



Pemanfaatan Artificial Intelligence Berbasis Chatgpt Dan Canva Ai Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa Program Magang

Fatimah Kesuma Astuti^{1*}, Yunita Trimarsiah², Dian Sri Agustina³, Dodi
Herryanto⁴, Netari Mulyawati⁵

¹⁻⁵Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas STEM, Universitas Mahakarya Asia, Sumatera
Selatan, Indonesia

Penulis Korespondensi: missimah289@gmail.com

Abstract. *The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) has significantly transformed educational practices by providing innovative tools that support interactive and student-centered learning. This community service program aimed to improve digital literacy and English learning competencies among internship students through the utilization of ChatGPT and Canva AI. The activity was conducted at Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja involving ten internship students from three vocational high schools. The program employed a participatory approach consisting of interactive lectures, demonstrations, hands-on practice, discussions, and mentoring sessions. Participants were introduced to AI concepts, prompt engineering techniques, ChatGPT for vocabulary, grammar, reading, writing, and speaking exercises, as well as Canva AI for developing English learning media. The results indicated improvements in participants' understanding of Artificial Intelligence, their ability to utilize ChatGPT and Canva AI effectively, digital literacy, creativity, and awareness regarding ethical AI usage in education. The integration of ChatGPT and Canva AI also increased participants' motivation and confidence in learning English. This program demonstrates that AI-based learning can effectively support English language learning while strengthening digital competencies required in the era of digital transformation.*

Keywords: Artificial Intelligence; Canva AI; ChatGPT; Digital Literacy; English Learning

Abstrak. Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi AI membuka peluang baru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital serta kemampuan siswa program magang dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan di Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja dengan melibatkan sepuluh siswa program magang yang berasal dari tiga Sekolah Menengah Kejuruan. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Materi pelatihan mencakup konsep dasar Artificial Intelligence, teknik penyusunan prompt, pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran vocabulary, grammar, reading, writing, dan speaking, serta penggunaan Canva AI untuk membuat media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai Artificial Intelligence, kemampuan menggunakan ChatGPT dan Canva AI, literasi digital, kreativitas, serta kesadaran mengenai etika penggunaan AI dalam pendidikan. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi ChatGPT dan Canva AI mampu mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus memperkuat kompetensi digital peserta.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Bahasa Inggris; Canva AI; ChatGPT; Literasi Digital

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan.

Salah satu inovasi yang berkembang secara signifikan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. AI merupakan teknologi yang memungkinkan sistem komputer meniru kemampuan kognitif manusia, seperti memahami bahasa, menganalisis informasi, mengenali pola, serta menghasilkan berbagai bentuk keluaran berdasarkan data yang tersedia (Luckin et al., 2016). Dalam dunia pendidikan, perkembangan AI telah membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar (UNESCO, 2023).

Perkembangan Generative Artificial Intelligence semakin memperkuat transformasi digital di bidang pendidikan melalui hadirnya berbagai aplikasi yang mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik. Dua platform yang banyak dimanfaatkan saat ini adalah ChatGPT dan Canva AI. ChatGPT merupakan model bahasa berbasis Artificial Intelligence yang mampu menghasilkan respons dalam bentuk teks secara kontekstual sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pendamping belajar, penyusun materi, maupun pemberi umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik (OpenAI, 2023). Sementara itu, Canva AI menyediakan berbagai fitur berbasis kecerdasan buatan yang membantu pengguna menghasilkan media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya secara lebih efektif (Canva, 2024).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pemanfaatan Artificial Intelligence memberikan berbagai kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan vocabulary, grammar, reading, writing, dan speaking. ChatGPT mampu memberikan latihan yang bersifat personal, contoh dialog, koreksi tata bahasa, hingga rekomendasi perbaikan tulisan secara cepat. Di sisi lain, Canva AI mendukung peserta didik dalam menyajikan materi Bahasa Inggris melalui media visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Lo, 2023; Mayer, 2021).

Perkembangan Artificial Intelligence yang sangat pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan. Namun, keberhasilan implementasi teknologi tersebut sangat bergantung pada kemampuan pengguna dalam memanfaatkan AI secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi Artificial Intelligence melalui berbagai kegiatan pembelajaran maupun

pengabdian kepada masyarakat agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara produktif dalam mendukung proses belajar (UNESCO, 2023).

Analisis Situasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana selama pelaksanaan program magang di Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja, siswa yang berasal dari SMKN 1 Baturaja, SMKN 2 Baturaja, dan SMKN 3 Baturaja telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. Akan tetapi, pemanfaatan Artificial Intelligence masih didominasi sebagai sarana memperoleh jawaban secara instan tanpa memahami proses penyusunan prompt, verifikasi informasi, maupun etika penggunaan AI dalam kegiatan akademik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi AI peserta masih berada pada tingkat dasar sehingga diperlukan pendampingan agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum pernah memanfaatkan ChatGPT untuk meningkatkan kemampuan vocabulary, grammar, reading, writing, maupun speaking. Peserta juga belum mengenal pemanfaatan Canva AI sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar, presentasi, maupun media visual pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Padahal, kedua platform tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat (Kasneci et al., 2023).

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi Artificial Intelligence dengan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, peserta berpotensi menggunakan AI hanya sebagai alat untuk memperoleh jawaban secara cepat tanpa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun integritas akademik.

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan analisis situasi tersebut, beberapa permasalahan yang dihadapi mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta belum memahami konsep dasar Artificial Intelligence beserta pemanfaatannya dalam dunia pendidikan.
2. Peserta belum memiliki keterampilan menyusun prompt yang efektif ketika menggunakan ChatGPT.

3. Pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris masih sangat terbatas.
4. Peserta belum mampu memanfaatkan Canva AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif.
5. Literasi digital dan pemahaman mengenai etika penggunaan Artificial Intelligence masih perlu ditingkatkan.

Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kasneci et al. (2023) menjelaskan bahwa ChatGPT memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran melalui pemberian umpan balik yang cepat, pembelajaran yang bersifat personal, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, Lo (2023) menyatakan bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan menulis, serta efektivitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat.

Research Gap

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan Artificial Intelligence dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada implementasi ChatGPT maupun Canva AI secara terpisah dalam kegiatan pembelajaran formal di sekolah atau perguruan tinggi. Penelitian yang mengintegrasikan ChatGPT dan Canva AI dalam satu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang ditujukan kepada siswa program magang masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan aspek literasi digital, kemampuan menyusun prompt, kreativitas, dan etika penggunaan Artificial Intelligence belum banyak dikaji secara terpadu. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan kedua platform tersebut dalam bentuk pelatihan berbasis praktik untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Solusi yang Ditawarkan

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim dosen Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Program Magang. Kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif melalui ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung dalam menggunakan ChatGPT dan Canva AI.

Melalui kegiatan ini, peserta diberikan pelatihan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, teknik menyusun prompt yang efektif, pemanfaatan ChatGPT dalam

pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan Canva AI untuk membuat media pembelajaran, serta etika penggunaan Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar Artificial Intelligence.
2. Meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif.
4. Meningkatkan literasi digital dan kemampuan menyusun prompt secara efektif.
5. Menanamkan pemahaman mengenai etika penggunaan Artificial Intelligence dalam kegiatan pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Artificial Intelligence dalam Pendidikan

Artificial Intelligence (AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, memahami bahasa, memecahkan masalah, mengenali pola, serta mengambil keputusan berdasarkan data yang tersedia (Russell & Norvig, 2021). Seiring perkembangan teknologi digital, Artificial Intelligence telah menjadi salah satu inovasi yang memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, Artificial Intelligence dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan interaktif. Teknologi AI memungkinkan peserta didik memperoleh materi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing, memberikan umpan balik secara otomatis, serta membantu pendidik dalam menyusun materi maupun mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Luckin et al., 2016). UNESCO (2023) juga menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan harus diarahkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tetap memperhatikan aspek etika, transparansi, keamanan data, dan integritas akademik.

Implementasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis (critical thinking), kreativitas (creativity), komunikasi (communication), kolaborasi (collaboration), serta literasi digital. Oleh karena itu, penguasaan Artificial Intelligence tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, tetapi menjadi salah satu

kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (UNESCO, 2023).

2.2 ChatGPT sebagai Media Pembelajaran

ChatGPT merupakan aplikasi berbasis Generative Artificial Intelligence yang dikembangkan oleh OpenAI menggunakan teknologi Generative Pre-trained Transformer (GPT). ChatGPT dirancang untuk memahami bahasa alami (Natural Language Processing) sehingga mampu menghasilkan respons yang menyerupai komunikasi manusia berdasarkan perintah (prompt) yang diberikan pengguna (OpenAI, 2023).

Dalam bidang pendidikan, ChatGPT mulai banyak dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memperoleh penjelasan materi, membuat latihan soal, menyusun ringkasan, memperbaiki tata bahasa, hingga memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan peserta didik (Kasneci et al., 2023). Pada pembelajaran Bahasa Inggris, ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan vocabulary, grammar, reading, writing, dan speaking melalui latihan yang bersifat personal sesuai tingkat kemampuan masing-masing peserta didik.

Lo (2023) menjelaskan bahwa penggunaan ChatGPT mampu meningkatkan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun demikian, penggunaan ChatGPT tetap memerlukan pendampingan dari pendidik agar informasi yang dihasilkan dapat diverifikasi serta tidak digunakan sebagai sarana melakukan plagiarisme maupun menggantikan proses berpikir peserta didik..

2.3 Canva AI sebagai Media Pembelajaran

Canva AI merupakan pengembangan dari platform Canva yang mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence untuk membantu pengguna menghasilkan berbagai media visual secara lebih cepat dan kreatif. Melalui fitur berbasis AI, pengguna dapat membuat presentasi, poster, infografis, modul, maupun berbagai media pembelajaran lainnya hanya dengan memberikan instruksi sederhana (Canva, 2024).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, Canva AI memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, ikon, dan ilustrasi visual. Menurut Mayer (2021), penyajian materi menggunakan media visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik karena informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Penggunaan Canva AI juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang komunikatif. Oleh karena itu,

integrasi ChatGPT sebagai penyedia materi dengan Canva AI sebagai media visual menjadi kombinasi yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.

2.4 Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan latihan yang berkelanjutan agar peserta didik mampu menguasai empat keterampilan utama, yaitu listening, speaking, reading, dan writing. Artificial Intelligence memberikan berbagai kemudahan dalam mendukung proses tersebut melalui penyediaan latihan yang bersifat personal, umpan balik secara langsung, serta akses informasi yang cepat.

ChatGPT dapat membantu peserta didik menyusun dialog, membuat paragraf, memperbaiki tata bahasa, menerjemahkan teks, serta menjelaskan penggunaan kosakata dalam berbagai konteks. Sementara itu, Canva AI membantu peserta didik mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kasneci et al. (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan Generative Artificial Intelligence mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih personal sesuai kebutuhan masing-masing. Namun demikian, penggunaan Artificial Intelligence harus tetap diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital sehingga peserta didik tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif (participatory approach) yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan partisipatif dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui ceramah, demonstrasi, praktik, diskusi, dan pendampingan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Cornwall & Jewkes, 1995).

Kegiatan dilaksanakan pada 25 Juni 2026 di Laboratorium Komputer 1 Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja. Sasaran kegiatan adalah 10 siswa program magang yang berasal dari SMKN 1 Baturaja, SMKN 2 Baturaja, dan SMKN 3 Baturaja. Peserta dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa mereka telah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi dan refleksi. Tahapan tersebut disusun secara sistematis agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman

konseptual mengenai Artificial Intelligence, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pembelajaran.

3.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja mengenai jadwal, tempat pelaksanaan, serta fasilitas yang digunakan selama kegiatan. Selain itu, tim menyusun materi pelatihan, menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, LCD proyektor, jaringan internet, akun ChatGPT, Canva AI, serta menyusun instrumen evaluasi kegiatan.

instrumen evaluasi kegiatan.

2. Tahap Penyampaian Materi

Materi disampaikan menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan sesi diskusi. Materi meliputi:

- a. Mengakses ChatGPT.
- b. Menyusun prompt.
- c. Membuat latihan vocabulary.
- d. Membuat latihan grammar.
- e. Menyusun dialog Bahasa Inggris.
- f. Mendesain media pembelajaran menggunakan Canva AI.

3. Tahap Praktik Langsung

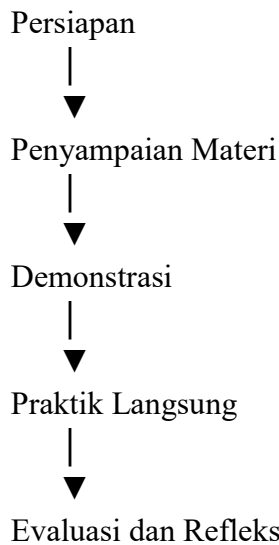
Peserta mempraktikkan seluruh materi menggunakan laptop maupun telepon pintar masing-masing dengan pendampingan tim pelaksana. Pada tahap ini peserta diminta untuk:

- a. membuat prompt;
- b. menghasilkan latihan Bahasa Inggris menggunakan ChatGPT;
- c. membuat media pembelajaran menggunakan Canva AI; dan
- d. mempresentasikan hasil pekerjaan di depan peserta lainnya.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas peserta selama kegiatan berlangsung, diskusi, serta refleksi terhadap hasil praktik. Tim pelaksana juga memberikan umpan balik terhadap kemampuan peserta dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



Sumber: Diolah oleh penulis (2026).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Data pada kegiatan ini diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi, dilakukan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan kemampuan peserta selama mengikuti pelatihan.
2. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, daftar hadir peserta, serta hasil praktik penggunaan ChatGPT dan Canva AI.
3. Diskusi dan Tanya Jawab, dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.
4. Lembar Observasi, digunakan untuk menilai ketercapaian indikator kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Program Magang" dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2026 di Laboratorium Komputer 1 Universitas Mahakarya Asia (UNMAHA) PSDKU Baturaja. Kegiatan diikuti oleh 10 siswa program magang yang berasal dari SMKN 1 Baturaja, SMKN 2 Baturaja, dan SMKN 3 Baturaja. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi dan refleksi.

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi tim pelaksana, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer,

jaringan internet, LCD proyektor, akun ChatGPT, dan Canva AI. Tahap ini bertujuan memastikan seluruh kebutuhan kegiatan tersedia sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan secara optimal.

Pada tahap penyampaian materi, peserta memperoleh penjelasan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, perkembangan AI dalam dunia pendidikan, manfaat ChatGPT dan Canva AI sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, teknik penyusunan prompt, serta etika penggunaan Artificial Intelligence dalam kegiatan akademik. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta dapat berdiskusi secara aktif dengan narasumber.



Gambar 2. Penyampaian materi mengenai Artificial Intelligence kepada peserta program magang.

Selanjutnya, narasumber melakukan demonstrasi penggunaan ChatGPT dan Canva AI. Demonstrasi meliputi cara mengakses aplikasi, menyusun prompt yang efektif, membuat latihan vocabulary, grammar, dialog sederhana, serta mendesain media pembelajaran menggunakan Canva AI. Setelah demonstrasi, peserta mengikuti praktik langsung menggunakan laptop maupun telepon pintar masing-masing dengan pendampingan tim pelaksana.



Gambar 3. Praktik penggunaan ChatGPT dan Canva AI oleh peserta pelatihan
Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).

Pada akhir kegiatan, peserta mempresentasikan hasil praktik yang telah dibuat, kemudian dilanjutkan dengan sesi refleksi dan evaluasi. Kegiatan ditutup dengan

foto bersama antara tim pelaksana dan seluruh peserta sebagai dokumentasi pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat.

4.2 Hasil Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap materi yang disampaikan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka baru pertama kali memanfaatkan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui praktik secara langsung, peserta memperoleh pengalaman baru dalam menyusun prompt, membuat latihan Bahasa Inggris, serta menghasilkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence.

Tabel 3. Karakteristik Peserta

No.	Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Persentase
1	SMKN 1 Baturaja	4	40%
2	SMKN 2 Baturaja	3	30%
3	SMKN 3 Baturaja	3	30%
Total		10	100%

Sumber: Data kegiatan PKM (2026).

Tabel 4. Capaian Indikator Keberhasilan

No.	Indikator	Target	Hasil	Keterangan
1	Memahami konsep Artificial Intelligence	$\geq 80\%$	100%	Tercapai
2	Menggunakan ChatGPT	$\geq 80\%$	90%	Tercapai
3	Menyusun prompt	$\geq 80\%$	90%	Tercapai
4	Menggunakan Canva AI	$\geq 80\%$	90%	Tercapai
5	Memahami etika penggunaan AI	$\geq 80\%$	100%	Tercapai

Sumber: Hasil observasi tim pelaksana (2026).

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada Bab III berhasil dicapai. Seluruh peserta telah memahami konsep dasar Artificial Intelligence dan etika penggunaannya. Selain itu, sebagian besar peserta mampu menggunakan ChatGPT, menyusun prompt yang efektif, serta memanfaatkan Canva AI dalam menghasilkan media pembelajaran sederhana.

Tabel 5. Hasil Observasi Kompetensi Peserta

No.	Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1	Pemahaman AI	Kurang	Baik
2	Penggunaan ChatGPT	Kurang	Baik
3	Penyusunan Prompt	Belum mampu	Mampu

4	Penggunaan Canva AI	Belum mampu	Mampu
5	Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Kurang	Baik
6	Pemahaman Etika AI	Kurang	Baik

Sumber: Hasil observasi tim pelaksana (2026).

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan pada seluruh aspek yang dinilai. Peningkatan paling menonjol terlihat pada kemampuan menyusun prompt dan penggunaan Canva AI, karena sebagian besar peserta sebelumnya belum pernah memanfaatkan kedua keterampilan tersebut dalam pembelajaran.

Tabel 6. Luaran Kegiatan PKM

No.	Luaran	Capaian
1	Terselenggaranya pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence	Tercapai
2	Peserta memahami konsep dasar Artificial Intelligence	Tercapai
3	Peserta mampu menggunakan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa Inggris	Tercapai
4	Peserta mampu membuat media pembelajaran menggunakan Canva AI	Tercapai
5	Meningkatnya literasi digital peserta	Tercapai
6	Meningkatnya pemahaman etika penggunaan AI	Tercapai
7	Tersusunnya artikel ilmiah untuk publikasi	Tercapai

Sumber: Diolah oleh penulis (2026).

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, seluruh luaran yang telah direncanakan berhasil dicapai. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa artikel ilmiah yang disusun untuk dipublikasikan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan.

Tabel 7. Ketercapaian Tujuan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

*STRATEGI PEMASARAN YANG DILAKUKAN DI PLAZA TUNJUNGAN III
SURABAYA DALAM MEMASARKAN SEMUA PRODUKNYA*

No.	Tujuan Kegiatan	Indikator Ketercapaian	Hasil
1	Meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI).	Peserta mampu menjelaskan konsep dasar AI dan manfaatnya dalam pembelajaran.	Tercapai. Seluruh peserta memahami konsep dasar AI serta penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2	Meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.	Peserta mampu menggunakan ChatGPT untuk membuat latihan vocabulary, grammar, reading, writing, dan speaking.	Tercapai. Sebagian besar peserta mampu menggunakan ChatGPT secara mandiri untuk mendukung pembelajaran.
3	Meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva AI sebagai media pembelajaran.	Peserta mampu membuat media pembelajaran sederhana menggunakan Canva AI.	Tercapai. Peserta berhasil membuat poster dan presentasi sederhana berbantuan Canva AI.
4	Meningkatkan literasi digital dan kemampuan menyusun prompt yang efektif.	Peserta mampu menyusun prompt yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	Tercapai. Peserta mampu menyusun prompt yang lebih efektif dibandingkan sebelum pelatihan.
5	Meningkatkan pemahaman peserta mengenai etika penggunaan Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan.	Peserta memahami pentingnya penggunaan AI secara bertanggung jawab dan menjunjung integritas akademik.	Tercapai. Peserta memahami bahwa AI merupakan alat bantu pembelajaran yang harus digunakan secara etis.

Sumber: Hasil evaluasi dan observasi tim pelaksana (2026).

Berdasarkan Tabel 7, seluruh tujuan kegiatan yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan berhasil dicapai. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, kemampuan menggunakan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris, serta peningkatan literasi digital dan keterampilan menyusun prompt. Selain itu, peserta juga memperoleh pemahaman mengenai etika penggunaan Artificial Intelligence sehingga mampu memanfaatkan teknologi secara lebih bijaksana, bertanggung jawab, dan sesuai dengan prinsip integritas akademik. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

4.3 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (hands-on learning) efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Keterlibatan aktif peserta selama demonstrasi, praktik, dan diskusi memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya menerima materi secara teoritis. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran orang dewasa yang dikemukakan oleh Knowles et al. (2015) bahwa pengalaman langsung merupakan faktor penting dalam meningkatkan penguasaan kompetensi.

Peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan ChatGPT menunjukkan bahwa teknologi Generative Artificial Intelligence mampu mendukung pembelajaran Bahasa Inggris melalui penyediaan umpan balik secara cepat, latihan yang bersifat personal, serta contoh penggunaan bahasa sesuai konteks. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Kasneci et al. (2023) yang menyatakan bahwa ChatGPT memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui interaksi yang adaptif dan personal. Selain itu, hasil kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Lo (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan menulis, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Penggunaan Canva AI memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif. Peserta mampu mengubah materi yang dihasilkan ChatGPT menjadi poster edukasi, presentasi, dan media visual lainnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil tersebut mendukung teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yaitu bahwa kombinasi informasi verbal dan visual mampu meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan literasi digital dan pemahaman etika penggunaan Artificial Intelligence. Peserta mulai memahami bahwa AI merupakan alat bantu pembelajaran yang harus digunakan secara bertanggung jawab, bukan sebagai sarana memperoleh jawaban secara instan ataupun melakukan plagiarisme. Temuan tersebut sejalan dengan panduan UNESCO (2023) yang menekankan pentingnya penguatan literasi AI, integritas akademik, dan etika penggunaan Generative Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan berhasil mencapai seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada Bab III. Integrasi ChatGPT dan Canva AI tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi

juga memperkuat literasi digital, kreativitas, kemampuan menyusun prompt, serta kesiapan peserta dalam menghadapi perkembangan teknologi pada era transformasi digital.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Program Magang telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar Artificial Intelligence serta keterampilan dalam memanfaatkan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam menyusun prompt, menggunakan ChatGPT untuk mendukung pembelajaran vocabulary, grammar, reading, writing, dan speaking, serta mengembangkan media pembelajaran sederhana menggunakan Canva AI. Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, serta pemahaman peserta mengenai etika penggunaan Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi ChatGPT dan Canva AI dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada era transformasi digital, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 (Kasneci et al., 2023; UNESCO, 2023).

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris berbantuan Artificial Intelligence, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi digital dan kesiapan peserta dalam memanfaatkan teknologi secara produktif, kritis, dan bertanggung jawab.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, disarankan agar program pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak serta memperluas kerja sama dengan sekolah mitra lainnya. Materi pelatihan juga dapat dikembangkan dengan memperkenalkan berbagai platform Artificial Intelligence lainnya yang relevan dengan pembelajaran, seperti aplikasi untuk pembelajaran bahasa, pembuatan konten digital, maupun evaluasi pembelajaran.

Selain itu, kegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, misalnya melalui analisis pre-test dan post-test, angket kepuasan peserta, atau pengukuran keterampilan secara kuantitatif sehingga dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi peserta dapat diukur secara lebih objektif. Hasil kegiatan juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengintegrasikan Artificial Intelligence secara efektif, etis, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa program magang dari SMKN 1 Baturaja, SMKN 2 Baturaja, dan SMKN 3 Baturaja atas partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh anggota tim pelaksana, pihak sekolah mitra, serta semua pihak yang telah membantu sejak tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2024). Canva Magic Studio for Education. <https://www.canva.com>
- Cornwall, A., & Jewkes, R. (1995). What is participatory research? *Social Science & Medicine*, 41(12), 1667–1676.
- Kasneji, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeiffer, F., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., & Kasneji, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., III, & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner* (8th ed.). Routledge.
- Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), 410.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education*. Pearson.

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- OpenAI. (2023). GPT-4 Technical Report. arXiv:2303.08774.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO Publishing.