

Workshop Artificial Intelligence Penggunaan ChatGPT Untuk Pembelajaran Desain Komunikasi Visual Pada SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung

Budi Harjo¹, Nur Rokhman², Edi Sugiarto³, Adi Prihandono⁴

¹budi.harjo@dsn.dinus.ac.id, ²nurrokhman@dsn.dinus.ac.id, ³edi.sugiarto@dsn.dinus.ac.id,

⁴adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id

^{1,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

²Program Studi Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

Artikel Info

Kata kunci:

Konten Kreatif
Desain Komunikasi Visual
Kecerdasan Buatan
ChatGPT

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) pada era Revolusi Industri 4.0 berdampak besar pada dunia pendidikan. Salah satu produk AI yang menonjol adalah ChatGPT, model bahasa berbasis *machine learning* yang mampu memahami dan menghasilkan teks secara alami. Dalam pembelajaran multimedia, khususnya desain grafis dan desain komunikasi visual (DKV), ChatGPT berpotensi mendukung eksplorasi ide, penulisan naskah, serta perancangan konten kreatif secara lebih efisien. Namun, banyak siswa belum memiliki keterampilan optimal dalam memanfaatkan teknologi ini. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dilaksanakan *Workshop Artificial Intelligence: Penggunaan ChatGPT untuk Pembelajaran Desain Komunikasi Visual* di SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung. Pelatihan dilakukan melalui pemaparan materi, praktik penggunaan ChatGPT, serta evaluasi berupa diskusi dan studi kasus. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh wawasan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan AI untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan penguasaan teknologi ini, diharapkan terbentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan digital serta meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain dan komunikasi visual.

Author Korespondensi :

Edi Sugiarto
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 50131
Email: edi.sugiarto@dsn.dinus.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) pada era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia [1]. AI tidak hanya hadir dalam ranah industri dan bisnis, tetapi juga merambah ke dunia pendidikan yang menjadi salah satu pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul [2]. Kehadiran teknologi ini memberikan peluang besar dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman [3], [4]. Salah satu produk AI yang saat ini banyak mendapat perhatian adalah ChatGPT, yaitu sebuah model bahasa cerdas berbasis teknologi *machine learning* yang dirancang untuk mampu memahami serta menghasilkan teks secara alami [5]. ChatGPT dapat digunakan sebagai asisten virtual dalam proses berpikir, menulis, menganalisis, hingga membantu merancang konsep visual yang mendukung kreativitas pembelajaran [6].

Di era digital, kreativitas dan efisiensi merupakan kunci penting dalam proses belajar-mengajar, khususnya di bidang multimedia yang meliputi desain grafis dan desain komunikasi visual (DKV). Perkembangan teknologi menuntut pendidik maupun peserta didik untuk memiliki kemampuan adaptif dalam memanfaatkan perangkat digital modern agar dapat mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan permasalahan

desain, serta menyusun materi komunikasi visual dengan cara yang lebih efektif dan inovatif. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki pemahaman yang memadai maupun keterampilan yang optimal dalam memanfaatkan teknologi AI, termasuk ChatGPT, untuk mendukung proses pembelajaran mereka [7]. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu dijembatani melalui program pelatihan maupun workshop yang terarah.

SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasi yang fokus pada pengembangan keahlian di bidang multimedia, perlu mengadaptasi pendekatan-pendekatan baru yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penguasaan terhadap teknologi AI, seperti ChatGPT, akan menjadi bekal penting bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini [8], [9]. Dengan kemampuan untuk mendukung eksplorasi ide desain, menghasilkan teks persuasif dalam naskah komunikasi visual, hingga merancang konten kreatif secara cepat, ChatGPT dapat menjadi mitra pembelajaran yang efektif sekaligus inovatif [10], [11].

Melalui kegiatan *Workshop Artificial Intelligence: Penggunaan ChatGPT untuk Pembelajaran Desain Komunikasi Visual*, diharapkan para peserta mampu memahami potensi penggunaan ChatGPT dalam mendukung pembelajaran DKV, mulai dari eksplorasi konsep desain, penulisan naskah komunikasi visual, hingga pembuatan konten kreatif yang inovatif. Pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan pola pikir adaptif terhadap kemajuan teknologi serta mempersiapkan lulusan yang kompetitif di era digital.

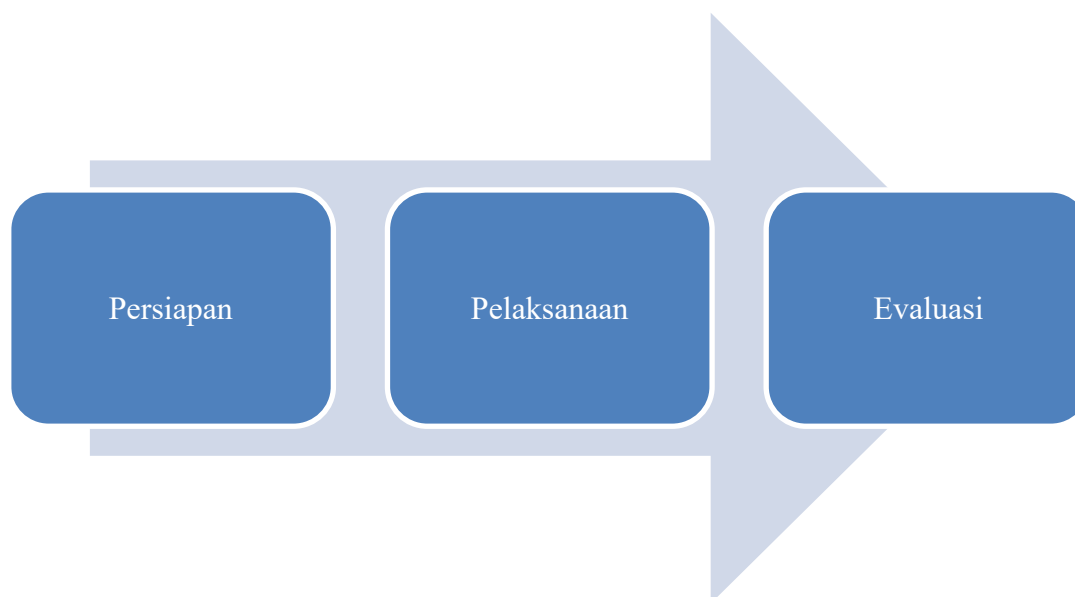
2. METODE

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pelatihan tutorial, di mana tutor/fasilitator akan memberikan penjelasan komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran ilmu Desain Komunikasi Visual.

Keunggulan metode pelatihan tutorial ini meliputi:

1. Interaksi langsung antara tutor dan peserta yang memungkinkan *feedback real-time* dan penyesuaian materi sesuai kebutuhan peserta [12].
2. Pembelajaran terstruktur dan terarah yang memastikan transfer pengetahuan berlangsung secara sistematis dari dasar hingga aplikasi lanjutan [13].
3. Fleksibilitas penyampaian materi yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan latar belakang peserta [14].
4. Kesempatan praktik langsung yang memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan konsep AI dalam konteks desain komunikasi visual secara *real-time* [15].
5. Peningkatan *engagement* dan partisipasi aktif peserta melalui diskusi interaktif dan sesi tanya jawab [16].

Secara terperinci, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diorganisasikan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:



Gambar 1 Metode Pelaksanaan

2.1 Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi penting dalam memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan. Rangkaian persiapan yang dilakukan secara sistematis bertujuan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran dan memastikan tercapainya tujuan pelatihan secara efektif [17].

Proses persiapan diawali dengan melakukan koordinasi intensif bersama pihak SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung selaku mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Koordinasi tersebut mencakup penentuan jadwal pelaksanaan yang sesuai dengan kalender akademik sekolah, pemilihan lokasi yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran, penetapan jumlah peserta yang optimal untuk efektivitas pelatihan, serta penyusunan *rundown* acara yang terstruktur dan komprehensif.

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta. Penyusunan materi dilakukan secara detail dengan mempertimbangkan aspek teoritis dan praktis penggunaan teknologi AI dalam bidang Desain Komunikasi Visual, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan aplikatif.

Penentuan waktu dan tempat penyelenggaraan dilakukan melalui pertimbangan yang matang, dengan memperhatikan faktor aksesibilitas, kenyamanan, dan kondusivitas lingkungan belajar. Hal ini bertujuan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang optimal bagi seluruh peserta pelatihan.

2.2 Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pelatihan yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada peserta mengenai pemanfaatan teknologi AI dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui pendekatan pembelajaran luring (*offline*) yang diselenggarakan di laboratorium komputer SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung. Pemilihan metode luring dipilih untuk memaksimalkan interaksi langsung antara fasilitator dan peserta, serta memungkinkan bimbingan praktis secara *real-time* dalam penggunaan teknologi AI [18].

Pelaksanaan pelatihan distrukturisasi melalui empat tahapan utama yang saling berkesinambungan. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang mencakup pengenalan fasilitator dan peserta, penyampaian tujuan pelatihan, serta penjelasan agenda kegiatan secara keseluruhan. Sesi pembukaan ini bertujuan untuk membangun *rapport* dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang kondusif.

Tahapan kedua adalah pemaparan materi mengenai pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Pada sesi ini, fasilitator menyampaikan konsep dasar AI, pengenalan ChatGPT sebagai *tools* kreatif, serta berbagai strategi penggunaan yang dapat diaplikasikan dalam proses desain. Materi disampaikan dengan pendekatan yang mudah dipahami dan disertai contoh-contoh aplikatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran DKV.

Sesi praktik langsung menjadi komponen inti dari pelatihan, di mana peserta dibimbing untuk menggunakan ChatGPT dalam membuat berbagai elemen desain. Praktik dilakukan secara *hands-on* dengan pendampingan intensif dari fasilitator, memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi berbagai fitur dan teknik penggunaan ChatGPT dalam konteks desain komunikasi visual secara langsung.

Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi dan tanya jawab interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengklarifikasi pemahaman, berbagi pengalaman selama praktik, serta mendiskusikan tantangan dan peluang penerapan teknologi AI dalam pembelajaran DKV. Sesi ini juga berfungsi sebagai evaluasi pemahaman peserta dan *feedback* untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

2.3 Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan komponen krusial dalam mengukur efektivitas pelatihan dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [19]. Fase ini dirancang untuk memverifikasi tingkat penguasaan peserta dalam mengaplikasikan ChatGPT sebagai *tools* untuk pembuatan berbagai elemen desain, khususnya dalam pengembangan logo dan poster sebagai produk utama Desain Komunikasi Visual.

Proses evaluasi dilaksanakan melalui pendekatan multi-metode yang menggabungkan aspek teoritis dan praktis. Evaluasi diawali dengan sesi diskusi reflektif dan tanya jawab interaktif yang bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman konseptual peserta mengenai pemanfaatan AI dalam proses kreatif desain. Melalui diskusi terbuka ini, fasilitator dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta mengatasi kesenjangan pengetahuan yang mungkin masih ada.

Komponen evaluasi utama berupa pemberian soal studi kasus yang dirancang untuk menguji kemampuan aplikatif peserta dalam situasi nyata. Studi kasus disusun dengan mempertimbangkan kompleksitas yang relevan dengan tingkat kemampuan peserta, mencakup skenario pembuatan logo untuk brand tertentu dan pengembangan poster dengan tema spesifik. Melalui penyelesaian studi kasus ini, peserta diharapkan dapat mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengintegrasikan pengetahuan teknis penggunaan ChatGPT dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual.

Proses evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan *feedback* konstruktif kepada peserta. Hasil evaluasi menjadi indikator

keberhasilan program pelatihan dan memberikan masukan berharga untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang, sekaligus memastikan keberlanjutan penerapan teknologi AI dalam pembelajaran DKV di lingkungan SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung.

3. PEMBAHASAN HASIL

Kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Mei 2025, bertempat di laboratorium komputer SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung, Demak, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi di laboratorium komputer sekolah bertujuan untuk memanfaatkan fasilitas yang familiar bagi peserta serta memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung yang berasal dari jurusan terkait, khususnya mereka yang memiliki minat dan keterlibatan dalam bidang desain komunikasi visual. Partisipasi siswa-siswi dari lingkungan sekolah sendiri memungkinkan terciptanya atmosfer pembelajaran yang kondusif, mengingat peserta telah familiar dengan lingkungan dan fasilitas yang tersedia.

Penyelenggaraan pelatihan dalam format intensif satu hari dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang komprehensif namun efisien, dengan mempertimbangkan jadwal akademik sekolah dan optimalisasi waktu pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai pemanfaatan ChatGPT dalam konteks desain komunikasi visual dalam periode yang terfokus dan terstruktur.

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Struktur kegiatan pelatihan disusun secara sistematis untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Adapun rangkaian kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Pukul 08.00 – 12.00 24 Mei 2025	Pelaksana	
			Ketua	Tim
1	Pembukaan	08.00 – 08.15	Pengabdian	
2	Sambutan Kepala Sekolah	08.15 – 08.30	Kepala Sekolah	
3	Materi Teknologi AI dalam Pembelajaran	08.30 – 09.30	Tim Pengabdian	
4	Praktik pembuatan desain dengan teknologi AI : ChatGPT	09.30 – 11.30	Tim Pengabdian dan Peserta	
5	Diskusi dan Tanya Jawab	11.30 – 12.00	Tim Pengabdian dan Peserta	

3.2 Peserta

Kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual ini diikuti oleh 20 orang siswa-siswi dari SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung. Jumlah peserta yang terbatas ini dipilih secara strategis untuk memastikan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan pendampingan yang optimal dari fasilitator kepada setiap peserta. Komposisi peserta terdiri dari siswa-siswi yang memiliki minat dan bakat dalam bidang desain komunikasi visual, dengan latar belakang pengetahuan dasar mengenai teknologi komputer dan desain grafis.

Pembatasan jumlah peserta menjadi 20 orang juga dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana setiap peserta memiliki kesempatan yang memadai untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, praktik langsung, dan sesi tanya jawab. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran efektif yang mengutamakan kualitas interaksi antara fasilitator dan peserta.

3.3 Tempat dan Sarana Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung yang telah dilengkapi dengan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas bagi peserta, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, serta lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Sarana dan Prasarana Pendukung dalam kegiatan pengabdian masyarakat meliputi infrastruktur yang tersedia untuk mendukung kelancaran kegiatan pelatihan di SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung adalah sebagai berikut:

1. LCD Proyektor berkualitas tinggi yang berfungsi sebagai media presentasi materi pelatihan, memungkinkan penyampaian konten visual yang jelas dan dapat dilihat oleh seluruh peserta dengan optimal.
2. Unit Komputer Individual yang disediakan untuk setiap peserta, memastikan bahwa setiap siswa dapat melakukan praktik langsung tanpa harus berbagi perangkat. Spesifikasi komputer yang memadai mendukung akses ke platform ChatGPT dan software desain yang diperlukan.
3. Akses Internet berkecepatan tinggi dan stabil yang merupakan komponen esensial untuk mengakses platform ChatGPT dan berbagai tools AI lainnya. Konektivitas internet yang handal memastikan kelancaran proses pembelajaran praktis dan eliminasi hambatan teknis selama kegiatan berlangsung.

Keseluruhan infrastruktur ini dirancang untuk menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang optimal, memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi teknologi AI dalam konteks desain komunikasi visual secara komprehensif dan *hands-on*.

3.4 Materi Kegiatan

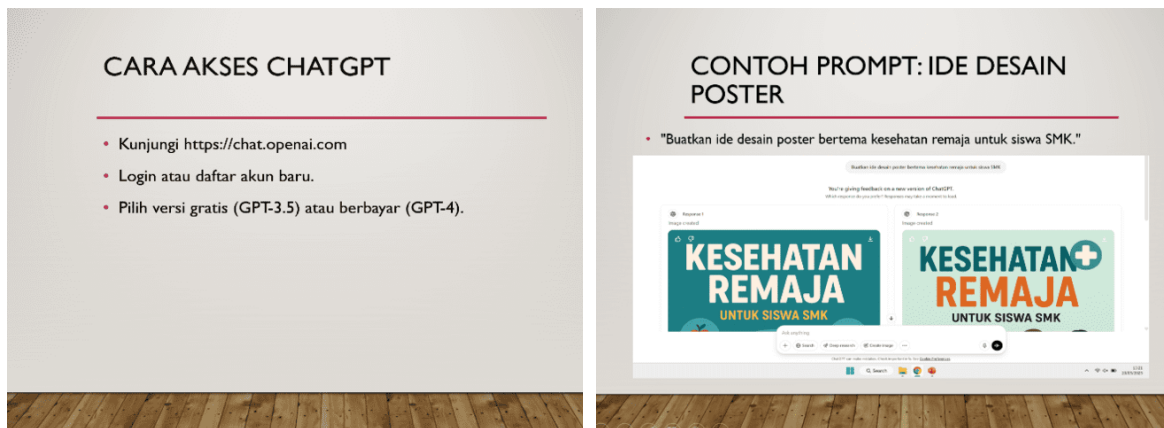
Materi kegiatan pelatihan dirancang secara komprehensif untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada peserta mengenai pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence*, khususnya ChatGPT, dalam konteks pembelajaran dan praktik Desain Komunikasi Visual. Struktur materi disusun dengan pendekatan progresif, dimulai dari konsep dasar hingga aplikasi praktis yang dapat langsung diimplementasikan dalam proses kreatif desain.

Materi pelatihan mencakup beberapa aspek fundamental yang saling berkesinambungan. Pembahasan diawali dengan pengenalan konsep AI dan ChatGPT sebagai *tools* revolusioner dalam industri kreatif, dilanjutkan dengan eksplorasi fitur-fitur spesifik yang relevan untuk keperluan desain komunikasi visual. Peserta juga dibekali dengan pemahaman mengenai strategi prompting yang efektif untuk menghasilkan output kreatif yang sesuai dengan kebutuhan desain. Aspek praktis menjadi fokus utama dalam penyampaian materi, di mana peserta dibimbing untuk memahami teknik-teknik aplikatif dalam menggunakan ChatGPT untuk berbagai keperluan desain, mulai dari brainstorming konsep, pengembangan ide kreatif, hingga optimalisasi proses desain. Materi juga mencakup praktisi-praktisi terbaik dalam mengintegrasikan teknologi AI dengan workflow desain konvensional.

Penyampaian materi didukung dengan media visual yang komprehensif, meliputi screenshot interface, diagram alur kerja, serta contoh-contoh konkret hasil implementasi ChatGPT dalam proyek desain nyata. Visualisasi ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta terhadap konsep yang bersifat teknis dan abstrak, sekaligus memberikan gambaran yang jelas mengenai potensi aplikasi praktis. Pada gambar 2 ditunjukkan tentang materi-materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung.

Materi disajikan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta yang beragam, sehingga dapat diakses baik oleh pemula maupun mereka yang telah memiliki pengalaman dasar dalam bidang desain digital. Pendekatan ini memastikan bahwa seluruh peserta dapat memperoleh manfaat optimal dari kegiatan pelatihan yang diselenggarakan.





Gambar 2 Materi Pelatihan

3.5 Foto Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual berlangsung dengan antusiasme tinggi dari seluruh peserta. Dokumentasi visual berikut menggambarkan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara kronologis, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir.

Dokumentasi pada Gambar 3 memperlihatkan suasana pembukaan kegiatan pelatihan di laboratorium komputer SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung. Terlihat dalam foto bahwa seluruh peserta telah berkumpul dengan tertib di Lab Komputer sekolah, menunjukkan kesiapan dan antusiasme untuk mengikuti rangkaian kegiatan. Fasilitator tampak sedang menyampaikan sambutan pembukaan dan penjelasan agenda kegiatan kepada 20 peserta yang hadir.



Gambar 3 Pembukaan Kegiatan

Dari dokumentasi pada Gambar 4 dibawah, terlihat bahwa peserta memperhatikan penjelasan dengan seksama, menunjukkan tingkat konsentrasi yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Suasana pembelajaran tampak sangat kondusif dengan pencahayaan laboratorium yang memadai, tata letak tempat duduk yang strategis mendukung visibilitas optimal bagi seluruh peserta, dan akustik ruangan yang memungkinkan setiap peserta mendengar penjelasan dengan jelas.



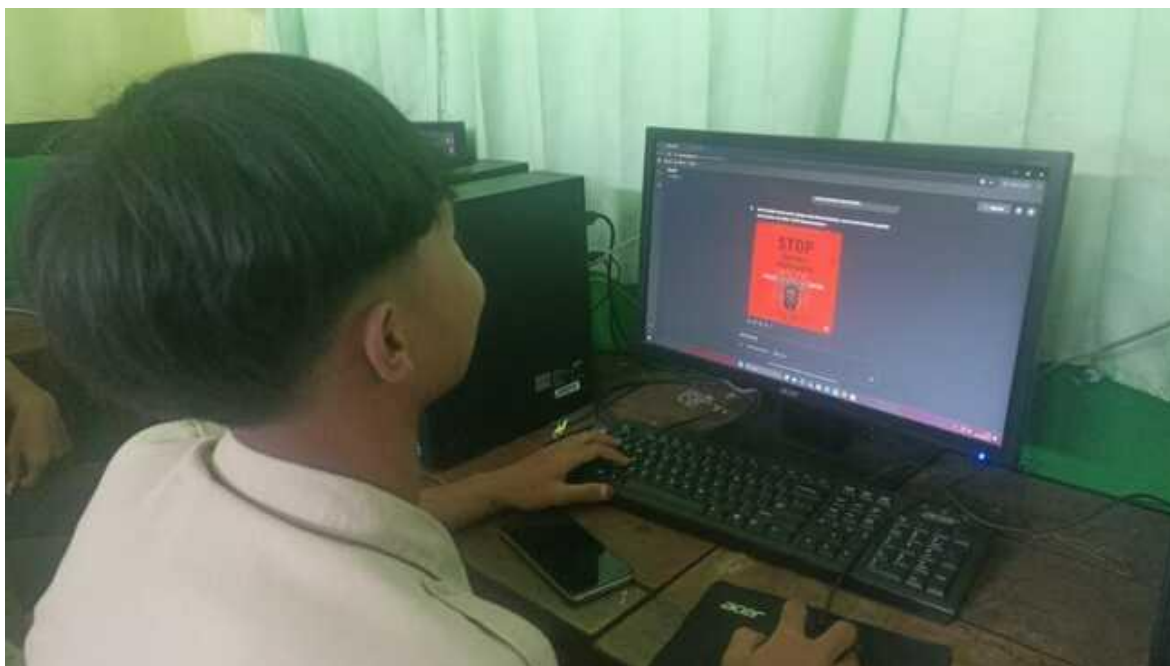
Gambar 4 Peserta Kegiatan

Gambar 5 mendokumentasikan momen yang sangat krusial dalam pelatihan, yaitu sesi praktik langsung penggunaan ChatGPT untuk keperluan desain komunikasi visual. Dokumentasi ini menunjukkan transformasi pembelajaran dari fase teoritis menuju aplikasi praktis yang sesungguhnya. Terlihat jelas bahwa seluruh peserta sedang aktif berinteraksi dengan komputer masing-masing, mencoba mengimplementasikan berbagai teknik prompting yang telah dijelaskan dalam sesi sebelumnya.

Dalam Gambar 5, peserta tampak sedang mengeksplorasi interface ChatGPT untuk pertama kalinya, dengan ekspresi penuh keingintahuan saat memasukkan prompt-prompt kreatif untuk menghasilkan ide desain logo. Gambar 5 juga menangkap momen ketika peserta sudah lebih percaya diri dalam menggunakan platform, terlihat dari cara mereka mengetik dengan lancar dan menganalisis output yang dihasilkan.

Ekspresi konsentrasi yang mendalam dan ketertarikan genuine peserta tercermin sangat jelas dalam kedua dokumentasi ini. Suasana antusiasme ini menunjukkan tingginya *level engagement* peserta selama sesi praktik, yang mengindikasikan keberhasilan metode pembelajaran *hands-on* dalam memotivasi peserta untuk aktif bereksperimen.

Terlihat pula bahwa peserta memiliki akses penuh ke komputer dan internet yang stabil, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ChatGPT tanpa kendala teknis. Hal ini sangat mendukung proses pembelajaran praktis dan memastikan setiap peserta dapat merasakan pengalaman langsung dalam menggunakan AI untuk keperluan desain kreatif.



Gambar 5 Praktik Langsung Pembuatan Desain

Setelah kegiatan selesai tim selanjutnya melakukan evaluasi mengenai rangkaian aktivitas yang telah dilakukan, mengevaluasi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta, serta melakukan evaluasi mengenai kemampuan peserta dalam menerapkan teknologi AI tersebut untuk menyelesaikan persoalan dengan studi kasus tertentu.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK NU Raudlatul Mu'allimin Wedung melibatkan 20 siswa terpilih berdasarkan minat, bakat, serta komitmen mereka dalam bidang desain. Kegiatan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah yang sudah dilengkapi dengan fasilitas memadai, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dengan dukungan infrastruktur tersebut, peserta dapat mengeksplorasi teknologi AI secara optimal sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.

Selama proses pelatihan, peserta memperoleh wawasan komprehensif dan keterampilan aplikatif dalam memanfaatkan AI, khususnya ChatGPT, untuk mendukung proses pembelajaran. Transformasi pemahaman terlihat dari kemampuan mereka dalam mengoperasikan platform AI, menyusun prompt yang efektif, serta mengintegrasikan hasil AI dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam cara siswa memanfaatkan teknologi untuk menunjang kreativitas dan produktivitas belajar.

Lebih dari sekadar penguasaan teknis, pelatihan ini juga membentuk cara pandang baru peserta mengenai peran teknologi dalam dunia kreatif. Mereka mulai menyadari bahwa AI bukan pengganti kreativitas manusia, melainkan mitra yang dapat mempercepat ideation, brainstorming, hingga eksekusi desain. Perspektif ini menjadi fondasi penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efisien di masa mendatang.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan melahirkan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di sekolah. Peserta pelatihan diproyeksikan menjadi agen perubahan dengan menyebarkan pengetahuan AI kepada teman-temannya, menciptakan efek multiplier dalam adopsi teknologi pembelajaran. Dengan dukungan lanjutan seperti workshop, komunitas praktisi AI, dan panduan berkelanjutan, pelatihan ini berpotensi menjadi katalis transformasi pendidikan berbasis AI yang berkesinambungan, relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

REFERENCES

- [1] E. I. Supriyadi and D. B. Asih, "IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI BIDANG ADMINISTRASI PUBLIK PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *J. RASI*, vol. 2, no. 2, pp. 12–22, Jan. 2021, doi: 10.52496/rasi.v2i2.62.
- [2] D. Juliani, C. Purwita, and R. R. Ulya Fitra, "EDUKASI DAN PELATIHAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS DALAM MENGHADAPI ERA DIGITALISASI," *HIKMAYO J. Pengabdi. Masy. AMAYO*, vol. 3, no. 1, p. 59, Apr. 2024, doi: 10.56606/hikmayo.v3i1.166.
- [3] I. Rusman, Nurmala, Nurasti, Rahmadania, Wahyuni, and L. Qadrianti, "Peran Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran di Era Digital," *Pros. Semin. Nas. Fak. Tarb. Dan Ilmu Kegur. IAIM Sinjai*, vol. 3, pp. 42–46, Oct. 2024, doi: 10.47435/sentikjar.v3i0.3138.
- [4] O. Noroozi, S. Soleimani, M. Farrokhnia, and S. K. Banihashem, "Generative AI in Education: Pedagogical, Theoretical, and Methodological Perspectives," *Int. J. Technol. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 373–385, May 2024, doi: 10.46328/ijte.845.
- [5] Y. K. Dwivedi *et al.*, "Opinion Paper: 'So what if ChatGPT wrote it?' Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy," *Int. J. Inf. Manag.*, vol. 71, p. 102642, Aug. 2023, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642.
- [6] N. Nasution, I. Martinelli, and C. N. Sinaga, "Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Desain Fashion Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Visual Pelajar SMK di Medan," *J. PRODIKMAS Has. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 9, no. 2, pp. 24–28, 2024.
- [7] M. F. Al Hadiq and C. U. Ramadhan, "Pengaruh model pembelajaran berbasis investigasi dengan dukungan ChatGPT terhadap keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar," *COLLASE Creat. Learn. Stud. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 6, pp. 1187–1193, Nov. 2023, doi: 10.22460/collase.v6i6.21673.
- [8] Siti Fauziah, Firman, and Dina Sukma, "Aktualisasi Penggunaan ChatGPT dalam Penguasaan Materi Pembelajaran di Sekolah," *J. Islam. Pedagog.*, vol. 5, no. 1, pp. 14–21, Mar. 2025, doi: 10.31943/pedagogia.v5i1.133.
- [9] S. A. Alamsyah, P. Puspitaningayu, B. Suprianto, and N. Nurhayati, "Pemanfaatan ChatGPT Sebagai Media Pembelajaran Inovatif di SMKN 1 Tuban," *ABDIMASKU J. Pengabdi. Masy.*, vol. 7, no. 2, p. 876, May 2024, doi: 10.62411/ja.v7i2.1968.
- [10] R. M. Ahmad, "Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 1081–1088, Apr. 2024, doi: 10.37985/jer.v5i2.953.
- [11] M. H. Arrasyid and N. Qashid, "Kontribusi Artificial Intelligence dalam Kegiatan Belajar Mengajar Instansi Sekolah Menengah Kejuruan Al Muhajirin Depok," *J. Pendidik. Penggerak*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, Jun. 2025, doi: 10.35870/jpp.v3i1.4862.
- [12] A. Rohman, "Implementasi Metode Tutorial Sebaya Dalam Meningkatkan Hafalan Qur'an Santri Pondok Pesantren Darul Qur'an Kota Mojokerto," *J. Al-Murabbi*, vol. 9, no. 2, pp. 111–123, Jun. 2024, doi: 10.35891/amb.v9i2.4997.
- [13] E. Margita, R. A. Sukmawati, and M. H. Adini, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI PENGETAHUAN DASAR PEMETAAN DENGAN METODE TUTORIAL," *Comput. Educ. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, p. 55, Apr. 2023, doi: 10.20527/cetj.v3i1.8404.
- [14] A. N. T. Pratiwi, N. Fajriah, and N. Wiranda, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATERI FPB DAN KPK KELAS IV SD DENGAN METODE TUTORIAL," *Comput. Educ. Technol. J.*, 2023, [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259758329>
- [15] I. W. Gunada, G. H. Fatina, L. G. Istiqlal, Muh. Y. Nyiaga, and Y. Hardiyanti, "Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Metode Tutorial Terbimbing di SMA Negeri 1 Narmada Lombok Barat," *J. Pengabdi. Masy. Sains Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–28, Jul. 2023, doi: 10.29303/jpmsi.v5i1.225.
- [16] S. Sumaryono, "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEKNIK PENGELASAN OKSI ASETELIN SAMBUNGAN TUMPUL MELALUI METODE TUTORIAL PADA SISWA KELAS XIMD SMK NEGERI 1 MAGELANG," *Vocat. J. Inov. Pendidik. Kejuru.*, vol. 3, no. 2, pp. 96–105, Jun. 2023, doi: 10.51878/vocational.v3i2.2249.
- [17] S. S. Budi, A. B. Hendrawan, A. S. Fathurrohman, and F. A. Lestari, "Pengabdian kepada Masyarakat: Workshop Pengenalan 3D Printing Kelas XI SMK Muhammadiyah Larangan, Kabupaten Brebes," *E-Dimas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 13, no. 4, pp. 628–631, Dec. 2022, doi: 10.26877/e-dimas.v13i4.11132.

-
- [18] Ahmad Zakki Abdullah, I Nyoman Aji Suadhana Rai, Abdul Ghofur, and Azwar Azwar, “Etika penggunaan AI dalam Karya : Pengabdian Masyarakat kepada Komunitas Film linkpictureID di Depok Jawa Barat,” *Cakrawala J. Pengabdi. Masy. Glob.*, vol. 3, no. 3, pp. 215–227, Aug. 2024, doi: 10.30640/cakrawala.v3i3.3135.
- [19] T. Tobari and M. Muslimin, “PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT: MANAJEMEN PENGELOLAAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH ISLAM TERPADU INSAN MANDIRI CENDEKIA PALEMBANG,” *J-ABDI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 323–330, Jun. 2023, doi: 10.53625/jabdi.v3i2.6004.