

Pelatihan Kecerdasan Buatan bagi Guru-guru TK dan SD Yayasan Agape Makedonia

Judea Janoto Jarden¹, Ratnadewi Ratnadewi^{2*}, Yohana Susanthi³, Aan Darmawan Hangkawidjaja⁴, Riko Arlando Saragih⁵, Daniel Setiadikarunia⁶

Universitas Kristen Maranatha, Jl. Surya Sumantri No.65, Bandung, 40164

*Email: ratnadewi@maranatha.ac.id

Received 30 November 2024; Revised 20 January 2025; Accepted for Publication 20 January 2025; Published 30 March 2025

Abstract — Kindergarten and elementary school teachers supported by the Agape Macedonia Foundation find it difficult to prepare effective teaching materials for their kids, therefore it takes a long time and is often not rushed. The Electrical Engineering Study Program - Maranatha Christian University provided a solution to the problem through a Community Service (PKM) program using the Participatory Action Research (PAR) method in the form of a two-session workshop/training on the use of artificial intelligence to create teaching materials. As many as 82% of participants regarded the teacher's (instructor's) ability to present the subject as good or very good, and 88% rated the material as good or very good. 81% of participants assessed the computer facilities as good or very good, while 82% rated the time offered as good or very sufficient. Similarly, 88% and 82% of participants assessed the committee and consumption services as good and very well. Thus, while most participants rate the implementation of this training as good or very good, the search for areas for improvement continues in order to increase the quality of the implementation on the following occasion.

Keywords — artificial intelligence, teaching materials, teachers, kindergarten, elementary school.

Abstrak — Guru-guru TK dan SD di bawah naungan Yayasan Agape Makedonia mengalami kesulitan dalam mempersiapkan bahan ajar yang baik bagi siswa-siswanya, sehingga diperlukan banyak waktu dan seringkali tidak keburu. Solusi atas masalah tersebut diberikan oleh Prodi Teknik Elektro – Universitas Kristen Maranatha, melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan metode Participatory Action Research (PAR) berupa workshop/pelatihan penggunaan kecerdasan buatan untuk membuat bahan ajar dalam 2 sesi. Sebanyak 82% peserta menilai baik & sangat baik terhadap pengajar (instruktur) dalam menyampaikan materi, 88% peserta menilai baik & sangat baik terhadap materi yang diberikan. Terkait fasilitas komputer yang disediakan 81% peserta menilai baik & sangat baik, sedangkan untuk waktu yang disediakan dinilai sudah & sangat cukup oleh 82% peserta. Demikian pula dengan pelayanan panitia dan konsumsi, masing-masing dinilai baik dan sangat baik oleh 88% dan 82% peserta. Dengan demikian secara umum penyelenggaraan pelatihan ini dinilai baik dan sangat baik oleh mayoritas peserta, meskipun demikian penelusuran terhadap hal-hal yang perlu diperbaiki, tetap dilakukan guna meningkatkan kualitas penyelenggaraan di kesempatan berikutnya.

Kata Kunci — kecerdasan buatan, materi ajar, guru, TK, SD.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan juga dituntut untuk terus beradaptasi dan mengintegrasikan inovasi-inovasi terbaru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang kini tengah berkembang pesat adalah kecerdasan buatan (AI). Meskipun AI lebih dikenal dalam konteks teknologi tingkat tinggi, penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan, khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD), memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pemanfaatan teknologi lainnya misalnya dengan virtual reality [1], teknologi komunikasi [2], pembuatan website [3], telah dilakukan oleh para pengabdian.

Pelatihan kecerdasan buatan bagi guru-guru TK dan SD sangat penting untuk memperkenalkan dan membekali mereka dengan pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi ini di ruang kelas. Guru-guru yang terampil dalam menggunakan AI dapat mengintegrasikan berbagai alat dan aplikasi berbasis AI, seperti aplikasi pembelajaran adaptif, chatbot edukatif, dan analisis data untuk memahami perkembangan siswa. Dengan demikian, mereka bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif bagi setiap siswa, mengoptimalkan cara penyampaian materi, serta mempermudah penilaian dan pemantauan kemajuan belajar [4].

Di tingkat TK dan SD, di mana fondasi pendidikan anak dibentuk, penerapan AI harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak-anak yang masih dalam tahap awal belajar. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya fokus pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana teknologi dapat diadaptasi dengan cara yang menyenangkan dan mendidik [5]. Dengan memberikan pelatihan kecerdasan buatan bagi guru-guru [6][7], diharapkan mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa, yang pada akhirnya akan mendukung pembentukan generasi yang siap menghadapi tantangan zaman.

Kegiatan PKM ini diselenggarakan karena adanya permohonan / permintaan dari pihak sekolah di lingkungan Yayasan Agape Makedonia Kota Cimahi, untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru-guru TK dan SD, khususnya untuk membantu guru-guru dalam

menggunakan tools AI (*Artificial Intelligence*) guna mempersiapkan materi ajar dan penyusunan soal.

Yayasan ini dipimpin oleh Ibu Hartini dengan Operator Yayasan: Bapak Pieter Widodo Srijono dan bergerak dalam pelayanan pendidikan. Guru-guru TK dan SD di lingkungan Yayasan Agape Makedonia-Cimahi, seringkali mengalami kesulitan dalam membuat materi ajar yang menarik dalam waktu yang terbatas. Selain itu mereka juga terkendala dalam menyediakan soal-soal ulangan yang sesuai dengan kriteria penyusunan Asesmen Ketuntasan Minimum (AKM), yang mengacu pada pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2024. Banyak guru-guru di lingkungan kerjanya yang seringkali terlambat menyelesaikan pembuatan bahan ajar yang menarik, termasuk juga terlambat dalam menyelesaikan pembuatan soal-soal, baik untuk ulangan akhir semester maupun ulangan kenaikan kelas, padahal waktu yang disediakan kurang lebih sebulan.

Berdasarkan kebutuhan guru-guru di Yayasan Agape Makedonia tersebut, maka Program Studi Sarjana Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas - Universitas Kristen Maranatha, mencoba untuk memberikan solusi permasalahan dalam hal pembuatan materi ajar, yaitu dengan memberdayakan para guru, melalui pelatihan dasar penggunaan alat bantu kecerdasan buatan, yang dapat menghasilkan tulisan, gambar, bahan presentasi, gambar bergerak dll. sehingga materi ajar menjadi lebih baik dan menarik serta pembuatannya dapat lebih cepat.

II. METODE PENGABDIAN

Metode Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) [8][9][10]. Metode yang diterapkan ini berupa workshop/ pelatihan yang mengajak peserta secara aktif ikut berperan secara langsung mempraktikkan materi yang diberikan oleh narasumber. Melalui metoda PAR ini masyarakat diberdayakan sesuai kebutuhannya, sehingga hasil pelatihan dapat dilaksanakan oleh peserta dengan pemahaman yang baru dan bermanfaat [11]

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan meliputi 3 tahapan. Tahap pertama, adalah persiapan yang diawali dengan inventarisasi kebutuhan / permasalahan yang dihadapi mitra, perumusan masalah, tujuan dan solusi yang ditawarkan. Komunikasi dan diskusi dengan mitra yang diwakili oleh Bpk. Pieter Widodo dilakukan melalui WhatsApp dan lain-lain. Setelah mitra setuju dengan solusi yang ditawarkan, selanjutnya dibuat garis besar rencana kerja dan dibentuk tim pelaksana PKM. Tahap kedua adalah membuat modul / materi pelatihan, serta persiapan-persiapan teknis lainnya terkait sarana prasarana yang diperlukan serta pelatihan bagi para asisten. Kemudian tahap ketiga adalah pelaksanaan PKM yang diselenggarakan pada hari Jum'at, tanggal 25 Oktober 2024 di Laboratorium Komputer Program Studi Sarjana Teknik Elektro - Universitas Kristen Maranatha.

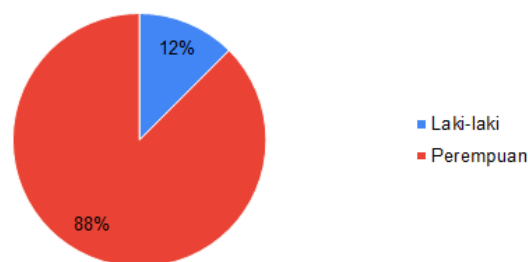
Perkembangan teknologi yang sangat pesat memungkinkan berbagai aplikasi kecerdasan buatan (AI) mulai digunakan oleh masyarakat sejak diluncurkannya *ChatGPT*, dan merambah ke berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pelatihan penggunaan alat bantu

kecerdasan buatan ini dilaksanakan dalam 2 sesi yang melibatkan 6 orang Dosen Teknik Elektro dan 3 orang mahasiswa. Pada sesi pertama materi yang diberikan adalah aplikasi chatbot gpt (text & image) yang meliputi *Chatgpt* [12], *Gemini* [13], *Copilot* [13], *Dreamina AI*, *Picsart* [14], dan *Canva* [15][16]. Sedangkan pada sesi kedua materi pelatihan yang diberikan meliputi *Chatgpt* untuk membuat materi ajar, *Chatgpt* untuk membuat soal dan membuat prompt gambar dengan AI. Pada kegiatan pengabdian ini peserta berperan aktif mengikuti pelatihan yang dipandu oleh asisten seperti terlihat pada Gambar 6. Kegiatan PKM semacam ini membawa banyak manfaat baik bagi guru-guru sebagai peserta pelatihan maupun bagi dosen sebagai pengabdian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang hadir adalah 16 orang Guru-guru TK dan SD Yayasan Agape Makedonia dengan presentase jenis kelamin seperti terlihat pada Gambar 1. Persentase peserta perempuan 88% sedangkan peserta laki-laki 12%. Terlihat bahwa guru-guru TK dan SD kebanyakan perempuan.

Jenis Kelamin



Gambar 1. Presentase Jenis Kelamin Peserta

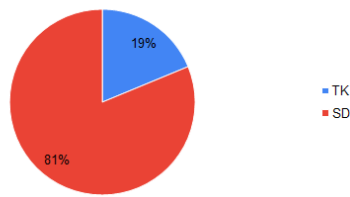
Tabel 1 memperlihatkan demografi rentang usia dan jenis kelamin peserta yang mengikuti pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan. Usia guru-guru terbanyak adalah 6 orang untuk rentang 41 - 50 tahun, kemudian 4 orang untuk rentang 51 - 60 tahun, selanjutnya 4 orang untuk rentang 21 - 30 tahun, serta 2 orang untuk rentang 31 - 40 tahun. Dominasi usia guru-guru yang aktif mengajar 41- 60 tahun sebanyak 10 orang atau 62.5% yang memperlihatkan bahwa perlunya pelatihan penggunaan kecerdasan buatan sebagai alat untuk membantu pengajaran, karena pada masa guru-guru ini sekolah kecerdasan buatan belum berkembang seperti sekarang.

Tabel 1. Demografi Guru-Guru Peserta Pelatihan

Kelompok Umur	Laki laki	Perempuan
21-30	1	3
31-40	0	2
41-50	1	5
51-60	0	4

Gambar 2 adalah komposisi tingkat pengajaran yang ditugaskan pada peserta pelatihan, 81% ditugaskan mengajar di SD sedangkan 19% ditugaskan mengajar di TK.

Guru Tingkat Pendidikan



Gambar 2 Presentase Tugas Mengajar Guru-Guru

Berikut adalah foto-foto pelaksanaan pelatihan kecerdasan buatan. Gambar 3 adalah ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat sedang menyampaikan sambutan dan membuka pelatihan kecerdasan buatan, mewakili Ka. Prodi TE - UKM.



Gambar 3 Ketua Pelaksana PKM

Gambar 4 adalah Ketua Yayasan Makedonia sedang memberi sambutan.



Gambar 4. Ketua Yayasan Makedonia

Gambar 5 adalah narasumber, yakni Bapak Ir. Aan Darmawan H., yang sedang menyampaikan pelatihan tentang kecerdasan buatan dan pelatihan pembuatan gambar dengan kecerdasan buatan dengan berbagai aplikasi.



Gambar 5. Penyampaian Materi Kecerdasan Buatan dan Pembuatan Gambar Dengan Aplikasi Kecerdasan Buatan

Gambar 6 adalah panitia yang sedang membantu peserta pelatihan untuk mencoba aplikasi kecerdasan buatan, sehingga semua peserta jika mengalami kesulitan dapat langsung dibantu menyelesaikan masalahnya. Hal ini adalah bentuk tanggung jawab panitia pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman penggunaan aplikasi kecerdasan buatan kepada peserta, sehingga peserta langsung dapat merasakan manfaatnya. Setiap panitia membantu 2 sampai 3 orang peserta sehingga semua peserta mendapat asistensi langsung jika mengalami kendala.



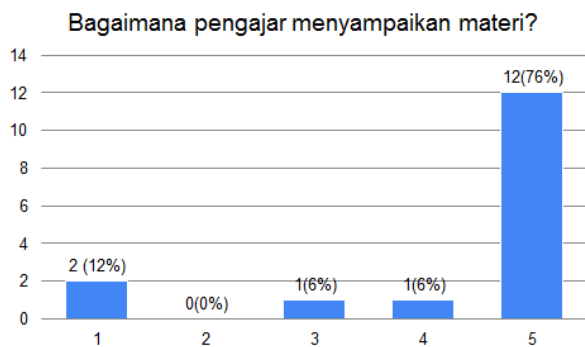
Gambar 6. Asistensi Pelatihan kepada Peserta Oleh Panitia

Gambar 7 adalah foto bersama semua peserta dan pengabdi.



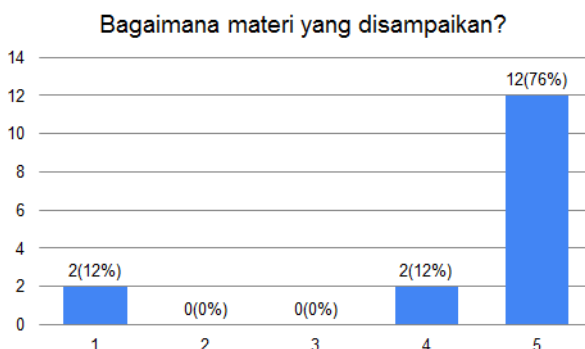
Gambar 7. Foto Bersama Peserta dan Pengabdi Pelatihan Kecerdasan Buatan

Melalui kusioner kepada peserta tentang pelaksanaan pelatihan kecerdasan buatan, maka diperoleh masukan tingkat kepuasan peserta tentang kegiatan pelatihan ini dengan skala likert. 1 untuk sangat tidak baik sampai 5 untuk sangat baik. Gambar 8 adalah pendapat peserta untuk pendapat "Bagaimana pengajar menyampaikan materi?". Skala *Likert* yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak baik sampai 5 untuk sangat baik. Sebanyak 76% memilih sangat baik, 6% memilih baik, 6% memilih cukup, 12% memilih sangat tidak baik. Mayoritas 82% berpendapat bahwa penyampaian sangat baik dan baik, namun perlu dicermati juga terdapat 12% yang memilih sangat tidak baik, sehingga panitia perlu mencermati kekurangan apa yang terdapat pada saat penyampaian materi kepada peserta.



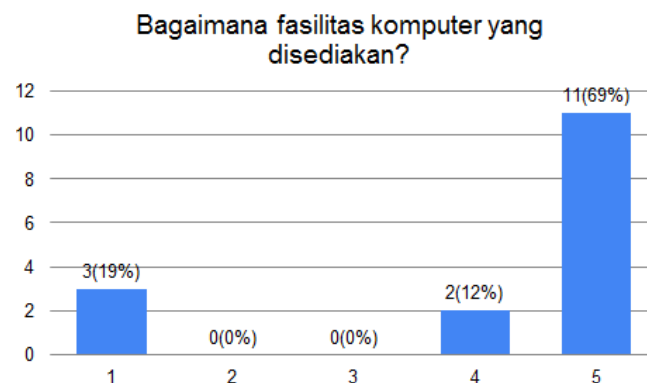
Gambar 8. Hasil Kuesioner mengenai Kualitas Pengajar dalam Menyampaikan Materi

Gambar 9 adalah pendapat peserta untuk pendapat “Bagaimana materi yang disampaikan?”. Skala likert yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak mengerti sampai 5 untuk sangat mengerti. Sebanyak 76% memilih sangat mengerti, 12% memilih mengerti, dan 12% memilih sangat tidak mengerti. Mayoritas berpendapat bahwa penyampaian sangat mengerti, namun perlu dicermati juga terdapat 12% yang memilih sangat tidak mengerti, sehingga panitia perlu mencermati kekurangan apa yang terdapat pada materi yang disampaikan kepada peserta.



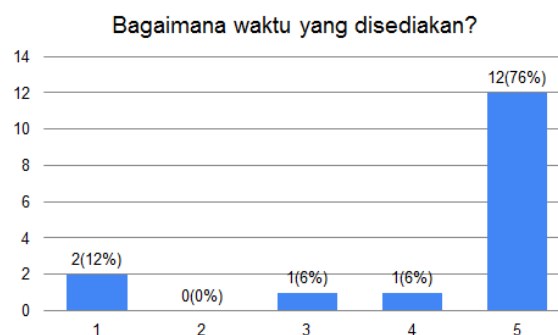
Gambar 9. Hasil Kuesioner mengenai Kualitas Materi

Gambar 10 adalah pendapat peserta untuk pendapat “Bagaimana fasilitas komputer yang disediakan?”. Skala likert yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak memuaskan sampai 5 untuk sangat memuaskan. Sebanyak 69% memilih sangat memuaskan, 12% memilih memuaskan, dan 19% memilih sangat tidak memuaskan. Mayoritas berpendapat bahwa penyampaian sangat mengerti, namun perlu dicermati juga terdapat 19% yang memilih sangat tidak memuaskan, sehingga panitia perlu mencermati kekurangan apa yang terdapat pada fasilitas komputer yang disediakan.



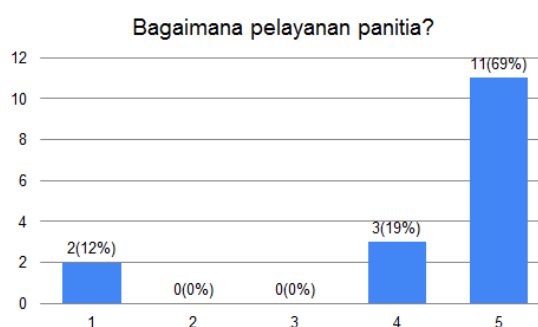
Gambar 10. Hasil kuesioner mengenai fasilitas komputer

Gambar 11 adalah pendapat peserta untuk pendapat “Bagaimana waktu yang disediakan?”. Skala likert yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak cukup sampai 5 untuk sangat cukup. Sebanyak 76% memilih sangat cukup, 6% memilih sudah cukup, 6% memilih netral, dan 12% memilih sangat kurang. Mayoritas berpendapat bahwa waktu yang disediakan sangat cukup, namun perlu dicermati juga terdapat 12% yang memilih sangat kurang, sehingga panitia perlu mencermati waktu pelaksanaan yang dijadualkan.



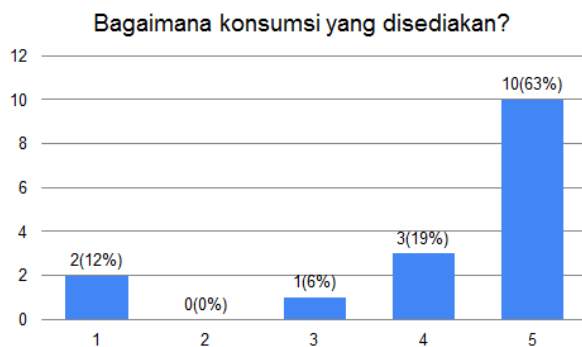
Gambar 11. Hasil Kuesioner mengenai Waktu yang Disediakan

Gambar 12 adalah pendapat peserta untuk pendapat “Bagaimana pelayanan panitia?”. Skala likert yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak baik sampai 5 untuk sangat baik. Sebanyak 69% memilih sangat baik, 19% memilih baik, dan 12% memilih sangat tidak baik. Mayoritas berpendapat bahwa pelayanan panitia sangat baik, namun perlu dicermati juga terdapat 12% yang memilih sangat tidak baik, sehingga panitia perlu mencermati pelayanan yang diberikan kepada peserta.



Gambar 12. Hasil Kuesioner mengenai Pelayanan Panitia

Gambar 13 adalah pendapat peserta untuk pendapat “Bagaimana konsumsi yang disediakan?”. Skala likert yang digunakan adalah 1 untuk sangat tidak enak sampai 5 untuk sangat enak. Sebanyak 63% memilih sangat enak, 19% memilih enak, 6% memilih cukup, dan 12% memilih sangat tidak enak. Mayoritas berpendapat bahwa konsumsi yang disediakan sangat enak dan enak, namun perlu dicermati juga terdapat 12% yang memilih sangat tidak enak dan tidak enak, sehingga panitia perlu mencermati konsumsi yang diberikan kepada peserta.



Gambar 13. Hasil Kuesioner mengenai Konsumsi yang Disediakan

Setelah ditelusuri dari saran dan pendapat peserta secara tertulis, khususnya peserta yang memilih jawaban sangat tidak baik di semua kuesioner, menyatakan perlu diadakan kembali pelatihan dan peserta siap diundang kembali untuk mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa kemungkinan terjadi kesalahan pembacaan pada pemilihan jawaban pada skala likert. Tetapi panitia mencoba memperbaiki fasilitas dan pelayanan kepada peserta agar lebih optimal dari sisi penyampaian, materi, waktu, fasilitas, dan konsumsi yang diberikan. Rata-rata pendapat peserta 76% menyatakan sangat baik untuk pengabdian kepada masyarakat di sini. Semoga semua yang diberikan kepada peserta dapat bermanfaat.

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM yang berfokus pada pelatihan kecerdasan buatan (AI) bagi guru-guru TK dan SD memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Melalui pelatihan ini, guru-guru diberikan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan AI di ruang kelas dapat memperkaya pengalaman belajar, mempermudah penilaian, serta memberikan pembelajaran yang lebih personal bagi setiap siswa.

Selain itu, kegiatan ini juga mendorong pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak usia dini, sehingga mereka dapat belajar secara menyenangkan dan mendalam. Guru yang terampil dalam teknologi akan lebih siap menghadapi tantangan perubahan pendidikan dan mendukung siswa untuk siap bersaing di masa depan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi besar dalam memajukan kualitas pengajaran di tingkat TK

dan SD, serta mendukung perkembangan generasi yang mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang. Dengan adanya pelatihan semacam ini, diharapkan pendidikan di Indonesia semakin inklusif dan relevan dengan tuntutan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Kristen Maranatha yang memberi hibah pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada guru-guru TK, SD, dan pimpinan sekolah di lingkungan Yayasan Agape Makedonia Kota Cimahi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. F. Naryanto, M. K. Delimayanti, M. Faizal, A. Arifin, I. Sukoco, and F. Fadillah, "Media Pembelajaran Kendaraan Bermotor Berbasis Permainan Virtual Reality di SD Negeri Barusari 02 Semarang Selatan," *J. Atma Inovasia*, vol. 4, no. 4, pp. 2–7, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jai/article/view/5997>
- [2] T. Arifin *et al.*, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Wisata Desa Candirejo," *J. Atma Inovasia*, vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jai/article/view/4467>
- [3] F. H. Puspitasari, T. R. Laheba, U. A. Jaya, J. B. No, and K. Depok, "Pembuatan Website Sebagai Channel Penjualan dan Branding pada E-Commerce," *J. Atma Inovasia*, vol. 2, no. 3, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jai/article/view/4467>
- [4] F. Yustiasari Liriwati, "Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 62–71, Jul. 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.61.
- [5] R. Ratnadewi *et al.*, "Pelatihan Kecerdasan Buatan bagi Siswa-Siswi SMKN-4 Bandung," *Aksi Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 233–240, 2023.
- [6] E. M. Sartika *et al.*, "Pemanfaatan Tools AI dalam Pembuatan Materi Pengajaran bagi Guru- Guru di BPPK Bandung," *J. Atma Inovasia*, vol. 4, no. 4, pp. 153–157, 2024, doi: 10.24002/jai.v4i4.9399.
- [7] S. Sahren, Ruri Ashari Dalimunthe, A. Afrisawati, and Muhammad Wahi Butar-Butar, "Pelatihan Penerapan Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di UPT SD Negeri 04 Sei Muka," *J. Indones. Soc. Soc.*, vol. 1, no. 3, pp. 132–139, 2023, doi: 10.59435/jiss.v1i3.205.
- [8] M. Mackey, "Accessing Middle School Social Studies Content Through Universal Design for Learning," *J. Educ. Res. Pract.*, vol. 9, no. 1, pp. 81–88, 2019, doi: 10.5590/JERAP.2019.09.1.06.
- [9] C. Macdonald, "Understanding Participatory Action Research : A Qualitative Research Methodology Option," *Can. J. Action Res.*, vol. 13, no. 2, pp. 34–50, 2012.
- [10] F. Cornish *et al.*, "Participatory action research," *Nat. Rev. Methods Prim.*, vol. 3, no. 1, p. 34, Apr. 2023, doi: 10.1038/s43586-023-00214-1.
- [11] M. Hartanti and C. C. Lukman, "Pendampingan Perancangan Desain Konten Instagram Produk Lokal Minyak Atsiri Laloka," *J. Atma Inovasia*, vol. 2, no. 6, pp. 631–636, 2022, doi: 10.24002/jai.v2i6.6480.
- [12] J. López Espejel, E. H. Ettifouri, M. S. Yahaya Alassan, E. M. Chouham, and W. Dahhane, "GPT-3.5, GPT-4, or BARD? Evaluating LLMs reasoning ability in zero-shot setting and performance boosting through prompts," *Nat. Lang. Process. J.*, vol. 5, no. August, p. 100032, 2023, doi: 10.1016/j.nlp.2023.100032.
- [13] K. Combs, T. J. Bihl, and S. Ganapathy, "Utilization of generative AI for the characterization and identification of visual

- unknowns,” *Nat. Lang. Process. J.*, vol. 7, no. December 2023, p. 100064, 2024, doi: 10.1016/j.nlp.2024.100064.
- [14] D. Satrinia, R. R. Firman, and T. N. Fitriati, “Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain,” *J. Informatics Commun. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 159–168, Dec. 2023, doi: 10.52661/j_ict.v5i1.164.
- [15] Canva, “Membuat poster mudah & cepat di Canva,” 2023. https://www.canva.com/id_id/membuat/poster/
- [16] L. Cahya, Caroline Risya Belinda, Lorensius Dimas Triprasoj, Kezia Nathalie Margareth, and Valerya Vioretta Tantra, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di Tengah Pandemi Covid-19 pada Pondok Asuh Harapan Yogyakarta,” *J. Atma Inovasia*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2023, doi: 10.24002/jai.v3i1.5997.

PENULIS



Judea Janoto Jarden, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha



Ratnadewi, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha



Yohana Susanthi, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha



Aan Darmawan Hangkawidjaja, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha



Riko Arlando Saragih, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha



Daniel Setiadikarunia, prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha