

PROPOSAL HIBAH PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM) INTERNAL

BERBASIS RENSTRA PENELITIAN DAN PkM 2026–2030



JUDUL PkM

**PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI
PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN GOOGLE WORKSPACE
UNTUK PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DIGITAL DI SMKN 1 BONE RAYA
KABUPATEN BONE BOLANGO**

Ketua Tim: Saprina Mamase, S.Si., M.Kom

NIDN: 0928099102

Program Studi/Fakultas: Teknologi Informasi / TEKNIK

**LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN, DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LP3M)
UNIVERSITAS GORONTALO
2026**

A. IDENTITAS USULAN

Judul PkM	Peningkatan Kompetensi Siswa Desain Komunikasi Visual melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Google Workspace untuk Pengembangan Produk Kreatif Digital di SMKN 1 Bone Raya Kabupaten Bone Bolango
Ketua Tim	Nama: Saprina Mamase, S.Si., M.Kom. NIDN/NIDK/NUPTK: 0928099102 Program Studi/Fakultas: Teknologi Informasi/TEKNIK
Anggota Tim	1. Zainudin Husain, S.Kom., M.Kom 2. Irwan Karim, S.Si., MT 3. Saiful Bahri Musa, S.T., M.Kom 4. Basri Umar, S.Kom., M.Kom
Mahasiswa yang terlibat (jika ada)	1. Arif Ahmad 2. Metanianos Bela Korban
Mitra/Kelompok Sasaran	SMKN Bone Raya Kabupaten Bone Bolango, khususnya siswa Program/Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV).
Lokasi PkM	SMKN Bone Raya, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo
Lama Pelaksanaan	4 bulan
Dana yang Diusulkan	Rp 5.000.000

B. KESESUAIAN DENGAN RENSTRA PENELITIAN DAN PkM

Bagian ini dibuat singkat agar setiap proposal PkM dapat langsung dipetakan pada bidang unggulan dan roadmap PkM Universitas Gorontalo.

Bidang/Rumpun Unggulan PkM	☐ Pertanian & Pangan ☐ Perikanan & Kelautan ☐ Lingkungan ☐ Kesehatan ☐ Pendidikan ☐ Ekonomi & UMKM ☐ Pariwisata ☒ Teknologi & Digitalisasi ☐ Sosial Budaya ☐ Pembangunan Desa ☐ Lainnya:
Tema	Penguatan kompetensi digital dan kreativitas generasi muda melalui pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence
Subtema	Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Google Workspace dalam pengembangan kompetensi Desain Komunikasi Visual dan produksi konten kreatif digital.
Tahap dalam Roadmap PkM	☐ Pemetaan/Identifikasi ☒ Intervensi/Pemberdayaan ☒ Penguatan Kapasitas ☐ Kemandirian ☐ Replikasi/Perluasan ☐ Keberlanjutan/Dampak
Keterkaitan dengan Kebutuhan/Permasalahan Masyarakat	Perkembangan teknologi Artificial Intelligence(AI) telah membawa perubahan terhadap proses kreatif dan

	produksi konten digital. Bagi siswa Desain Komunikasi Visual, perkembangan tersebut menghadirkan kebutuhan untuk tidak hanya menguasai prinsip dan teknik desain, tetapi juga memahami bagaimana teknologi AI dan perangkat kolaborasi digital dapat dimanfaatkan secara tepat dalam proses pencarian ide, pengembangan konsep, produksi visual, penyusunan presentasi, dan pengembangan produk kreatif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, SMKN Bone Raya Kabupaten Bone Bolango menjadi mitra sasaran dalam kegiatan penguatan kompetensi siswa DKV melalui pengenalan, praktik, dan pendampingan pemanfaatan AI serta Google Workspace sebagai alat tambahan dalam mendukung keahlian desain.
Keterkaitan dengan Potensi/Permasalahan Gorontalo	Program ini mendukung penguatan sumber daya manusia muda di Provinsi Gorontalo, khususnya siswa sekolah menengah kejuruan, agar memiliki kompetensi yang relevan dengan perkembangan teknologi digital dan kebutuhan industri kreatif. Penguatan kemampuan siswa DKV dalam menggunakan teknologi digital secara produktif diharapkan dapat mendukung kesiapan mereka untuk melanjutkan pendidikan, memasuki dunia kerja, maupun mengembangkan produk kreatif secara mandiri.
Keterkaitan dengan SDGs (jika relevan)	SDG 4 – Pendidikan Berkualitas, khususnya peningkatan kompetensi dan keterampilan yang relevan bagi peserta didik. Program juga memiliki keterkaitan pendukung dengan: SDG 8 – Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, melalui penguatan keterampilan kreatif dan digital yang dapat mendukung kesiapan generasi muda memasuki dunia kerja.
Keterkaitan dengan Penelitian	☐ Penerapan hasil penelitian tim ☐ Penerapan hasil penelitian lain ☒ Tidak berbasis hasil penelitian langsung
Keterkaitan Program Unggulan	☐ Desa/Komunitas Binaan ☐ Desa Digital Mo'odelo ☐ KKP ☒ Program lainnya: Penguatan literasi dan kompetensi digital siswa SMK melalui kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah

C. RINGKASAN

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) dan perangkat kolaborasi digital telah memberikan peluang baru dalam proses kreatif Desain Komunikasi Visual (DKV). Siswa DKV tidak hanya dituntut memiliki kemampuan dasar desain, tetapi juga perlu memahami pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu dalam pengembangan ide, produksi visual, pembuatan video, penyusunan presentasi, dan pengembangan produk kreatif.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan bersama SMKN Boneraya Kabupaten Bone Bolango dengan sasaran 50 siswa DKV. Kegiatan awal telah dilaksanakan pada 15 September 2026 melalui kegiatan guru tamu yang membahas pemanfaatan AI dan Google Workspace sebagai alat tambahan untuk mendukung keahlian DKV. Kegiatan tersebut dilengkapi

dengan praktik pembuatan desain produk UMKM, desain video, desain voice-over/bahan pendukung presentasi, mind mapping, serta praktik pemanfaatan AI dalam proses kreatif. Kegiatan menghasilkan karya siswa yang terdokumentasi.

Program PkM ini dikembangkan lebih lanjut melalui pendampingan dan evaluasi terhadap penerapan teknologi tersebut dalam pengembangan karya kreatif siswa. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kondisi awal, penguatan kompetensi, praktik langsung, pendampingan, pengembangan karya, dan evaluasi hasil.

Target luaran meliputi peningkatan kapasitas siswa, kumpulan karya kreatif digital berbantuan AI, panduan pemanfaatan AI dan Google Workspace untuk DKV, serta dokumentasi kegiatan. Outcome yang diharapkan adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan AI dan Google Workspace secara produktif dalam proses kreatif DKV.

Kata kunci: Artificial Intelligence; Google Workspace; Desain Komunikasi Visual; kompetensi digital; kreativitas.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Google Workspace; Desain Komunikasi Visual; kompetensi digital; kreativitas

D. KONDISI DAN PERMASALAHAN MITRA/MASYARAKAT

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence, memberikan perubahan terhadap cara manusia memperoleh informasi, mengembangkan ide, menghasilkan konten, dan menyelesaikan pekerjaan kreatif. Perubahan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan bidang Desain Komunikasi Visual karena proses desain semakin banyak memanfaatkan perangkat digital dan teknologi berbasis AI.

Siswa DKV sebagai calon tenaga kerja pada bidang industri kreatif perlu memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap perkembangan tersebut. Kemampuan desain konvensional tetap menjadi dasar, namun pemanfaatan teknologi AI dan perangkat kolaborasi digital dapat menjadi alat tambahan untuk mempercepat eksplorasi ide, pengembangan konsep, penyusunan konten, dan produksi karya.

SMKN Boneraya Kabupaten Bone Bolango memiliki siswa pada bidang Desain Komunikasi Visual yang menjadi sasaran potensial untuk penguatan kompetensi tersebut. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada 15 September 2026, sebanyak 50 siswa DKV mengikuti kegiatan guru tamu dengan materi pemanfaatan AI dan Google Workspace untuk mendukung keahlian DKV.

Kegiatan tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga dilengkapi dengan praktik langsung. Materi praktik mencakup pembuatan desain produk UMKM, desain video, pengembangan bahan pendukung presentasi, mind mapping, serta pemanfaatan AI dalam proses desain. Kegiatan tersebut menghasilkan karya siswa yang dapat menjadi bukti awal penerapan pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan kegiatan satu kali berupa guru tamu menjadi program penguatan kapasitas yang lebih terstruktur. Siswa perlu memperoleh kesempatan untuk mengembangkan hasil praktik, memperoleh pendampingan, dan mendapatkan evaluasi terhadap kemampuan pemanfaatan teknologi AI dan Google Workspace dalam menghasilkan karya DKV.

Permasalahan prioritas yang menjadi dasar program adalah:

1. Perlunya penguatan kemampuan siswa DKV dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu dalam proses kreatif.
2. Perlunya peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan perangkat kolaborasi digital untuk mendukung pekerjaan desain dan presentasi.
3. Perlunya pengalaman praktik yang menghubungkan teknologi AI dengan kebutuhan produksi karya DKV.
4. Perlunya pendampingan agar pemanfaatan AI tidak berhenti pada tahap pengenalan, tetapi menghasilkan karya kreatif yang dapat dikembangkan menjadi portofolio siswa.

Potensi utama mitra adalah adanya siswa DKV yang telah mengikuti kegiatan pengenalan dan praktik, tersedianya hasil karya siswa, serta adanya peluang kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah untuk melanjutkan penguatan kompetensi digital.

E. POSISI PROGRAM DALAM ROADMAP PkM

Tidak perlu membuat roadmap panjang. Cukup tunjukkan posisi program saat ini dan arah keberlanjutannya.

Kegiatan/pendampingan sebelumnya (jika ada)	Kegiatan awal berupa guru tamu telah dilaksanakan pada 15 September 2026 di SMKN Boneraya Kabupaten Bone Bolango dengan sasaran 50 siswa DKV. Materi kegiatan meliputi pemanfaatan AI dan Google Workspace sebagai alat tambahan untuk mendukung keahlian DKV. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi dan praktik langsung yang mencakup desain produk UMKM, desain video, bahan pendukung presentasi, mind mapping, serta penggunaan AI dalam proses kreatif. Hasil karya siswa dan dokumentasi kegiatan tersedia sebagai bukti pelaksanaan.
Posisi PkM tahun ini	Program PkM tahun ini menempatkan kegiatan tersebut sebagai intervensi awal, kemudian dikembangkan menjadi program penguatan kapasitas melalui pendampingan, pengembangan karya, dan evaluasi.
Perubahan yang ingin dicapai tahun ini	Perubahan yang diharapkan adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam: 1. Mengidentifikasi kebutuhan penggunaan AI dalam proses desain. 2. Menggunakan AI untuk membantu proses pencarian dan pengembangan ide. 3. Mengintegrasikan AI dengan proses produksi karya DKV. 4. Menggunakan Google Workspace sebagai alat pendukung pekerjaan dan presentasi. 5. Menghasilkan karya kreatif digital yang dapat menjadi bagian dari portofolio.
Arah keberlanjutan setelah program	Hasil program diarahkan agar dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sebagai bahan pembelajaran lanjutan. Materi dan panduan yang dihasilkan dapat digunakan kembali pada kegiatan pembelajaran DKV. Kumpulan karya siswa dapat dikembangkan menjadi portofolio, sedangkan pola kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah dapat dikembangkan untuk kegiatan peningkatan kompetensi digital berikutnya.

F. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Program ini bertujuan:

- a. Meningkatkan kompetensi siswa DKV dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai alat bantu dalam proses kreatif.
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Google Workspace untuk mendukung pengembangan, pengelolaan, dan presentasi karya digital.
- c. Memberikan pengalaman praktik kepada siswa dalam mengintegrasikan teknologi AI dengan proses produksi karya DKV.
- d. Mendorong siswa menghasilkan karya kreatif digital yang dapat dikembangkan menjadi portofolio.
- e. Membangun pola kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan SMKN Boneraya dalam penguatan kompetensi digital siswa.

2. Manfaat

Jelaskan manfaat bagi mitra/masyarakat, institusi, mahasiswa, atau pihak lain yang relevan.

Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan AI dan Google Workspace sebagai alat bantu dalam proses kreatif DKV serta memiliki karya yang dapat dikembangkan menjadi portofolio.

Bagi Guru

Guru memperoleh referensi dan bahan pendukung untuk mengintegrasikan teknologi AI dan perangkat digital dalam proses pembelajaran DKV.

Bagi Universitas

Program memperkuat pelaksanaan tridharma perguruan tinggi melalui penerapan kompetensi dosen dalam menyelesaikan kebutuhan penguatan kapasitas masyarakat pendidikan.

Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang terlibat memperoleh pengalaman menerapkan pengetahuan teknologi informasi dalam kegiatan pemberdayaan dan pendampingan masyarakat.

G. SOLUSI DAN METODE PELAKSANAAN

Jelaskan secara sederhana: Mitra/Sasaran → Masalah Prioritas → Solusi → Tahapan Pelaksanaan → Partisipasi Mitra → Evaluasi Keberhasilan. Maksimal 2 halaman.

Solusi

Solusi yang ditawarkan adalah program penguatan kapasitas melalui:

1. Pengenalan konsep dan peluang pemanfaatan AI untuk DKV.
2. Pengenalan Google Workspace sebagai perangkat pendukung aktivitas kreatif dan presentasi.

3. Praktik penggunaan AI dalam pengembangan ide dan konsep.
4. Praktik pembuatan karya desain.
5. Pendampingan pengembangan karya.
6. Evaluasi kemampuan dan hasil karya siswa.

Tahapan Pelaksanaan

Tahap 1 – Identifikasi dan Baseline

Mengidentifikasi pengalaman awal siswa dalam penggunaan AI dan perangkat digital untuk kebutuhan desain.

Instrumen yang digunakan dapat berupa kuesioner sederhana dan lembar penilaian kemampuan.

Tahap 2 – Penguatan Kompetensi

Materi meliputi:

- konsep dasar AI dalam bidang kreatif;
- etika dan penggunaan AI secara bertanggung jawab;
- teknik menyusun prompt;
- AI untuk pengembangan ide;
- AI untuk mendukung produksi konten;
- Google Workspace untuk mendukung aktivitas kreatif dan presentasi.

Tahap 3 – Praktik

Siswa melakukan praktik:

- pengembangan desain produk UMKM;
- desain video;
- pengembangan bahan pendukung presentasi;
- mind mapping;
- pengembangan konsep desain menggunakan AI.

Tahap 4 – Pendampingan

Tim PkM mendampingi siswa dalam memperbaiki dan mengembangkan karya yang telah dibuat.

Tahap 5 – Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kemampuan awal dan kemampuan setelah program serta menilai kualitas karya yang dihasilkan.

Partisipasi Mitra

Mitra berperan dalam:

- menyediakan peserta;
- menyediakan tempat kegiatan;
- memfasilitasi perangkat yang tersedia;
- mendukung proses praktik;
- membantu koordinasi dengan guru;
- mendampingi keberlanjutan penggunaan materi setelah program.

Evaluasi Keberhasilan

Evaluasi dilakukan melalui:

1. Pre-test dan post-test.
2. Observasi praktik.
3. Penilaian karya siswa.
4. Dokumentasi penerapan teknologi.
5. Kuesioner respons peserta.

Indikator keberhasilan akan ditetapkan berdasarkan kondisi awal yang diperoleh melalui baseline.

H. TARGET OUTPUT, OUTCOME, DAN DAMPAK

Bagian ini penting untuk mengukur dampak PkM. Gunakan indikator yang sederhana dan realistis; tidak semua program harus mencapai dampak jangka panjang dalam satu tahun.

Tingkat	Target	Indikator Ukur	Kondisi Awal/Baseline	Target Akhir
Output	Peserta mengikuti program	Peserta mengikuti program	50 siswa telah mengikuti kegiatan awal	50 siswa mengikuti rangkaian program
Output	Materi/panduan tersedia	Materi/panduan tersedia	Materi PPT tersedia	1 panduan pembelajaran tersedia
Output	Karya siswa	Karya siswa	Karya siswa telah dihasilkan	Kumpulan karya dikembangkan dan terdokumentasi
Outcome	Kemampuan menggunakan AI	Kemampuan menggunakan AI	Diukur melalui baseline	Minimal 80% peserta mencapai kategori kemampuan yang ditetapkan
Outcome	Kemampuan menggunakan Google Workspace	Kemampuan menggunakan Google Workspace	Diukur melalui baseline	Minimal 80% peserta mampu menggunakan fitur yang relevan
Outcome	Kemampuan menghasilkan karya berbantuan AI	Kemampuan menghasilkan karya berbantuan AI	Sudah terdapat karya awal	Karya diperbaiki/dikembangkan berdasarkan rubrik penilaian
Outcome	Pemanfaatan AI dalam proses kreatif	Pemanfaatan AI dalam proses kreatif	Penggunaan awal telah diperkenalkan	Siswa mampu menjelaskan dan menerapkan AI sebagai alat bantu proses kreatif
Dampak/Potensi Dampak	Penguatan kesiapan kompetensi digital	Penguatan kesiapan kompetensi digital	Belum terstruktur	Siswa memiliki pengalaman dan portofolio karya digital berbantuan AI

I. TARGET LUARAN

Pilih hanya luaran yang relevan dengan karakter program.

Jenis Luaran	Target	Status yang Ditargetkan	Keterangan
Peningkatan kapasitas/keberdayaan mitra	☒	☒ Terukur	Diukur melalui pre-test/post-test dan penilaian praktik
Produk/teknologi/model/metode yang diterapkan	☒	☒ Diterapkan ☐ Diuji/Dievaluasi	Diterapkan dalam praktik siswa
Modul/panduan/media edukasi	☒	☒ Tersusun ☒ Digunakan	Panduan AI dan Google Workspace untuk DKV

Publikasi media/massa	☐	☐ Draft ☐ Terbit	
Artikel ilmiah/prosiding	☒	☒ Draft ☒ Submitted ☐ Published	Ditargetkan berdasarkan ketentuan hibah
HKI/Hak Cipta	☐	☐ Draft ☐ Diajukan ☐ Terdaftar	Tidak dipaksakan apabila belum relevan
Video/dokumentasi kegiatan	☒	☒ Tersedia	Dokumentasi kegiatan dan karya
Luaran lainnya	☐	Tersedia	

J. MITRA, KOLABORASI, DAN KETERLIBATAN MAHASISWA

Nama/jenis mitra atau kelompok sasaran	SMKN Bone Raya Kabupaten Bone Bolango – Program/Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
Peran mitra dalam program	Mitra berperan sebagai penyedia peserta, fasilitator kegiatan, pendamping siswa, serta mitra dalam keberlanjutan pemanfaatan materi dan hasil program.
Kontribusi mitra (jika ada)	Kontribusi mitra meliputi penyediaan tempat kegiatan, koordinasi peserta, dukungan guru pendamping, fasilitas yang tersedia, serta dukungan terhadap pengembangan karya siswa.
Program studi/disiplin lain yang terlibat (jika ada)	Program Studi Teknologi Informasi Universitas Gorontalo, dengan kemungkinan keterlibatan disiplin DKV/pendidikan sesuai kebutuhan program.
Peran mahasiswa	Mahasiswa berperan dalam: 1. membantu persiapan perangkat dan materi; 2. membantu pendampingan praktik; 3. membantu dokumentasi; 4. membantu pengumpulan data evaluasi; 5. membantu pengelolaan hasil karya siswa; 6. membantu penyusunan dokumentasi luaran
Potensi integrasi dengan pembelajaran/KKP	Kegiatan dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis proyek, praktik teknologi informasi, literasi digital, maupun kegiatan mahasiswa yang berkaitan dengan pengabdian kepada masyarakat apabila sesuai dengan kebijakan program studi.

K. RENCANA KEBERLANJUTAN

Cukup jelaskan secara singkat bagaimana hasil program dapat dipertahankan atau dilanjutkan setelah hibah selesai.

Keberlanjutan program diarahkan pada pemanfaatan materi dan hasil kegiatan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan kembali oleh siswa dan guru DKV.

Panduan pemanfaatan AI dan Google Workspace yang dihasilkan akan diberikan kepada mitra untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Karya siswa yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai portofolio dan menjadi contoh bagi peserta didik berikutnya.

Sekolah diharapkan dapat melanjutkan penerapan teknologi AI secara bertahap dalam aktivitas pembelajaran yang relevan dengan DKV dengan tetap memperhatikan etika, orisinalitas karya, hak cipta, dan penggunaan AI sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti kemampuan kreatif siswa.

Tim perguruan tinggi dapat mengembangkan kerja sama lanjutan berupa pelatihan tingkat lanjut, pendampingan portofolio, pengembangan proyek kreatif, atau kegiatan penguatan kompetensi digital sesuai kebutuhan sekolah.

L. JADWAL PELAKSANAAN

No.	Kegiatan	Bln 1	Bln 2	Bln 3	Bln 4
1	Identifikasi dan baseline	✓			
2	Pelaksanaan/penguatan kompetensi	✓			
3	Pendampingan pengembangan karya		✓	✓	
4	Evaluasi outcome dan luaran			✓	✓
5	Penyusunan dokumentasi dan laporan				✓

Jumlah bulan dapat disesuaikan dengan periode hibah.

M. RENCANA ANGGARAN

No.	Komponen	Jumlah (Rp)
1	Bahan/keperluan kegiatan	Rp 1.000.000
2	Pelaksanaan/pemberdayaan/pendampingan	Rp 2.000.000
3	Transportasi/perjalanan	Rp 1.000.000
4	Luaran/dokumentasi/publikasi	Rp 1.000.000
	TOTAL	Rp 5.000.000

N. DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W., & Firdaus, M. (2022). Pengembangan portofolio digital berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi siswa SMK Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 15–26. <https://doi.org/10.21831/jpv.v12i1.45120>

Das, A., & Rani, S. (2024). Integration of generative artificial intelligence in visual communication design: Enhancing student creativity and workflow. *Journal of Design Education and Technology*, 12(1), 45–58.

- Fitriani, D., & Iskandar, N. (2025). Penguatan literasi digital dan kreativitas siswa melalui kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.22146/jpm.82103>
- Hughes, M., & Williams, P. (2026). Generative Artificial Intelligence in graphic design education: Opportunities, usability, and ethical considerations. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 52(1), 1–18. <https://doi.org/10.21432/cjlt28618>
- Pratama, R., & Handayani, S. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK. *Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin*, 3(3), 112–124.
- Rahmawati, E., Nurjanah, S., & Hidayat, T. (2023). Pemanfaatan Google Workspace for Education dalam meningkatkan efektivitas dan kolaborasi pembelajaran vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknologi*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.26877/jpvt.v5i2.14321>
- Santoso, B., & Nugroho, A. (2024). Pendampingan pemanfaatan tools digital kreatif dan AI untuk penguatan produk kreatif siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.31849/jpkm.v8i2.12940>
- Supratman, A., & Kurniawan, D. (2024). Pelatihan teknologi kecerdasan buatan (Generative AI) untuk guru dan siswa Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 35–42.
- Wibowo, A., & Hapsari, R. (2023). Integrasi alat digital dan industri kreatif dalam pembelajaran berbasis proyek di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik dan Vokasi*, 6(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/jptv.v6i1.39180>
- Wijaya, H., & Setiawan, B. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk mendukung pembelajaran vokasi. *ENCRYPTION: Journal of Information and Technology*, 2(2), 64–72.
- Yuliani, I., & Susanto, A. (2021). Pemanfaatan Google Workspace for Education pada pembelajaran interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 215–223.

O. PERNYATAAN KETUA TIM

Saya menyatakan bahwa proposal PkM ini disusun sesuai dengan ketentuan Hibah PkM Internal dan bersedia melaksanakan program serta memenuhi target output, outcome, dan luaran yang ditetapkan.

Gorontalo, 24 September 2026

Ketua Tim,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Saprina Mamase'.

(Saprina Mamase, S.Si., M.Kom)

NIDN. 0928099102

LAMPIRAN INTERNAL LP3M – PETA CEPAT PENILAIAN KESESUAIAN RENSTRA

Bagian ini digunakan oleh reviewer/LP3M. Dosen tidak perlu membuat dokumen tambahan.

Aspek	Yang Dicek	Skor	Catatan Reviewer
Kesesuaian bidang/tema PkM	Program dapat dipetakan ke bidang, tema/subtema dan kebutuhan masyarakat	0–15	
Kejelasan masalah & baseline	Masalah mitra nyata dan kondisi awal dapat dikenali/diukur	0–15	
Solusi & metode	Solusi sesuai masalah, partisipatif, realistis dan dapat dilaksanakan	0–20	
Outcome terukur	Ada indikator perubahan sebelum-sesudah atau ukuran keberhasilan yang jelas	0–20	
Kesesuaian roadmap & keberlanjutan	Posisi program dan arah keberlanjutan dapat ditelusuri	0–10	
Integrasi penelitian/PkM/KKP	Ada hubungan dengan hasil penelitian, pembelajaran, KKP atau program unggulan bila relevan	0–10	
Mitra, mahasiswa & kolaborasi	Mitra dan mahasiswa memiliki peran yang jelas; kolaborasi didorong sesuai kebutuhan	0–5	
Luaran & kelayakan anggaran	Luaran realistis dan anggaran mendukung kegiatan	0–5	

TOTAL: / 100

Rekomendasi: ☐ Layak didanai ☐ Layak dengan perbaikan ☐ Belum layak

Catatan: PkM dinilai terutama dari relevansi masalah, kualitas solusi, keterlibatan mitra, outcome yang terukur, dan keberlanjutan; bukan dari banyaknya dokumen atau jenis luaran.