

## ***Pengabdian Kegiatan Sosial: Mengenal AI dan Teknik Prompting di SMA***

### ***Community Service Activities: Getting to Know AI and Prompting Techniques in High School***

**Hocwin Hebert<sup>1\*</sup>, Verrino Aditya<sup>2</sup>, Ivander Destian Luis<sup>3</sup>, Peter Reynard Susanto<sup>4</sup>, Adrian Chandra<sup>5</sup>, Ery Hartati<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Multi Data Palembang, Indonesia

\*Email Korespondensi : [hocwinhebert\\_2226250078@mhs.mdp.ac.id](mailto:hocwinhebert_2226250078@mhs.mdp.ac.id)

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mengubah cara kita dalam mengakses informasi. Di masa lalu, mesin pencari seperti Google.com mengharuskan pengguna untuk memilih kata kunci yang tepat dan menyaring hasil yang diperoleh. Namun, dengan hadirnya kecerdasan buatan seperti ChatGPT dan Suno AI, interaksi dengan teknologi mengalami perubahan signifikan. Pengguna kini dapat berkomunikasi secara alami dengan AI, meskipun pemahaman terhadap cara kerja dan keterbatasannya tetap penting. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa SMA Xaverius 3 Palembang mengenai konsep AI dan teknik prompting pada Generative AI, agar mereka mampu menggunakannya secara bijak dalam menunjang pembelajaran dan eksplorasi kreatif. Kegiatan ini meliputi pemberian materi, demo AI, dan evaluasi dengan Quiziz. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori dasar AI, tetapi juga mampu mengaplikasikan prompting pada berbagai platform AI seperti ChatGPT, Microsoft Designer, dan Suno AI.

Kata Kunci : Artificial Intelligence, Prompt, Teknologi, Sosialisasi, Generative

#### **Abstract**

*Rapid technological developments have changed the way we access information. In the past, search engines such as Google.com required users to select the right keywords and filter the results obtained. However, with the presence of artificial intelligence such as ChatGPT and Suno AI, interactions with technology have changed significantly. Users can now communicate naturally with AI, although understanding how it works and its limitations remains important. The purpose of this activity is to provide students of SMA Xaverius 3 Palembang with an understanding of the concept of AI and prompting techniques in Generative AI, so that they are able to use it wisely to support learning and creative exploration. This activity includes providing materials, AI demos, and evaluations with Quiziz. The results of the activity show that students not only understand the basic theory of AI, but are also able to apply prompting to various AI platforms such as ChatGPT, Microsoft Designer, and Suno AI.*

*Keywords: Artificial Intelligence, Prompt, Technology, Socialization, Generative AI.*

#### **PENDAHULUAN**

Pada masa ini teknologi sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satu hal yang dapat kita lihat adalah dalam aspek "Artificial Intelligence". Menurut Pan & Zhang dalam (Rizal, 2024) Artificial Intelligence atau biasa disingkat "AI" adalah sebuah cabang ilmu yang bertujuan agar komputer dapat menyelesaikan tugas seperti manusia pada umumnya, seperti pemecahan masalah, persepsi, dan lain-lain. Perkembangan yang sangat pesat ini dapat kita lihat pada cara kita dalam mengakses informasi. Menurut Zlateva dalam (Hibatulwafi & Laksmi, 2024) mengatakan bahwa para profesional

sekarang wajib dan dapat memanfaatkan Generative AI, karena dengan memanfaatkan tools ini, memberikan mereka suatu kemudahan, serta dapat memberikan mereka ide baru untuk membuat konten, atau lagu, atau seni lainnya. Di masa lalu, mesin pencari seperti Google.com mengharuskan pengguna untuk memilih kata kunci yang tepat, memahami cara kerja algoritma pencarian, dan menyaring hasil yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tetapi, dengan hadirnya Generative AI, seperti Chat GPT dan Suno AI, interaksi dengan teknologi telah mengalami perubahan yang signifikan. Chat GPT memungkinkan pengguna untuk menyampaikan pertanyaan dalam bahasa manusia alami, sehingga tidak perlu lagi memikirkan kata kunci khusus. Kehadiran ChatGPT mendukung siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21. Siswa menjadi terbiasa untuk belajar dengan menggunakan artificial intelligence. Hal ini tentu akan meningkatkan literasi digital siswa (Mahsup et al., 2024). Hanya dengan memberikan sebuah pertanyaan, sistem dapat segera memberikan respons inti permasalahan, yang mana respon ini memiliki potensi transformatif, serta akses ke sejumlah besar informasi dan perspektif yang tidak tersedia di ruang kelas tradisional (Salih et al., 2025). Menurut Sweeney dalam (Liliana et al., 2023) mengatakan bahwa "Teknologi seperti ChatGPT dapat membuat teks canggih yang sangat berbeda dari yang dihasilkan oleh manusia serta dapat diterapkan di berbagai bidang." Meskipun demikian, perlu diingat bahwa jawaban yang diberikan belum selalu sempurna atau sepenuhnya akurat, sehingga pemahaman terhadap cara kerja, tantangan dan keterbatasannya tetap penting.

Dengan perkembangan AI yang sudah luas di berbagai bidang, maka ini menyoroti tantangan etika, seperti keadilan, transparansi, dan manfaat utilitas (Alvi Pratama, 2024). Selain itu juga, cara kita berinteraksi atau berkomunikasi dengan kecerdasan buatan itu mempengaruhi jawaban yang diberikannya. Teknik ini lebih dikenal dengan nama teknik prompting. Teknik prompting tidak hanya membantu untuk mendapatkan jawaban yang lebih relevan, namun juga mengoptimalkan interaksi antara pengguna dan kecerdasan buatan. Dengan menguasai teknik prompting yang efektif, pengguna dapat memanfaatkan potensi Chat GPT dan kecerdasan buatan lainnya secara maksimal. Hal ini sangat penting di era informasi yang serba cepat, di mana kecepatan dan keakuratan data menjadi faktor penentu pengambil keputusan (Diky Dermawan & Herdianto, 2024). Melihat perkembangan yang begitu pesat, maka diperlukan kegiatan sosialisasi kepada masyarakat.

Kegiatan sosial adalah sebuah kegiatan yang dilakukan bersama dan melibatkan masyarakat sekitar kita, yang bertujuan memberikan manfaat bagi masyarakat yang mengikutinya dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (Julita et al., 2023). Kegiatan ini terjadi sebagai suatu aksi dan bentuk peduli terhadap sekitar kita dalam merespon suatu kasus yang sedang terjadi saat ini, dan membutuhkan sosialisasi. Kegiatan sosial ini terdiri dari berbagai macam, seperti bakti sosial atau pengabdian. Dalam menjalankan kegiatan sosial ini, banyak lembaga yang ikut serta, salah satunya adalah lembaga LPPM. Lembaga LPPM merupakan sebuah lembaga yang berfokus pada pengelolaan dan pengembangan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat dalam perguruan tinggi. Dengan adanya LPPM, memberikan peluang bagi mahasiswa untuk ikut serta dalam kegiatan sosial, yaitu melalui pengabdian kepada masyarakat. Pada kesempatan ini, kami akan melakukan pengabdian yang berfokus kepada sebuah sekolah yang sudah lama berdiri di Palembang yaitu SMA Xaverius 3 Palembang.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang sudah kita kenal sejak dari kecil yang bertujuan untuk membantu anak-anak untuk mengubah pola pikir, melatih kreativitas, serta mengasah ilmu sesuai dengan kurikulum (Simanjoran, 2023). Sekolah memiliki jenjang yang berfungsi sebagai tahapan pendidikan, yang mana ini terdiri dari 4 tingkatan,

mulai dari PAUD, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah menengah atas (SMA) adalah masa di mana seseorang akan mulai memikirkan karir dan masa depan mereka mau ke arah mana. Oleh karena itu, pembentukan karakter, persiapan sejak dini, dan memberikan informasi dapat membantu mereka dalam mengembangkan bakat dan memilih bidang yang disukai.

Secara keseluruhan, pengabdian ini bertujuan agar siswa-siswi dari SMA Xaverius 3 Palembang dapat lebih beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, serta diharapkan dengan pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan produktivitas, namun juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih luas, mulai dari riset pengetahuan hingga pengembangan kreatif.

### METODE PELAKSANAAN

Kuliah merupakan jenjang pendidikan tinggi. Selain belajar dan mengasah ilmu, salah satu kegiatan yang perlu diterapkan kepada mahasiswa adalah pembelajaran layanan. Menurut Kasi, Sumarmi, dan Astina mengatakan bahwa dengan adanya pembelajaran layanan, membuat ilmu yang ada serta implementasi ke masyarakat menjadi terhubung (Hermawan et al., 2023). Dalam melaksanakan sebuah kegiatan, salah satunya pembelajaran pelayanan, kita membutuhkan sebuah acuan serta tahapan-tahapan agar kita mengetahui bagaimana cara kerjanya, hal ini di kenal dengan metodologi (Abubakar, 2021). Pada pengabdian ini, kami menggunakan metodologi Service Learning. Metodologi Service Learning merupakan metodologi yang menggunakan konsep Experiential Learning, hal ini memiliki tujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran ke dalam kegiatan pengabdian masyarakat (Afandi et al., 2022). Menurut (Bukidz, 2022) mengatakan bahwa "Service Learning ini dapat dilakukan dengan kolaboratif antara dosen, mahasiswa, mitra, dan institusi swasta maupun negeri." Hal ini membuat kesempatan besar bagi mahasiswa/mahasiswi untuk dapat berinteraksi dan berkontribusi dalam menyelesaikan masalah masyarakat, serta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat dari kuliah ke dalam lapangan nyata serta mengajarkan tanggung jawab dan memperkuat komunitas (Walukow & Prijanto, 2021). Hal inilah yang membuat metode ini sejalan dengan kegiatan yang ingin kami lakukan.

Pada metodologi ini, terdiri 4 tahap, yaitu investigasi, persiapan, tindakan, dan refleksi (Dyah Pramanik et al., 2021). Pada tahap investigasi, di sini dilakukan sebuah penelitian terhadap faktor eksternal dan internal. Pada faktor internal, kami harus dapat analisis mengenai masalah tersebut sesuai dengan kemampuan kami, yaitu menyangkut pemberdayaan komputer. Kemudian pada faktor eksternal, kami melakukan sebuah analisis, dan melihat bahwa perkembangan teknologi terutama Generative AI sedang berkembang pesat. Hal ini memberikan tantangan terhadap masyarakat agar untuk bisa beradaptasi dengan teknologi ini. Oleh karena itu, kami memilih tema "AI" di sekolah SMA Xaverius 3, karena permasalahan eksternal dan internal saling berkaitan.

Kemudian ada tahap persiapan. Pada tahap ini, kami memulainya dengan membuat proposal mengenai kegiatan yang dilakukan. Setelah itu mencari sekolah, dan mengunjungi sekolah untuk urusan administrasi. Kemudian, membuat sertifikat untuk sekolah tujuan sebagai bentuk penghargaan karena telah membolehkan kami untuk melakukan pengabdian di sekolahnya. Setelah diterima, kami mulai membuat materi berkaitan dengan "AI". Setelah itu, kami melakukan latihan demo pengajaran agar ketika

ke lapangan sudah memahami materi yang ada dan bagaimana cara penyampaian materi yang mudah dipahami oleh peserta.

Setelah itu adalah tahap tindakan. Pada tahap ini, kami mulai melaksanakan proses pengabdian di sekolah SMA Xaverius 3. Di sini proses pengabdian di mulai dengan kata sambutan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan proses KBM yang menjelaskan mengenai materi yang telah kami buat, lalu ketika materi selesai, diadakan sebuah tes dengan hadiah untuk melihat seberapa jauh kemampuan peserta dalam menerima materi yang telah disampaikan, dan terakhir ditutup dengan pembagian snack dan pembubaran.

Lalu, yang terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap ini, kami melakukan sebuah evaluasi melalui hasil nilai tes, serta penilaian diri mengenai proses pengabdian kami. Selain itu juga, diikuti dengan membuat laporan akhir sehingga kegiatan yang telah dilakukan dapat dilaporkan kepada dosen pembimbing kami.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ke sekolah SMA Xaverius 3 Palembang ini dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2024. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari yang mengangkat tema mengenai "Mengenal AI dan Teknik Prompting Pada Generative AI di SMA". Kegiatan ini memiliki tujuan agar siswa-siswi dapat lebih beradaptasi dengan perkembangan teknologi terutama Generative AI serta dapat memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan benar supaya dapat lebih mengeksplor lebih luas, dan membuat kegiatan menjadi produktif.

Kegiatan ini diawali dengan pembagian koordinasi agar tiap panitia mengingat apa yang menjadi tanggung jawab mereka saat pelaksanaan nanti, sehingga acara dapat berjalan dengan lancar dan baik. Kegiatan dilanjutkan dengan masuk ke kelas yang telah dipilih oleh pihak sekolah sesuai dengan jam matakuliah yang sesuai, yaitu pada pelajaran komputer. Kegiatan ini dibuka oleh Bapak Dhony Noviahadi, S.Si., dengan memberikan sebuah kata pengantar. Beliau hanya menemani kami di awal kegiatan, kemudian izin pamit. Setelah itu proses kegiatan belajar-mengajar di mulai.

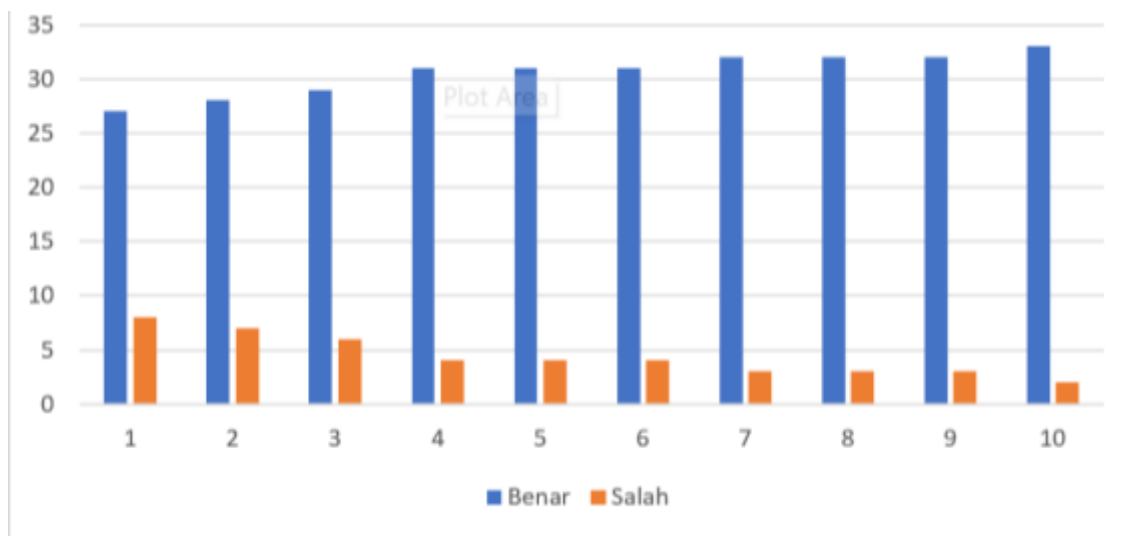


Gambar 1. Kegiatan Belajar Mengajar

Pada proses KBM yang dapat dilihat pada gambar 1, awalnya diberikan materi dasar terlebih dahulu mengenai AI, dan hampir keseluruhan murid mengetahui teknologi tersebut. Pada materi ChatGPT, banyak murid yang sudah sering memakai untuk

membantu mereka dalam produktifitas, tetapi mereka tidak mengetahui bahwa prompting sangat berpengaruh dalam menghasilkan jawaban. Di sini, ada dilakukan sebuah tes, mengenai memberikan pertanyaan kepada GPT, yaitu "How many 'r' in 'strawberry'?" Pada momen ini, banyak murid yang kaget bahwa jawaban yang diberikan oleh GPT salah, dan kami menyuruh mereka untuk memikirkan bagaimana solusi prompt yang baik agar jawaban benar.

Selain materi GPT, ada 2 materi lagi yang disampaikan, yaitu materi untuk membuat lagu dan sebuah gambar. Di sini ada beberapa murid yang merasa baru mengenai hal tersebut. Dalam membuat lagu dan gambar, AI yang digunakan adalah Suno AI dan Deep Dream Generator. Tahapan kegiatan ini dilakukan dengan registrasi terlebih dahulu dengan login pakai gmail. Kemudian membuat prompt yang baik agar dapat membuat lagu dan gambar sesuai dengan keinginan. Pembuatan prompt juga dilakukan dengan bantuan GPT, hal ini bertujuan agar dapat memberikan kita ide apalagi berkaitan dengan lagu. Dengan bantuan GPT, kita dapat mengambil lirik yang kita ingin dan menggabungkannya jadi satu.



Gambar 2. Hasil Quizizz

Setelah materi selesai, dilakukan sebuah tes. Tes ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Tes ini dilakukan dengan menggunakan Quizizz dan diikuti oleh 35 siswa. Hasil dari tes yang dilakukan di Quizizz dapat dilihat pada gambar 2. Pada akhir tes, akan dilihat siapa juara 3 tertinggi. Juara ini akan diberikan sebuah hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap mereka sebagaimana yang ada dalam dokumentasi pada gambar 3. Kemudian, setelah pembagian hadiah dilanjutkan dengan pembagian snack kepada seluruh peserta.



Gambar 3. Sesi Pemberian hadiah, Sertifikat dan Foto Bersama

Setelah kegiatan pengabdian ini selesai, kami menuju ke ruang waka kesiswaan. Di sini kami bertujuan untuk pamit dengan Bapak Dhony dan mengucapkan terima kasih kepada beliau karena telah banyak membantu kami mulai dari awal administrasi sekolah hingga hari kegiatan selesai. Di sini kami berfoto bersama, serta memberikan cinderamata berupa sertifikat, hal ini dapat dilihat pada gambar 3.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian dengan tema “Mengenal AI dan Teknik Prompting pada Generative AI di SMA” yang dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2024 di SMA Xaverius 3 Palembang berjalan dengan lancar dan sukses. Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkenalkan siswa mengenai perkembangan teknologi Generative AI, seperti ChatGPT, Suno AI (pembuatan lagu), dan Deep Dream Generator (pembuatan gambar), serta melatih mereka dalam menggunakan teknik prompting yang efektif untuk memaksimalkan manfaat AI dalam kegiatan produktif. Pada kegiatan ini mereka baru mengetahui bahwa jawaban yang diberikan Chat GPT juga bisa salah setelah dilakukan pengujian pada Chat GPT dengan pertanyaan “How many ‘r’ in ‘strawberry?’” Selain itu juga, berdasarkan evaluasi dari tes Quizizz mereka, dapat dilihat bahwa hampir rata-rata siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

Oleh karena itu, secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang AI dan teknik prompting, sekaligus membuka wawasan mereka tentang pemanfaatan teknologi ini untuk mendukung kreativitas dan produktivitas belajar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih Atas dukungan semua pihak yang telah diberikan kepada kami untuk pelaksanaan kegiatan Mengenal AI dan Teknik Prompting Pada Generative AI di SMA Xaverius 3.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. (2021). PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf>
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Dwi, R., Parmitasari, A., Nurdiyana, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. <http://diktis.kemenag.go.id>
- Alvi Pratama, M. (2024). Kompromi Etis dalam AI Generatif Memetakan Konflik Nilai Keadilan, Transparansi, dan Utilitas. *Judge: Jurnal Hukum*, 05. <https://doi.org/10.54209/judge.v5i02.700>
- Bukidz, D. P. (2022). PENERAPAN SERVICE LEARNING DENGAN METODE HYBRID UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(3), 1-7. <https://doi.org/10.19166/jspc.v6i3.6146>
- Diky Dermawan, R., & Herdianto. (2024). Meningkatkan Kinerja Output ChatGPT Melalui Teknik Prompt Engineering Yang Dapat Dikustomisasi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 10646-10664. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/9067/6258/14651>
- Dyah Pramanik, P., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). MEDIA BELAJAR INOVATIF BAGI SISWA SDN 05 PESANGGRAHAN JAKARTA: PKM DENGAN KONSEP SERVICE LEARNING. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 1, 46-56. <https://doi.org/10.59818/jpm>
- Hermawan, S., Harjanti, D., Soedharta, M., Vincent, R., Adiguna, B., Alexander, S., & Sugiarto, H. N. (2023). DAMPAK SERVICE LEARNING PEMURNIAN AIR PAYAU DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LOKAL YANG BERKELANJUTAN. *SHARE: Journal of Service Learning*, 9(1), 14-23. <https://doi.org/10.9744/share.9.1.14-23>
- Hibatulwafi, F., & Laksmi. (2024). Fenomena Penggunaan Generative AI dalam Perilaku Pencarian Informasi Praktisi Teknologi. *Media Pustakawan*, 31(2), 141-155. <https://doi.org/10.37014/medpus.v31i2.5222>
- Julita, R., Montessori, M., Ananda, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2023). Kegiatan sosial kemasyarakatan oleh Yayasan Buddha Tzu Chi di Perumahan Cinta Kasih Lubuk Buaya. In *Journal of Education, Cultural and Politics* (Vol. 3, Issue 1). <https://jecco.pj.unp.ac.id/index.php/jecco/article/download/160/46/>
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Warsuta, B., & Sugiyanto. (2023). Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif dalam Aktivitas Akademik di Politeknik Negeri Jakarta. *SEMINAR NASIONAL INOVASI VOKASI*, 2. <https://prosiding.pnj.ac.id/index.php/sniv/article/view/415>
- Mahsup, Abdillah, Zaenudin, Swahip, Ibrahim, Syafril, & Fitriani, E. (2024). Pelatihan aplikasi Chatgpt sebagai alat pendukung pembelajaran. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/26150>
- Rizal, Moh. H. S. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 7080-7095. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/10752/7698/18508>

- Salih, S., Husain, O., Hamdan, M., Abdelsalam, S., Elshafie, H., & Motwakel, A. (2025). Transforming education with AI: A systematic review of ChatGPT's role in learning, academic practices, and institutional adoption. In Results in Engineering (Vol. 25). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.rineng.2024.103837>
- Simanjoran, R. R. (2023). FUNGSI SEKOLAH. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/698>
- Walukow, D. S., & Prijanto, J. H. (2021). PENDEKATAN SERVICE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI UNIVERSITAS PELITA HARAPAN ERA NEW NORMAL. Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN, 08(02), 136-142.  
[https://www.researchgate.net/publication/356402756\\_PENDEKATAN\\_SERVICE\\_LEARNING\\_DALAM\\_PEMBELAJARAN\\_PENDIDIKAN\\_KEWARGANEGARAAN\\_DI\\_UNIVERSITAS\\_PELITA\\_HARAPAN\\_ERA\\_NEW\\_NORMAL](https://www.researchgate.net/publication/356402756_PENDEKATAN_SERVICE_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN_PENDIDIKAN_KEWARGANEGARAAN_DI_UNIVERSITAS_PELITA_HARAPAN_ERA_NEW_NORMAL)