

# Pelatihan Edukasi Cyberbullying dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) melalui Pembuatan Konten Digital Menggunakan Canva pada Posyandu Remaja Desa Kedawung

Diterima:  
15 Juni 2026  
Revisi:  
14 Juli 2026  
Terbit:  
16 Juli 2026

\*Arie Nugroho, Achmad Nabilla Abas, Anindya Purbasari, Kevin Satrio Cahyono, Moh. Azka Wildan, Shanti Oktafia, Aidina Ristyawan, Muhammad Najibulloh Muzaki

*Universitas Nusantara PGRI Kediri*

**Abstrak— Latar Belakang:** Penggunaan media sosial di kalangan remaja memberikan manfaat, tetapi juga meningkatkan risiko cyberbullying. Di sisi lain, Artificial Intelligence (AI) dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan konten digital yang kreatif dan edukatif. **Tujuan :** Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman remaja tentang cyberbullying, etika bermedia sosial, serta keterampilan menggunakan Canva AI. **Metode :** Metode yang digunakan adalah edukasi partisipatif melalui empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, edukasi dan simulasi cyberbullying, pelatihan Canva AI, serta evaluasi dan presentasi hasil. Peserta kegiatan berjumlah 29 anggota Posyandu Remaja Desa Kedawung. **Hasil :** Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan cyberbullying serta kemampuan menggunakan Canva AI untuk membuat poster digital edukatif. **Kesimpulan :** Kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan peserta dalam menghasilkan konten positif untuk mendukung penggunaan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab.

**Kata Kunci—** Canva AI; Cyberbullying; Konten Digital; Literasi Digital; Posyandu Remaja

**Abstract— Background:** The increasing use of social media among adolescents provides many benefits but also increases the risk of cyberbullying. Meanwhile, Artificial Intelligence (AI) can be utilized to create creative and educational digital content. **Objective:** This community service activity aimed to improve adolescents' understanding of cyberbullying, social media ethics, and their skills in using Canva AI. **Method:** A participatory educational approach was implemented through four stages: needs identification, cyberbullying education and case simulation, Canva AI training, and evaluation with participants' presentations. The participants were 29 members of the Kedawung Village Youth Posyandu. **Results:** The results showed improved understanding of cyberbullying and enhanced ability to use Canva AI to create educational digital posters. **Conclusion:** Overall, the program strengthened participants' digital literacy and skills in producing positive digital content to promote responsible social media use.

**Keywords—** Canva AI; Cyberbullying; Digital Content; Digital Literacy; Youth Posyandu

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

## Penulis Korespondensi:

Arie Nugroho,  
Program Studi Sistem Informasi,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri,  
Email: [arienugroho@unpkediri.ac.id](mailto:arienugroho@unpkediri.ac.id)

---

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola interaksi remaja melalui media digital. Media sosial seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, dan Facebook menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi, memperoleh informasi, dan mengekspresikan diri (Bozzola et al., 2022). Di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan media sosial juga memunculkan berbagai tantangan, salah satunya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital, seperti penghinaan, ejekan, penyebaran komentar negatif, maupun intimidasi secara daring yang dapat berdampak pada kondisi psikologis, sosial, dan emosional korban (Gohal et al., 2023). Selain itu, perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) membuka peluang baru dalam meningkatkan kreativitas digital melalui berbagai platform (Akhtar, 2024), salah satunya Canva AI. Namun, pemanfaatan AI di kalangan remaja masih cenderung terbatas sebagai sarana hiburan (Vanhoffelen & Vandenbosch, 2025), sehingga diperlukan edukasi agar teknologi tersebut dapat dimanfaatkan secara positif dan produktif (Itishom et al., 2026).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada Posyandu Remaja Desa Kedawung, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Posyandu Remaja merupakan wadah pembinaan yang berperan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter remaja melalui berbagai kegiatan edukatif (Wahid et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta merupakan pengguna aktif media sosial, tetapi masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai *cyberbullying*, etika bermedia digital, serta pemanfaatan teknologi AI untuk menghasilkan konten edukatif. Penggunaan media sosial oleh peserta masih didominasi untuk hiburan dan komunikasi sehari-hari sehingga belum dimanfaatkan sebagai media kampanye positif. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pengabdian yang tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga membekali remaja dengan keterampilan memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan konten digital edukatif (Noya et al., 2021).

Beberapa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa edukasi literasi digital mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai bahaya *cyberbullying*. Akhmad et al. (2025) melaksanakan penguatan literasi digital melalui sosialisasi, pelatihan pembuatan konten positif, dan pendampingan kepada remaja sehingga berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap *cyberbullying* serta kemampuan menghasilkan konten digital positif. Selanjutnya, Purba, Amin, dan Manullang (2025) melaksanakan edukasi mengenai dampak psikologis *cyberbullying* melalui metode sosialisasi interaktif yang terbukti meningkatkan kesadaran peserta terhadap pentingnya pencegahan *cyberbullying* di lingkungan sekolah. Sementara itu, Muthiatus et al. (2025) memanfaatkan media Poster Edukasi (POSASI)

untuk mengenalkan etika digital dan pencegahan *cyberbullying* sehingga peserta lebih memahami pentingnya penggunaan media sosial secara bertanggung jawab.

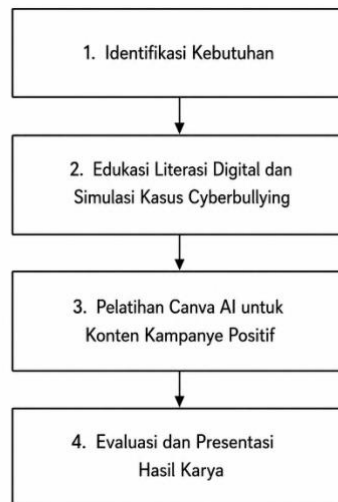
Meskipun ketiga kegiatan tersebut berhasil meningkatkan literasi digital dan kesadaran peserta terhadap *cyberbullying*, sebagian besar masih berfokus pada penyuluhan, sosialisasi, maupun penggunaan media poster edukasi. Belum banyak kegiatan yang mengintegrasikan edukasi *cyberbullying* dengan pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI), khususnya Canva AI, sebagai sarana pengembangan keterampilan digital. Selain itu, implementasi kegiatan pada Posyandu Remaja di tingkat desa juga masih relatif terbatas. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini menawarkan pendekatan yang berbeda dengan mengombinasikan edukasi *cyberbullying* dan pelatihan Canva AI sehingga peserta tidak hanya memahami bahaya *cyberbullying*, tetapi juga mampu menghasilkan konten digital edukatif sebagai media kampanye positif.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman anggota Posyandu Remaja Desa Kedawung mengenai *cyberbullying*, etika penggunaan media sosial, dan literasi digital, sekaligus meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva AI untuk membuat konten digital edukatif. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta mampu menjadi pengguna media sosial yang lebih bijak, kreatif, dan bertanggung jawab serta dapat berkontribusi dalam menyebarkan pesan-pesan positif guna mendukung terciptanya lingkungan digital yang sehat dan bebas dari *cyberbullying*.

## II. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Posyandu Remaja Desa Kedawung, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri pada 10 Mei 2025 dengan sasaran remaja anggota Posyandu Remaja yang merupakan pengguna aktif media sosial. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukasi partisipatif yang mengintegrasikan penyampaian materi, simulasi kasus, dan pelatihan praktik langsung. Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengingat intervensi edukasi digital yang bersifat interaktif dan melibatkan peserta secara aktif terbukti lebih efektif meningkatkan pengetahuan dan literasi remaja dibandingkan metode pengajaran konvensional satu arah (Weng et al., 2025).

Secara keseluruhan, kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama sebagaimana disajikan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Pelatihan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan dilaksanakan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan peserta, edukasi literasi digital, pelatihan Canva AI, hingga evaluasi hasil kegiatan. Tahapan tersebut dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai *cyberbullying* sekaligus mengembangkan keterampilan membuat konten digital edukatif sebagai media kampanye positif.

#### A. Identifikasi Kebutuhan

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi awal dan diskusi dengan pengurus Posyandu Remaja serta peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman mengenai *cyberbullying*, etika penggunaan media sosial, dan pemanfaatan Canva AI dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta masih menggunakan media sosial dan teknologi AI sebatas untuk hiburan dan interaksi personal, sehingga belum memanfaatkannya sebagai sarana pembuatan konten edukatif (Vanhoffelen, Vandenbosch & Schreurs 2025). Selain itu, peserta juga belum memahami dampak *cyberbullying* secara menyeluruh serta belum memiliki kesadaran yang memadai mengenai etika komunikasi digital (Gohal et al., 2023).

#### B. Edukasi Literasi Digital dan Simulasi Kasus *Cyberbullying*

Tahap edukasi dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan simulasi studi kasus yang mendorong peserta belajar berdasarkan pengalaman dan refleksi bersama. Materi yang diberikan meliputi konsep *cyberbullying*, bentuk-bentuk *cyberbullying* yang umum terjadi di media sosial, dampak psikologis dan sosial terhadap korban, etika penggunaan media sosial, literasi digital, serta strategi pencegahan *cyberbullying* melalui penggunaan media sosial yang

bertanggung jawab. Kombinasi metode penyampaian materi, diskusi, dan simulasi dipilih karena memungkinkan peserta membangun pemahaman secara kontekstual melalui keterlibatan langsung dan refleksi bersama, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dibandingkan metode ceramah satu arah (Detlor et al., 2022; Weng et al., 2025). Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman pribadi terkait penggunaan media sosial sehingga diskusi berlangsung lebih kontekstual dan partisipatif.

### **C. Pelatihan Canva AI untuk Konten Kampanye Positif**

Pelatihan praktik dilaksanakan secara langsung menggunakan pendekatan berbasis praktik melalui pembuatan proyek sederhana berupa poster digital sebagai media kampanye pencegahan *cyberbullying*. Pendekatan ini dipilih karena melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembuatan dan penyempurnaan produk digital sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menghasilkan konten digital edukatif (Zhang & Ma 2023 ;Maulida, Rahma, & Rakhmawati, 2024). Pelatihan juga bertujuan meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva AI untuk menghasilkan konten digital edukatif sebagai media kampanye positif, mengingat pemanfaatan kecerdasan buatan dalam proses kreatif dapat mendorong peningkatan kompetensi digital dan kualitas hasil karya peserta (Ng et al., 2021; Doshi & Hauser, 2024). Pelatihan dilaksanakan secara bertahap, meliputi pengenalan fitur Canva AI, penggunaan template desain otomatis berbasis AI, pengaturan elemen visual, penyusunan pesan kampanye yang tepat, hingga publikasi desain sebagai konten media kampanye positif. Selama proses pelatihan, tim pelaksana memberikan pendampingan individual kepada peserta yang mengalami kesulitan teknis maupun penyusunan konten.

### **D. Evaluasi dan Presentasi Hasil Karya**

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, sesi tanya jawab, penilaian poster digital, dan presentasi hasil karya. Penilaian menggunakan rubrik yang mencakup aspek ketepatan isi, kreativitas visual, dan kesesuaian pesan kampanye dengan materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta mengenai *cyberbullying* serta keterampilan memanfaatkan Canva AI berdasarkan hasil observasi, tanya jawab, penilaian poster digital, dan presentasi hasil karya.

### **E. Alat Pengukuran Ketercapaian**

Alat ukur ketercapaian kegiatan dilakukan melalui observasi selama pelatihan berlangsung, keaktifan peserta dalam diskusi, serta penilaian terhadap hasil poster digital yang dibuat menggunakan Canva AI. Indikator ketercapaian kegiatan meliputi meningkatnya pemahaman peserta mengenai *cyberbullying*, kemampuan peserta dalam menggunakan Canva AI, serta keterampilan peserta dalam membuat konten digital edukatif.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Kegiatan

| Tahapan Kegiatan                                  | Indikator                                                  |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Identifikasi kebutuhan                            | Mengetahui pemahaman awal peserta                          |
| Edukasi literasi digital dan <i>cyberbullying</i> | Memahami materi <i>cyberbullying</i>                       |
| Diskusi interaktif dan simulasi kasus             | Meningkatkan kemampuan analisis kasus <i>cyberbullying</i> |
| Pelatihan Canva AI                                | Meningkatkan keterampilan membuat konten digital           |
| Evaluasi dan presentasi                           | Mengetahui hasil pelatihan                                 |

Kelima indikator tersebut digunakan secara terpadu untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan, baik dari aspek pengetahuan peserta mengenai *cyberbullying* maupun keterampilan dalam menghasilkan konten digital edukatif menggunakan Canva AI. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi meningkatnya pemahaman peserta mengenai *cyberbullying* dan etika digital, meningkatnya keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva AI untuk menghasilkan konten digital edukatif, serta terwujudnya konten digital yang dapat digunakan sebagai media kampanye positif di lingkungan Posyandu Remaja Desa Kedawung.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kegiatan dalam artikel ini diproduksi melalui observasi partisipatif, diskusi interaktif, pendampingan praktik langsung, dan penilaian kualitatif terhadap luaran peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada 10 Mei 2026 bertempat di Balai Desa Kedawung, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri dengan melibatkan 29 peserta yang terdiri atas kader dan anggota Posyandu Remaja Desa Kedawung. Data yang disajikan dalam bagian ini bersumber dari catatan observasi fasilitator, rekam partisipasi diskusi, daftar hadir peserta, serta dokumentasi hasil poster digital yang dibuat peserta pada sesi praktik. Tidak ada data mentah yang disajikan secara langsung; seluruh temuan telah dirangkum dan dianalisis untuk menunjukkan capaian kegiatan secara sistematis.



Gambar 2. Penyampaian Materi *Cyberbullying*

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memahami *cyberbullying* secara komprehensif. Peserta masih menganggap perilaku seperti ejekan, penghinaan, penyebaran komentar negatif, maupun unggahan yang memperlakukan orang lain di media sosial sebagai bentuk candaan yang umum terjadi. Selain itu, peserta juga belum memahami dampak psikologis, sosial, maupun hukum yang dapat ditimbulkan akibat perilaku tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa literasi etika digital peserta masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut sejalan dengan Boer et al. (2021) dan Zhu et al. (2021) yang menegaskan bahwa intensitas penggunaan media sosial yang tinggi tanpa literasi digital yang memadai berkaitan dengan kerentanan remaja terhadap problem perilaku digital. Setelah mengikuti sesi edukasi, peserta menunjukkan perubahan pemahaman yang terlihat dari kemampuan mereka mengidentifikasi berbagai bentuk *cyberbullying*, menjelaskan faktor penyebab dan dampaknya, serta mengemukakan langkah-langkah pencegahan melalui konsep BIJAK (Berpikir sebelum memposting, Ingat perasaan orang lain, Jaga privasi, Abaikan dan laporkan konten negatif, serta Kembangkan konten positif).

Meskipun kegiatan ini tidak menggunakan instrumen pre-test dan post-test, perubahan tersebut dapat diamati melalui peningkatan kualitas diskusi, kemampuan peserta dalam menyelesaikan studi kasus, serta partisipasi aktif selama sesi tanya jawab. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang bersifat partisipatif mampu membantu peserta memahami materi secara lebih baik. Temuan ini konsisten dengan Chiu et al. (2023) yang menjelaskan bahwa literasi digital akan lebih efektif apabila disampaikan melalui pendekatan yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja.



Gambar 3. Diskusi dan Tanya Jawab Bersama Peserta

Keaktifan peserta selama sesi diskusi menunjukkan bahwa metode pembelajaran dua arah memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengaitkan materi dengan pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial. Beberapa peserta mampu mengidentifikasi contoh *cyberbullying* yang pernah ditemui di lingkungan digital serta mendiskusikan cara

penyelesaiannya secara tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa diskusi interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis peserta dalam menghadapi permasalahan di ruang digital. Setelah sesi edukasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan pemanfaatan Canva AI sebagai media pembuatan konten edukasi digital. Peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur dasar Canva AI, seperti pemilihan template, penggunaan elemen visual, pengaturan tipografi, serta fitur berbasis Artificial Intelligence yang membantu proses penyusunan desain. Pelatihan ini menunjukkan bahwa Canva AI mampu membantu peserta menghasilkan desain poster secara lebih mudah tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Temuan ini mendukung pendapat (Chen et al., 2020), (Kasneci et al., 2023), dan (Ng et al., 2021) yang menyatakan bahwa AI generatif mampu meningkatkan kreativitas, produktivitas, serta kompetensi digital melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.



Gambar 4. Pelatihan Pemanfaatan Canva AI

Ringkasan capaian kegiatan pada setiap tahapan pelaksanaan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

| Tahapan                                           | Capaian Kualitatif                                                                                                        |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Identifikasi kebutuhan                            | Teridentifikasi bahwa pemahaman peserta mengenai <i>cyberbullying</i> dan pemanfaatan AI masih terbatas.                  |
| Edukasi literasi digital dan <i>cyberbullying</i> | Peserta memahami bentuk, penyebab, dampak <i>cyberbullying</i> , serta konsep BIJAK sebagai upaya pencegahan.             |
| Diskusi interaktif dan simulasi kasus             | Peserta aktif berbagi pengalaman dan pandangan serta mampu mengidentifikasi contoh <i>cyberbullying</i> di ruang digital. |
| Pelatihan Canva AI                                | Peserta mampu menggunakan fitur dasar Canva AI untuk membuat poster digital dengan pendampingan.                          |
| Evaluasi dan presentasi                           | Seluruh peserta berhasil membuat dan mempresentasikan poster digital bertema pencegahan <i>cyberbullying</i> .            |

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, seluruh tahapan kegiatan menghasilkan capaian sesuai dengan tujuan program. Keberhasilan peserta menghasilkan lima poster digital menunjukkan bahwa Canva AI mampu membantu remaja menghasilkan media edukasi tanpa

memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Fitur berbasis Artificial Intelligence mempermudah proses penyusunan tata letak, pemilihan elemen visual, dan penyempurnaan desain sehingga peserta dapat lebih memusatkan perhatian pada penyusunan pesan edukatif.



Gambar 5. Hasil Poster Digital Peserta

Sebagai luaran utama, peserta berhasil menghasilkan lima poster digital bertema pencegahan *cyberbullying* yang siap dipublikasikan melalui media sosial. Salah satu poster yang paling menonjol menampilkan pesan "Think Before You Type - STOP CYBERBULLYING" dengan desain yang kuat secara visual dan mudah dipahami oleh audiens remaja. Poster tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengubahnya menjadi media edukasi yang komunikatif. Temuan ini sejalan dengan Qian (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan generative AI dalam tugas kreatif dapat meningkatkan kualitas hasil karya peserta didik. Dengan demikian, luaran poster tidak hanya menjadi produk praktik, tetapi juga media kampanye sosial yang relevan dengan karakteristik komunikasi remaja masa kini.



Gambar 6. Foto Bersama Peserta Posyandu Remaja

Integrasi edukasi etika digital dengan pelatihan pemanfaatan AI generatif berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi digital remaja. Melalui pendekatan

ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai bahaya *cyberbullying*, tetapi juga keterampilan memproduksi konten digital yang positif sehingga dapat berperan sebagai agen literasi digital di lingkungan sekitarnya, sejalan dengan kerangka literasi digital yang dikemukakan oleh Fraillon et al. (2020) dan Navarro et al. (2018). Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena belum menggunakan instrumen evaluasi kuantitatif berupa pre-test dan post-test, hanya melibatkan 29 peserta dari satu Posyandu Remaja, serta dilaksanakan dalam waktu satu hari sehingga peningkatan pemahaman, retensi pengetahuan, dan keberlanjutan pemanfaatan poster digital belum dapat dievaluasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan menerapkan instrumen evaluasi yang terstandar, melakukan evaluasi lanjutan (follow-up) terhadap perubahan perilaku digital peserta, serta memperluas sasaran kegiatan pada kelompok remaja di wilayah lain agar efektivitas model edukasi *cyberbullying* berbasis Canva AI dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman anggota Posyandu Remaja Desa Kedawung mengenai *cyberbullying*, etika dalam menggunakan media sosial, serta pemanfaatan Canva AI untuk membuat konten digital edukatif. Melalui penyampaian materi, diskusi, simulasi kasus, dan praktik secara langsung, peserta menjadi lebih memahami cara mencegah *cyberbullying* dan mampu membuat poster digital sebagai media kampanye positif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggabungan edukasi literasi digital dengan pelatihan Canva AI dapat membantu remaja mengembangkan pengetahuan sekaligus keterampilan yang bermanfaat dalam penggunaan media sosial. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilakukan dengan jumlah peserta yang lebih banyak serta menggunakan evaluasi seperti pre-test dan post-test agar peningkatan kemampuan peserta dapat diukur dengan lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.Itishom , A.Shofif, I. Menarianti. 2026. "Digital Transformation of MSMEs in Gemulak Village through Digital Marketing and Generative AI to Strengthen Business Branding." 5(2):1695–1702.
- Akhmad Bachruddin, Sri Astuty, Siswanto, Sarwani, Muhammad Ainani. 2025. "Penguatan Literasi Digital Pada Remaja ( Cegah Cyberbullying Dan KGB0 ) Di Kota Banjarmasin." Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat 10(1):104–10.
- Akhtar, Zarif Bin. 2024. "Unveiling the Evolution of Generative AI ( GAI ): A Comprehensive and Investigative Analysis toward LLM Models ( 2021 – 2024 ) and Beyond." Journal of Electrical Systems and Information Technology 1–21. doi: 10.1186/s43067-024-00145-1.

- Bozzola, Elena, Giulia Spina, Rino Agostiniani, Sarah Barni, Rocco Russo, Elena Scarpato, Antonio Di Mauro, Antonella Vita, Di Stefano, Cinthia Caruso, Giovanni Corsello, and Annamaria Staiano. 2022. "The Use of Social Media in Children and Adolescents : Scoping Review on the Potential Risks."
- Boer, M., Stevens, G. W. J. M., Finkenauer, C., de Looze, M. E., & van den Eijnden, R. J. J. M. (2021). Social media use intensity, social media use problems, and mental health among adolescents: Investigating directionality and mediating processes. *Computers in Human Behavior*, 116, 106645. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106645>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE Access*, 8, 75264-75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Chiu, T. K. F., Xia, Q., Zhou, X., Chai, C. S., & Cheng, M. (2023). Systematic literature review on opportunities, challenges, and future research recommendations of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100118. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118>
- Detlor, Brian, Heidi Julien, Tara La Rose, and Alexander Serenko. 2022. "Community-Led Digital Literacy Training: Toward a Conceptual Framework." *Journal of the Association for Information Science and Technology* 73(10):1387–1400. doi: 10.1002/asi.24639.
- Doshi, Anil R., and Oliver P. Hauser. 2024. "Generative AI Enhances Individual Creativity but Reduces the Collective Diversity of Novel Content." *Science Advances* 10(28). doi: 10.1126/sciadv.adn5290.
- Gohal, Gassem, Ahmad Alqassim, Ebtihal Eltyeb, Ahmed Rayyani, Bassam Hakami, and Abdullah Al Faqih. 2023. "Prevalence and Related Risks of Cyberbullying and Its Effects on Adolescent." *BMC Psychiatry* 1–10. doi: 10.1186/s12888-023-04542-0.
- Kasneci, E., Sessler, K., Kuchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Seidel, T. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Maulida, Husna, Yulia Rahma, and Ani Rakhmawati. 2024. "Innovation of Project-Based Learning Model to Support Students' Digital Literacy Abilities: A Literature Review." *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8(2):227–38.
- Muthiatius Sholikhah, Fathur Rohman Devin A, Rifki Artha Nugraha, Sri Untari. 2025. "Pengenalan Teknologi Digital Dan Etika Online Melalui Posasi (Poster Edukasi) Sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying Di Kalangan Siswa Mts Al-Ittihad." *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4:46–61.
- Navarro, R., Yubero, S., & Larranaga, E. (2018). Cyberbullying victimization and fatalism in adolescence: Resilience as a moderator. *Children and Youth Services Review*, 84, 215-221. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2017.12.011>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Ng, Davy Tsz Kit, Jac Ka Lok Leung, Samuel Kai Wah Chu, and Maggie Shen Qiao. 2021. "Conceptualizing AI Literacy: An Exploratory Review." *Computers and Education: Artificial Intelligence* 2. doi: 10.1016/j.caeai.2021.100041.
- Noya, Fransisca, Kadar Ramadhan, Deviana Laurenzy Tadale, and Ni Kadek Widyani. 2021. "Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Kader Melalui Pelatihan Kader Posyandu Remaja." *Jurnal Masyarakat Mandiri* 5(5):2–9.
- Purba, Budiman, Afriadi Amin, and Helentina Marianne Manullang. 2025. "Edukasi Pengenalan Dampak Psikologi Dari Cyberbullying Di Media Sosial." *Indonesian Journal of Community Empowerment* 2(4):724–32.

- Qian, Y. (2025). Pedagogical applications of generative AI tools in K-12 education. *TechTrends*, 69, 1105-1120. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-01034-4>
- Vanhoffelen, Gaëlle, and Laura Vandenbosch. 2025. "Teens , Tech , and Talk : Adolescents ' Use of and Emotional Reactions to Snapchat ' s My AI Chatbot." 1–14.
- Vanhoffelen, Gaëlle, Laura Vandenbosch, and Lara Schreurs. 2025. "Teens, Tech, and Talk: Adolescents' Use of and Emotional Reactions to Snapchat's My AI Chatbot." *Behavioral Sciences* 15(8). doi: 10.3390/bs15081037.
- Wahid, Laila, Ratih Indraswari, Zahroh Shaluhiah, Bagoes Widjanarko, Fakultas Kesehatan Masyarakat, and Universitas Diponegoro. 2020. "Gambaran Pelaksanaan Posyandu Remaja Di Kelurahan Panggung Kidul Kecamatan Semarang Utara." *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 8.
- Weng, Yih Ming, Yi Xuan Li, Ching Hao Chang, Su Fei Huang, Jung Yu Liao, Kuei Yu Huang, Hsiao Pei Hsu, Chiu Mieh Huang, and Jong Long Guo. 2025. "Effectiveness of an Interactive Digital Intervention Program on Knowledge, Health Literacy, and Learner Engagement in Senior High School Students: Intragroup and Intergroup Comparison of 2 Teaching Models." *Journal of Medical Internet Research* 27. doi: 10.2196/76109.
- Zhang, Lu, and Yan Ma. 2023. "A Study of the Impact of Project-Based Learning on Student Learning Effects: A Meta-Analysis Study." *Frontiers in Psychology* 14. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1202728.
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying among adolescents and children: A comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Frontiers in Public Health*, 9, 634909. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>