasan konsep AI
2. Gambar 2. Siswa melakukan praktik membuat prompt
3. Gambar 3. Hasil desain cover buku menggunakan AI
4. Grafik 1. Peningkatan skor pemahaman siswa (pre-test & post-test)

Selain peningkatan pada nilai pre-test dan post-test, salah satu indikator keberhasilan kegiatan pelatihan AI ini terlihat pada kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain yang lebih kreatif, modern, dan relevan dengan tema pembelajaran. Pada Gambar 6 berikut, ditampilkan contoh hasil desain cover buku berbasis AI yang digunakan dalam sesi demonstrasi kepada peserta. Cover ini dibuat menggunakan fitur generative AI pada platform desain digital untuk menunjukkan bagaimana teknologi AI dapat membantu siswa menghasilkan visual berkualitas tinggi dengan cepat dan efektif.



Gambar 6. Contoh desain cover buku berbasis Artificial Intelligence yang digunakan dalam demonstrasi pelatihan.

Desain cover tersebut menampilkan elemen visual modern, ilustrasi robot ramah sebagai ikon teknologi, serta penggunaan tipografi yang bersih dan professional [14][15][16]. Visual berbasis AI seperti ini membantu siswa memahami bagaimana sebuah prompt yang tepat dapat menghasilkan gambar sesuai kebutuhan, sekaligus memberikan inspirasi dalam merancang cover buku mereka sendiri. Melalui contoh tersebut, siswa dapat melihat bahwa AI tidak hanya mempercepat proses pembuatan desain, tetapi juga memperluas kemungkinan eksplorasi estetika yang mungkin sulit dicapai dengan kemampuan manual mereka sebelumnya.

Penggunaan contoh cover ini selama pelatihan terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip desain, seperti keseimbangan visual, pemilihan warna, tata letak, hingga integrasi antara teks dan ilustrasi. Dengan melihat hasil nyata dari teknologi AI, siswa semakin percaya diri untuk bereksperimen dan mengembangkan gaya desain mereka masing-masing.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan desain cover buku. Melalui kegiatan pelatihan dan praktik langsung, siswa mampu mengembangkan ide visual secara lebih variatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung proses kreatif.

Pengenalan AI sebagai alat bantu dalam desain visual dapat diterima dengan baik oleh siswa. Siswa tidak hanya memahami fungsi dan manfaat AI, tetapi juga mampu menggunakannya secara praktis dalam menghasilkan desain cover buku sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Selain itu, kegiatan ini berhasil melatih kemampuan siswa dalam menyusun prompt yang efektif. Siswa mampu merancang instruksi yang jelas dan terstruktur sehingga menghasilkan output desain visual yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan desain.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa terhadap teknologi AI. Siswa menjadi lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab sebagai bagian dari penguatan kompetensi digital di era transformasi teknologi

UCAPAN TERIMA

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Namorambe dan seluruh aparat desa atas partisipasi dan dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Wirahusada Medan atas dukungan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Hakeu, I. I. Pakaya, R. Djahuno, U. Zakarina, and M. Tangkudung, "Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence)," *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 1–14, 2023, doi: 10.31314/Mohuyula.2.2.1-14.2023.
- [2] M. S. Maulana, N. Nurmalasari, S. R. Widiyanto, S. D. A. Safitri, and R. Maulana, "Pelatihan Chat GPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence di Kelas," *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, vol. 3, no. 1, pp. 16–19, Aug. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4779.
- [3] I. Abdy, D. W. Nurharyanto, K. P. Nursyabani, and M. R. Barmawi, "Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Chat GPT dan Gemini Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Guru," *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 46–55, Jul. 2025, doi: 10.61142/samakta.v2i2.239.
- [4] S. Sugiono, "Proses Adopsi Teknologi Generative Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan: Perspektif Teori Difusi Inovasi," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 9, no. 1, pp. 110–133, Jun. 2024, doi: 10.24832/jpnk.v9i1.4859.
- [5] H. Subakti, "Media Edukasi Tentang Pentingnya Artificial Intelligence Bagi Dunia Pendidikan di Daerah Ibu Kota Nusantara (IKN)," *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT AKADEMISI*, vol. 2, no. 1, pp. 56–60, Jan. 2024, doi: 10.59024/jpma.v2i1.603.
- [6] M. Muhaqiqin et al., "Pelatihan Pemanfaatan Gemini AI dalam Pembuatan Aplikasi Mobile untuk Guru TIK Lampung Selatan," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, vol. 6, no. 2, pp. 235–244, Sep. 2025.
- [7] A. D. Satria, A. Sidauruk, S. Sutarni, and I. A. Pirmansah, "Pemanfaatan Teknologi Generatif Artificial Intelligence sebagai Media Promosi bagi Guru dan Staf Publikasi di Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 6, no. 3, pp. 3292–3302, Sep. 2025, doi: 10.55338/jpkmn.v6i3.6211.
- [8] R. Ramadhani, R. Yogica, Z. Zulyusri, and F. O. Rahmi, "Pengaruh Penggunaan Gemini AI pada Perencanaan Proyek Biologi terhadap Kreativitas Peserta Didik di SMA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 2313–2319, Jul. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i1.1762.
- [9] N. L. Jannah, A. W. Murni, F. N. Yasin, M. S. Wardono, H. L. Kartikasari, and A. S. Listy, "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Guru dalam Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Tirulor 1 Gurah Kediri," *NCER (Nusantara Community Empowerment Review)*, vol. 3, no. 2, pp. 343–349, 2025, [Online]. Available: <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ncer/>
- [10] A. A. Prakoso and F. R. Nugroho, "Pemanfaatan Gemini AI sebagai Sarana Pemberi Informasi di Bidang Pendidikan," *JURNAL WAWASAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN*, vol. 13, no. 02, p. 67, Sep. 2025.
- [11] T. I. Santoso, "Pelatihan Penulisan Ilmiah Berbasis AI: Meningkatkan Kompetensi Penelitian Mahasiswa Pascasarjana Universitas Pakuan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan (JPM)*, vol. 4, no. 6, pp. 370–377, Dec. 2024, doi: 10.59818/jpm.v4i6.1023.
- [12] K. Bintang Aulia Simangunsong and P. F. Arifianto, "Penerapan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Bagi PT. Colar Creativ Industri Bagian Colar Living," *JURNAL SYNAKARYA*, vol. 5, no. 1, pp. 69–84, May 2024.

- [13] I. S. Handoyo and J. A. Nugroho, “Membantu Efisiensi Workflow Desain Grafis dan Motion Graphic dengan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence,” *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, vol. 7, no. 6, pp. 4415–4426, 2025, doi: 10.38035/rrj.v7i6.
- [14] J. Dini and N. Selina, “Desain Cover Buku Dengan Teknik Overlap Menggunakan Canva,” *COSMIC JURNAL TEKNIK*, vol. 2, no. 1, pp. 21–30, Feb. 2024, doi: 10.55537/cosmic.
- [15] F. D. Ixfina, M. Taufiq, and A. Aziz, “Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Untuk Meningkatkan Produktivitas Pembelajaran di Institut Al Fithrah Surabaya,” *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 28–36, Dec. 2024, doi: 10.36781/khidmatuna.v3i2.889.
- [16] H. S. Addin and M. Nelisa, “Pemanfaatan Gemini Artificial Intelligence (AI) sebagai Sarana Pendukung Literasi Informasi bagi Mahasiswa Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan,” *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, vol. 5, no. 1, pp. 101–105, Apr. 2025, doi: 10.55382/jurnalpustakaai.v5i1.956.