

## **Penguatan Literasi Digital Pendidik Agama Buddha melalui Pelatihan Terintegrasi ChatGPT dan Canva: Evaluasi *Pretest–Posttest* pada Komunitas PERGABI**

Aditiya Hermawan<sup>1)</sup>, Lianny Wydiastuty<sup>2)</sup>, Hartana Wijaya<sup>3)</sup>, Santa Margita<sup>4)</sup>

<sup>1234</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, Indonesia

Email: [aditiya.hermawan@ubd.ac.id](mailto:aditiya.hermawan@ubd.ac.id), [lianny.wydiastuty@ubd.ac.id](mailto:lianny.wydiastuty@ubd.ac.id), [hartana.wijaya@ubd.ac.id](mailto:hartana.wijaya@ubd.ac.id),  
[santa.margita@ubd.ac.id](mailto:santa.margita@ubd.ac.id)

### **ABSTRAK**

Perkembangan pesat kecerdasan buatan generatif (*Artificial Intelligence/AI*) dan platform desain visual telah mengubah praktik pedagogis; namun, bukti empiris mengenai pelatihan terintegrasi berbasis praktik dalam konteks pendidikan keagamaan masih terbatas. Penelitian ini mengevaluasi program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan literasi digital pendidik agama Buddha yang tergabung dalam PERGABI melalui pelatihan terstruktur penggunaan ChatGPT dan Canva. Intervensi dirancang dengan pendekatan praktik langsung, meliputi teknik prompt engineering untuk penyusunan materi ajar berbantuan AI serta perancangan media pembelajaran visual menggunakan Canva. Desain penelitian menggunakan *one-group pretest–posttest* untuk mengukur perubahan tingkat familiaritas, kepercayaan diri instruksional, dan persepsi kemudahan penggunaan kedua perangkat tersebut. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring sebelum dan sesudah pelatihan selama enam jam. Hasil analisis deskriptif dan komparatif menunjukkan peningkatan konsisten pada seluruh indikator. Familiaritas terhadap AI meningkat dari tingkat sedang menjadi tinggi, dengan lonjakan terbesar terjadi pada kepercayaan diri dalam memanfaatkan AI untuk kegiatan pembelajaran. Peningkatan juga terjadi pada penggunaan Canva, meskipun relatif lebih kecil karena tingkat familiaritas awal yang sudah tinggi. Peserta melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi dan menilai pelatihan relevan dengan praktik pengajaran. Meskipun demikian, keterbatasan akses perangkat dan kestabilan internet menjadi hambatan implementasi. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan digital terintegrasi mampu menurunkan persepsi kompleksitas AI dan mempercepat adopsi pedagogis. Dukungan institusional berkelanjutan dan evaluasi longitudinal diperlukan untuk memastikan dampak pembelajaran jangka panjang.

**Kata Kunci:** Canva, ChatGPT, Kecerdasan Buatan Generatif, Literasi Digital, Pendidikan Agama Buddha

***Enhancing Digital Literacy of Buddhist Religious Educators through Integrated ChatGPT and Canva Training: Evidence from a Pretest–Posttest Study in the PERGABI Community Community***

**ABSTRACT**

*The rapid expansion of generative artificial intelligence (AI) and visual design platforms has transformed pedagogical practices; however, empirical evidence on integrated, practice-based training in religious education contexts remains limited. This study evaluates a community engagement program designed to strengthen digital literacy among Buddhist religious educators affiliated with PERGABI through structured training in ChatGPT and Canva. The intervention combined prompt engineering for AI-assisted instructional content development with hands-on visual media design for classroom application. A one-group pretest–posttest design was employed to assess changes in participants’ familiarity, instructional confidence, and perceived ease of use regarding both tools. Data were collected through structured online questionnaires administered before and after the six-hour training session. Descriptive and comparative analyses revealed consistent improvements across all indicators. AI familiarity increased from a moderate baseline to a high post-training level, while instructional confidence in using AI demonstrated the largest gain. Improvements were also observed for Canva, although increases were comparatively smaller due to higher initial familiarity. Participants reported high overall satisfaction and perceived relevance of the training to classroom practice. Notwithstanding these gains, infrastructural constraints, including limited device access and unstable internet connectivity, were identified as implementation barriers. The findings suggest that structured, integrative digital training can effectively reduce perceived complexity of generative AI and accelerate pedagogical adoption in community-based religious education. Sustained institutional support and longitudinal evaluation are recommended to ensure long-term instructional impact and scalable digital transformation.*

*Keywords: Canva, ChatGPT, Generative Artificial Intelligence, Digital Literacy, Buddhist Religious Education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah secara fundamental mengubah pola interaksi individu, institusi, dan komunitas dengan informasi, komunikasi, serta kreativitas (Nauvan et al., 2024). Transformasi ini tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga epistemologis dan pedagogis, karena menggeser cara pengetahuan diproduksi, disebarluaskan, dan dipahami dalam ruang pendidikan. Di antara inovasi yang paling berdampak adalah kemunculan aplikasi Kecerdasan Buatan (AI) (Rashid & Kausik, 2024) serta proliferasi platform desain yang ramah pengguna seperti Canva, yang membuka peluang baru bagi praktik pendidikan, komunikasi publik, dan pengembangan profesional (Rahmah, 2025; Syahrir et al., 2023). Meskipun demikian, adopsi teknologi tersebut tidak berlangsung secara merata, terutama dalam konteks pendidikan keagamaan yang sering menghadapi keterbatasan sumber daya, akses pelatihan, dan dukungan institusional. Dalam kerangka tersebut, inisiatif pengabdian masyarakat yang secara sistematis membekali pendidik dengan kompetensi AI dan desain digital menjadi relevan sekaligus mendesak. Program “Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di Komunitas” dirancang untuk anggota PERGABI (Perkumpulan Guru Agama Buddha Indonesia) dengan tujuan memperkuat kapasitas literasi digital dan inovasi pedagogis secara terukur.

Kecerdasan Buatan, khususnya dalam bentuk ChatGPT dan praktik rekayasa prompt, telah diidentifikasi sebagai instrumen strategis dalam mendukung proses pengajaran dan pembelajaran

(Chandra et al., 2025; Ho & Nguyen, 2024). Kemampuan ChatGPT dalam menghasilkan teks kontekstual, merancang rencana pembelajaran, memberikan umpan balik, serta memfasilitasi eksplorasi konseptual menjadikannya alat potensial untuk memperkaya praktik pedagogis (Lo et al., 2024). Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kapasitas pengguna dalam merancang *prompt* yang presisi dan reflektif (Manisha, 2025). Oleh karena itu, literasi AI tidak dapat direduksi menjadi sekadar kemampuan teknis, melainkan mencakup kompetensi kritis, etis, dan pedagogis dalam memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan agama Buddha, dimensi etika dan reflektivitas menjadi semakin penting, mengingat materi ajar berkaitan dengan nilai, moralitas, dan pembentukan karakter.

Sejalan dengan itu, Canva diperkenalkan sebagai platform desain grafis yang aksesibel dan adaptif untuk pengembangan media pembelajaran (Nur Rahmah, 2025). Dengan fitur template, kolaborasi daring, dan integrasi multimedia, Canva memungkinkan pendidik menghasilkan materi ajar yang menarik tanpa memerlukan latar belakang teknis desain (Ardianto et al., 2024). Visualisasi yang efektif memiliki peran strategis dalam menyederhanakan konsep abstrak, termasuk nilai-nilai spiritual dan etika dalam pendidikan agama. Melalui praktik terpandu, peserta pelatihan dilatih untuk mengembangkan poster edukatif, infografis, serta presentasi interaktif yang dapat langsung diimplementasikan dalam kelas. Integrasi antara produksi konten berbasis AI dan desain visual berbasis Canva menegaskan potensi sinergis kedua alat tersebut dalam membangun

pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan inovatif (Yeh, 2025).

Meskipun pemanfaatan AI dalam pendidikan dan penggunaan platform desain digital telah banyak dikaji secara terpisah, studi empiris mengenai integrasi keduanya dalam pendidikan keagamaan masih terbatas. Kesenjangan ini penting karena pendidikan agama memiliki karakteristik normatif dan kultural yang berbeda dari pendidikan umum, sementara komunitas berbasis organisasi profesi seperti PERGABI juga jarang menjadi objek evaluasi sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut melalui evaluasi berbasis data terhadap pelatihan terintegrasi AI dan Canva dalam konteks pengabdian masyarakat.

Program pelatihan menggunakan desain evaluatif *pretest–posttest* untuk menilai perubahan pada familiaritas teknologi, pengalaman sebelumnya, persepsi kemudahan penggunaan, serta intensi penerapan dalam praktik profesional. Instrumen pra-pelatihan berfungsi sebagai pemetaan diagnostik untuk mengidentifikasi kesenjangan literasi digital dan menyesuaikan desain pelatihan, sedangkan pasca-pelatihan digunakan untuk mengevaluasi kepuasan, peningkatan kompetensi yang dilaporkan peserta, serta kesiapan implementasi. Pendekatan ini memungkinkan penilaian dampak intervensi secara sistematis dan mendukung penyusunan rekomendasi berbasis bukti bagi program pengabdian selanjutnya.

Namun pernyataan tersebut perlu dianalisis secara kritis karena efektivitas mekanisme pemaaran tidak hanya tergantung pada kelengkapan aktivitas pemasaran, tetapi juga pada kemampuan Perusahaan menyesuaikan strategi dengan

Pemilihan PERGABI sebagai kelompok sasaran didasarkan pada peran strategis pendidik agama Buddha dalam membentuk nilai dan karakter generasi muda di Indonesia. Namun, keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi sering kali membatasi kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan tuntutan pedagogi digital. Dengan demikian, intervensi ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan individual, tetapi juga pada penguatan kapasitas komunitas pendidikan agama secara kolektif. Secara lebih luas, inisiatif ini selaras dengan agenda transformasi digital nasional dan komitmen global terhadap pendidikan inklusif dan berkualitas, termasuk penguatan kompetensi abad ke-21 serta pembelajaran sepanjang hayat.

Secara konseptual dan empiris, penelitian ini berkontribusi dengan menyediakan evaluasi terstruktur mengenai efektivitas pelatihan terintegrasi AI dan Canva dalam meningkatkan literasi digital pendidik agama. Berbeda dari studi sebelumnya yang cenderung memisahkan penggunaan AI dan platform desain digital, penelitian ini menekankan integrasi keduanya dalam alur kerja pedagogis yang nyata. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya melaporkan praktik pengabdian masyarakat, tetapi juga menawarkan kerangka analitis dan temuan berbasis data yang relevan bagi pengembangan kebijakan dan program peningkatan literasi digital dalam pendidikan berbasis komunitas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental satu kelompok (*one-group pretest–posttest*) dalam kerangka pendekatan kuantitatif deskriptif-komparatif. Desain ini dipilih untuk

mengevaluasi perubahan tingkat literasi digital peserta sebelum dan sesudah intervensi pelatihan secara sistematis. Kegiatan dilaksanakan di Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, pada 9 Agustus 2025 (09.00–15.00 WIB), dengan melibatkan anggota PERGABI (Perkumpulan Guru Agama Buddha Indonesia). Pemilihan PERGABI didasarkan pada pertimbangan bahwa pendidik agama Buddha memiliki peran strategis dalam pembentukan nilai dan karakter, namun kerap menghadapi

keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi pendidikan. Teknik purposive sampling diterapkan dengan kriteria inklusi berupa pendidik aktif yang memiliki tanggung jawab mengajar langsung dan menyatakan minat terhadap inovasi digital (Friday & Leah, 2024). Alur penelitian yang mencakup tahap identifikasi kebutuhan, pemilihan partisipan, pelaksanaan pretest, intervensi pelatihan, *post-test*, hingga analisis perbandingan hasil *pre-post* disajikan secara sistematis pada Gambar 1.



**Gambar 1. Metode Penelitian**

Intervensi pelatihan berlangsung selama enam jam dan dibagi menjadi dua sesi utama: (1) pemanfaatan Kecerdasan Buatan melalui ChatGPT dan praktik rekayasa *prompt*; serta (2) penggunaan Canva untuk desain grafis dan pengembangan media pembelajaran. Struktur pelatihan dirancang berbasis pengalaman (*experiential learning*), mengintegrasikan paparan konseptual, demonstrasi, serta praktik langsung dalam konteks pendidikan agama Buddha,

sehingga setiap tahap dalam Gambar 1 merepresentasikan hubungan logis antara intervensi, pengukuran, dan evaluasi dampak.

Gambar 2 mendokumentasikan sesi pelatihan AI yang difasilitasi oleh Pembicara 1. Sesi ini mencakup pengenalan konsep dasar AI, demonstrasi penggunaan ChatGPT untuk perencanaan pembelajaran, serta teknik rekayasa *prompt* guna menghasilkan materi ajar yang relevan dan kontekstual.



**Gambar 2. Sesi pelatihan tentang AI (ChatGPT)**

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring berbasis *Google Form* pada dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen pra-pelatihan dirancang untuk mengidentifikasi kondisi awal literasi digital peserta, meliputi tingkat familiaritas dengan Canva, pengalaman penggunaan teknologi dalam pendidikan agama, kesadaran terhadap AI, serta efikasi diri dalam pengembangan materi digital (Hyseni Duraku et al., 2022). Tahap ini berfungsi sebagai pemetaan diagnostik guna memastikan intervensi sesuai kebutuhan peserta.

Instrumen pasca-pelatihan mengukur perubahan pada dimensi pengetahuan, kepercayaan diri, persepsi kemudahan penggunaan, serta intensi implementasi AI dan Canva dalam praktik pedagogis (Gusty et al., 2025; Samsudin et al., 2025). Item

pertanyaan mencakup pemahaman konsep AI, kenyamanan dalam menerapkan rekayasa *prompt* melalui ChatGPT, kemampuan mendesain media edukatif dengan Canva, serta kesiapan integrasi ke dalam pembelajaran. Skala pengukuran menggunakan skala *Likert* lima poin untuk memungkinkan analisis komparatif kuantitatif.

Gambar 3 memperlihatkan sesi pelatihan Canva yang dipandu oleh Pembicara 2. Fasilitator mendemonstrasikan pembuatan presentasi, poster, dan infografis edukatif, termasuk pemanfaatan fitur berbasis AI dalam Canva. Peserta melakukan praktik langsung untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat segera diimplementasikan dalam konteks pendidikan agama Buddha.



**Gambar 3. Sesi pelatihan Canva**

Kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian peserta telah mengenal Canva, namun penggunaannya masih terbatas pada template dasar dan belum memanfaatkan fitur lanjutan (Arifin et al., 2025). Paparan terhadap ChatGPT dan aplikasi AI berbasis *prompt* relatif minimal. Banyak peserta menyampaikan ketidakpastian dalam mengintegrasikan teknologi tersebut akibat keterbatasan bimbingan dan dukungan institusional. Temuan awal ini menegaskan urgensi intervensi pelatihan terstruktur.

Analisis data dilakukan melalui perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest untuk mengidentifikasi perubahan terukur pada setiap indikator literasi digital. Refleksi pasca-pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual AI, penguatan kepercayaan diri dalam menghasilkan materi interaktif, serta peningkatan motivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik profesional. Meskipun demikian, peserta juga mengidentifikasi kendala struktural berupa keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak stabil, dan keterbatasan waktu adaptasi kurikulum. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi perlu diikuti dengan dukungan kelembagaan berkelanjutan untuk memastikan dampak jangka panjang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan persepsi peserta terhadap pemanfaatan teknologi digital, khususnya ChatGPT dan Canva, dalam konteks pendidikan agama Buddha. Kuesioner pra-pelatihan digunakan untuk mengidentifikasi tingkat

pengetahuan awal, pengalaman penggunaan, serta kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan dan alat desain digital dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, kuesioner pasca-pelatihan berfungsi untuk mengevaluasi dampak program pelatihan terhadap peningkatan literasi digital, kemampuan teknis, serta sikap peserta terhadap integrasi teknologi dalam praktik pedagogis. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada berbagai indikator yang diukur, termasuk tingkat keakraban dengan teknologi, kepercayaan diri dalam menggunakannya sebagai alat bantu pembelajaran, serta persepsi terhadap manfaat praktis yang dapat diperoleh dari integrasi ChatGPT dan Canva dalam proses pengajaran. Selain itu, tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan juga menunjukkan nilai yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang menggabungkan penjelasan konseptual dengan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman peserta secara lebih efektif. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tersebut tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memperkuat sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era transformasi digital.

### Familiar dengan AI dan Canva

Sebelum pelatihan dilaksanakan, hasil analisis kuesioner awal menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat keakraban yang tergolong sedang terhadap teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), dengan skor rata-rata

sebesar 3,5 dari skala 5. Nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki pengetahuan dasar mengenai konsep AI serta pernah mendengar atau mencoba beberapa aplikasi berbasis AI, namun pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran masih relatif terbatas. Banyak peserta memahami AI secara umum sebagai teknologi yang dapat membantu menghasilkan teks, ide, atau informasi, tetapi belum sepenuhnya mengetahui bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan secara sistematis untuk mendukung proses perencanaan pembelajaran, pengembangan materi ajar, maupun inovasi pedagogis di kelas. Sebaliknya, tingkat keakraban peserta terhadap aplikasi desain digital Canva menunjukkan nilai yang lebih tinggi, dengan skor rata-rata mencapai 4 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah terbiasa menggunakan Canva dalam aktivitas desain sederhana, seperti membuat poster, presentasi, atau materi visual lainnya. Meskipun demikian, tingkat pemanfaatan Canva masih cenderung terbatas pada fungsi-fungsi dasar, sehingga banyak peserta yang belum sepenuhnya menyadari keberadaan berbagai fitur lanjutan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif, seperti template edukasi interaktif, fitur kolaborasi, integrasi multimedia, maupun kemampuan untuk merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun tingkat adopsi awal terhadap teknologi digital di kalangan peserta sudah cukup baik, masih terdapat ruang yang cukup besar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan

AI dan Canva secara lebih strategis dalam praktik pendidikan.

Setelah pelatihan, peserta melaporkan peningkatan keakraban dengan kedua alat tersebut. Keakraban AI meningkat secara signifikan menjadi 4,5, mencerminkan pemahaman yang lebih dalam tentang aplikasi potensialnya dalam pengajaran, seperti pembelajaran yang dipersonalisasi dan pembuatan konten. Demikian pula, keakraban dengan Canva juga meningkat menjadi 4,5, menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Canva, tetapi juga belajar cara memanfaatkan fitur-fitur canggihnya seperti kemampuan desain yang didukung AI.

#### **Keyakinan dalam Menggunakan AI dan Canva untuk Tujuan Pendidikan**

Sebelum pelatihan, peserta menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang sedang dalam menggunakan AI dan Canva untuk tujuan pendidikan. Kepercayaan rata-rata dalam penggunaan AI relatif rendah (2,5), menunjukkan bahwa meskipun peserta menyadari kemampuannya, mereka tidak memiliki pengalaman praktis yang diperlukan untuk mengintegrasikannya ke dalam pengajaran mereka. Sebaliknya, Canva melihat tingkat kepercayaan awal yang lebih tinggi, dengan peringkat rata-rata 4, yang mencerminkan kenyamanan yang lebih besar dengan alat ini untuk tujuan desain umum tetapi tingkat kepercayaan yang lebih rendah terkait aplikasi pendidikannya.

Data pasca-pelatihan mengungkapkan peningkatan substansial. Kepercayaan diri dalam menggunakan AI untuk tujuan pendidikan meningkat menjadi 4,5, menunjukkan bahwa pelatihan secara efektif meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta untuk menerapkan AI dalam praktik pengajaran mereka.

Demikian pula, kepercayaan diri dalam menggunakan Canva untuk pembuatan konten pendidikan meningkat menjadi 4,5, menunjukkan bahwa peserta lebih siap untuk mengintegrasikan fitur Canva ke dalam konten pendidikan mereka, seperti membuat presentasi interaktif atau alat bantu visual.

**Perceived Ease of Use (Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan)**

Kemudahan penggunaan kedua alat tersebut juga dinilai dalam survei pra dan sesudah pelatihan. Sebelum pelatihan, peserta menilai kemudahan penggunaan Canva relatif tinggi (4), menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman menggunakan alat tersebut untuk tugas-tugas desain dasar. AI, bagaimanapun, dianggap lebih menantang, dengan peringkat rata-rata 3, yang mencerminkan kekhawatiran tentang kompleksitasnya dan kurva pembelajaran yang terkait dengan penerapannya.

Setelah pelatihan, peserta merasa lebih nyaman dengan kedua alat tersebut. Skor

kemudahan penggunaan untuk Canva tetap tinggi di 4,5, tetapi kemudahan penggunaan AI yang dirasakan meningkat menjadi 4, menunjukkan bahwa pelatihan tersebut membantu mengurangi kekhawatiran tentang penggunaan alat berbasis AI dalam konteks pendidikan.

**Kepuasan dengan Pelatihan**

Kepuasan terhadap pelatihan dinilai setelah sesi selesai, dan para peserta menyatakan tingkat kepuasan yang tinggi. Skor rata-rata kepuasan adalah 4,5, yang menunjukkan bahwa peserta menganggap pelatihan tersebut informatif dan bermanfaat. Mereka menghargai pendekatan pembelajaran yang praktis dan langsung (*hands-on*) dalam mempelajari cara mengintegrasikan AI dan Canva ke dalam praktik pengajaran mereka, yang sejalan dengan temuan dari penelitian lain mengenai pentingnya pembelajaran aktif dan praktis dalam pengembangan profesional guru (Ahmad, 2024).

**Tabel 1. Data Pra-Pelatihan (AI dan Canva)**

Aspek	AI (Pra-Pelatihan)	Canva (Pra-Pelatihan)
Keakraban dengan Alat	3.5	4.0
Kepercayaan Diri dalam Menggunakan AI/Canva untuk Tujuan Pendidikan	2.5	4.0
Kemudahan Penggunaan	3.0	4.0

Dalam Tabel 1, data pra-pelatihan menggambarkan bahwa peserta memiliki pemahaman moderat tentang AI (3.5), menunjukkan bahwa meskipun mereka agak akrab dengan konsep AI, mereka memiliki pengalaman terbatas dalam menerapkannya ke konteks pendidikan. Sebaliknya, peserta lebih akrab dengan Canva, dengan skor 4, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki pengalaman sebelumnya menggunakannya untuk tujuan desain, meskipun mereka mungkin

belum sepenuhnya mengeksplorasi potensinya untuk aplikasi pendidikan. Dalam hal kepercayaan diri dalam menggunakan AI dan Canva untuk tujuan pendidikan, data pra-pelatihan menunjukkan bahwa peserta lebih percaya diri dalam menggunakan Canva (4) daripada AI (2.5), menunjukkan bahwa meskipun Canva sudah menjadi alat yang sudah dikenal, mereka merasa kurang siap untuk memanfaatkan AI untuk mengajar. Mengenai kemudahan penggunaan, peserta

menganggap Canva mudah digunakan, dengan peringkat rata-rata 4, sementara mereka menganggap AI lebih kompleks dan menantang, dengan skor kemudahan

penggunaan yang lebih rendah yaitu 3. Kepuasan dengan pelatihan tidak dinilai pada tahap pra-pelatihan, karena diukur hanya setelah sesi.

**Tabel 2. Data Pasca-Pelatihan (AI dan Canva)**

Aspek	AI (Pasca-Pelatihan)	Canva (Pasca-Pelatihan)
Keakraban dengan Alat	4.5	4.5
Kepercayaan Diri dalam Menggunakan AI/Canva untuk Tujuan Pendidikan	4.5	4.5
Kemudahan Penggunaan	4.0	4.5

Tabel 2 menyajikan data pasca-pelatihan, menunjukkan bahwa keakraban peserta dengan AI dan Canva meningkat secara signifikan setelah pelatihan, dengan kedua alat menerima skor 4,5. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang kedua alat dan bagaimana mereka dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Dalam hal kepercayaan diri dalam menggunakan AI dan Canva untuk tujuan pendidikan, peserta melaporkan peningkatan substansial, dengan kedua alat tersebut mendapat skor 4,5. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tersebut secara efektif meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam memasukkan AI dan Canva ke dalam praktik pendidikan mereka (Ahmad, 2024; Mursalin et al., 2024). Mengenai kemudahan penggunaan, peserta menemukan Canva lebih mudah digunakan pasca-pelatihan, dengan skor 4,5, sementara kemudahan penggunaan AI yang dirasakan meningkat menjadi 4, yang mencerminkan pengurangan kompleksitas yang dirasakan dan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan alat AI. Akhirnya, kepuasan dengan pelatihan dinilai tinggi, dengan peserta memberikan skor 4,5, menunjukkan penerimaan positif mereka secara keseluruhan terhadap pengalaman pelatihan.

### Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan terstruktur dan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan keakraban, kepercayaan diri, serta persepsi kemudahan penggunaan AI dan Canva di kalangan peserta. Peningkatan pasca-pelatihan tidak hanya merefleksikan perolehan keterampilan teknis, tetapi juga menunjukkan terjadinya penguatan kesiapan pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam praktik pembelajaran. Dengan demikian, intervensi ini tidak sekadar bersifat informatif, melainkan transformatif dalam membangun kompetensi profesional berbasis teknologi.

Peningkatan keakraban terhadap AI dan Canva memiliki signifikansi konseptual karena mengindikasikan bahwa peserta yang pada awalnya berada pada tingkat pemahaman dasar mampu mengembangkan literasi fungsional dan rasa percaya diri dalam penggunaannya (Alit et al., 2024). Pola ini konsisten dengan literatur yang menekankan peran program pengembangan profesional dalam meningkatkan literasi digital dan efikasi diri guru sebagai prasyarat adopsi teknologi yang berkelanjutan (Aoumeur Soufghalem, 2024; Hana Pebriana et al., 2025). Dengan kata lain, peningkatan

kompetensi bukan hanya hasil dari paparan teknologi, tetapi dari desain pelatihan yang kontekstual dan aplikatif.

Variabilitas respons peserta juga memberikan temuan penting. Peserta dengan pengalaman awal terhadap AI atau Canva menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan intensi penggunaan yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang minim paparan. Secara kuantitatif, kelompok pertama mencatat kenaikan skor keakraban pasca-pelatihan sebesar 1,5 poin, sementara kelompok kedua rata-rata meningkat 1 poin. Pola ini selaras dengan temuan bahwa pengalaman teknologi sebelumnya memengaruhi kecepatan pembelajaran serta pembentukan kepercayaan diri dalam adopsi inovasi digital (Zhang et al., 2025). Namun demikian, kelompok dengan paparan awal rendah tetap menunjukkan peningkatan yang bermakna, mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang suportif dan berbasis praktik mampu mengompensasi keterbatasan pengalaman awal.

Peningkatan kepercayaan diri dalam penggunaan AI juga mencerminkan meningkatnya kesadaran terhadap potensi pedagogisnya, terutama dalam personalisasi pembelajaran dan pengembangan konten ajar (Zhang et al., 2025). Dari perspektif penerimaan teknologi, kenaikan skor kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa intervensi pelatihan berhasil menurunkan persepsi kompleksitas, yang selama ini menjadi hambatan utama adopsi AI. Sebelum pelatihan, AI dipersepsikan relatif menantang; setelah intervensi, persepsi tersebut bergeser menjadi lebih positif dan terkontrol. Sebaliknya, Canva yang sejak awal dipandang mudah digunakan menunjukkan peningkatan yang lebih moderat, yang dapat dijelaskan oleh

efek *ceiling* akibat tingkat familiaritas awal yang sudah tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyoroti bahwa pelatihan lanjutan lebih berdampak pada penguasaan fitur lanjutan dan peningkatan efikasi diri daripada sekadar pemahaman dasar (Burhanuddin et al., 2025; Putri et al., 2025).

Tingkat kepuasan peserta yang tinggi memperkuat indikasi bahwa desain pelatihan berbasis praktik, interaktif, dan kontekstual berkontribusi terhadap persepsi kebermanfaatan dan relevansi program (Manisha, 2025). Kepuasan tersebut tidak hanya mencerminkan penerimaan terhadap materi, tetapi juga validasi bahwa pendekatan pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan dan kesiapan implementasi. Meski demikian, interpretasi temuan perlu mempertimbangkan keterbatasan desain, termasuk ukuran sampel yang relatif terbatas dan ketiadaan kelompok kontrol, yang membatasi inferensi kausal secara lebih ketat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan heterogen, serta mengadopsi desain longitudinal untuk menilai keberlanjutan penggunaan AI dan Canva dalam praktik kelas serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran dan hasil peserta didik dalam jangka panjang.

## KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan terstruktur dan berorientasi praktik yang mengintegrasikan kecerdasan buatan generatif (ChatGPT) dan Canva secara efektif mampu mengurangi kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik agama Buddha yang tergabung dalam PERGABI. Berdasarkan evaluasi *pretest-posttest*,

terjadi peningkatan terukur pada tingkat familiaritas terhadap AI, kepercayaan diri instruksional, persepsi kemudahan penggunaan, serta kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran. Peningkatan paling menonjol terlihat pada kepercayaan diri dalam memanfaatkan AI, yang mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis praktik dan rekayasa prompt yang terarah mampu menurunkan persepsi kompleksitas teknologi serta mempercepat adopsi pedagogis.

Lebih dari sekadar peningkatan keterampilan teknis, program ini juga mendorong transformasi pendekatan pembelajaran menuju model yang lebih interaktif, adaptif, dan berbasis digital. Peserta menunjukkan intensi yang lebih kuat untuk mengembangkan materi ajar yang inovatif dan menarik, sehingga terjadi pergeseran dari sekadar pemahaman konseptual menuju implementasi nyata dalam kelas. Namun demikian, keterbatasan akses perangkat dan kestabilan internet masih menjadi faktor struktural yang berpotensi memengaruhi keberlanjutan pemanfaatan teknologi tersebut.

Secara praktis, implementasi program serupa perlu menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, pendampingan lanjutan, serta penyediaan platform kolaboratif berbagi sumber daya. Dukungan kelembagaan dan penguatan infrastruktur digital menjadi prasyarat penting bagi keberlanjutan dampak program. Ke depan, penelitian longitudinal dan pendekatan campuran (mixed methods) diperlukan untuk menilai keberlanjutan penggunaan AI dan Canva serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

## REFERENSI

- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasikan Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.953>
- Alit, R., Nerisafitra, P., & Yohannes, E. (2024). Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagerwojo. *Jurnal Lintas Karsa*, 1(1), 34–42.
- Aoumeur Soufghalem. (2024). The Role of Technology in Enhancing Digital Literacy Skills Among Secondary School Students. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 2(4), 203–214. <https://doi.org/10.59944/postaxial.v2i4.390>
- Ardianto, R., Al-Hakim, R. R., Jayusman, H., Dewa, B. P., & Wibisono, S. K. (2024). Pengenalan Teknologi Canva Upaya Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Pada SMA/Sederajat Kabupaten Banyumas. *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–25.
- Arifin, Z., Angkarini, T., Tanamal, N. A., Alfin, E., & Eka, R. (2025). Pelatihan Canva untuk Guru SD Sekecamatan Majenang Kabupaten Cilacap. *Indonesia Berdampak*, 1(2), 184–191. <https://doi.org/10.63822/ckm0sw73>
- Burhanuddin, B., Khaer, J., Wardani, E., Amanda, D. T., Susilawati, K., & Rizwan, M. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1), 47–52.
- Chandra, Y. N., Wijayanti, G., Hartati, C. D., & Simbolon, B. R. (2025). Artikel Revolusi Ai Dalam Pendidikan: Bagaimana Chatgpt Dan Teknologi

- Lainnya Mengubah Metode Pengajaran Di. *Jurnal Papatung*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.54783/japp.v8i1.1258>
- Friday, N., & Leah, N. (2024). Types of Purposive Sampling Techniques with Their Examples and Application in Qualitative Research Studies. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies: English Lang., Teaching, Literature, Linguistics & Communication*, 5(1), 90–99. <https://doi.org/10.37745/bjmas.2022.0419>
- Gusty, S., Syafar, A. M., Londongsalu, J., & Batara, C. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru melalui Pemanfaatan Teknologi Edukasi. 5(5). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i5.1931>
- Hana Pebriana, P., Rosidah, A., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Majalengka, U. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>
- Ho, A., & Nguyen, H. (2024). Generative Artificial Intelligence and ChatGPT in Language Learning: EFL Students' Perceptions of Technology Acceptance. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 21(6). <https://doi.org/10.53761/fr1rkj58>
- Hyseni Duraku, Z., Blakaj, V., Shllaku Likaj, E., Boci, L., & Shtylla, H. (2022). Professional training improves early education teachers' knowledge, skills, motivation, and self-efficacy. *Frontiers in Education*, 7(November), 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.980254>
- Lo, C. K., Hew, K. F., & yung Jong, M. S. (2024). The influence of ChatGPT on student engagement: A systematic review and future research agenda. *Computers and Education*, 219(January), 105100. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105100>
- Manisha, B. (2025). Prompt Engineering for ELT : Empowering Teachers and Learners Through AI Literacy. *ELT Voices*, 15(1). <https://www.researchgate.net/publication/394402130>
- Mursalina, Ali, M., Mursyidah, Rizka, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 114–122.
- Nauvan, M. Z., Zamzami, R., Nafais, M., Azmi, Z., & Afwan, M. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perilaku Sosial Generasi Muda. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 15(2), 87–95. <https://doi.org/10.29103/techsi.v15i2.19443>
- Nur Rahmah, R. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 441–450. <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.22895>
- Putri, M. N., Indah Setyani, Muharani, M. P., Nurdiana, A., & Putri, R. A. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membuat Bahan Promosi Sekolah di SMAN 03 Kota Bengkulu. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v5i1.1684>
- Rashid, A. B., & Kausik, M. A. K. (2024). AI revolutionizing industries worldwide: A comprehensive overview of its diverse applications. *Hybrid Advances*, 7(July), 100277. <https://doi.org/10.1016/j.hybadv.2024>

.100277

- Samsudin, A., Kelana, J. B., & Mulyono, D. (2025). Peningkatan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar di Era Artificial Intelligence: Pelatihan Aplikasi Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Profesi (JP-Pro)*, 1(1), 1–5.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, (1), 732–742.
- Yeh, H. C. (2025). The synergy of generative AI and inquiry-based learning: Transforming the landscape of English teaching and learning. *Interactive Learning Environments*, 33(1), 88–102. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2335491>
- Zhang, D., Wijaya, T. T., Wang, Y., Su, M., Li, X., & Damayanti, N. W. (2025). Exploring the relationship between AI literacy, AI trust, AI dependency, and 21st century skills in preservice mathematics teachers. *Scientific Reports*, 15(1), 1–15. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-99127-0>