

## ***Kegiatan Pelatihan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Pemahaman Penggunaan Tools Ai Untuk Membuat Konten***

### ***Training and Community Service Activities In Understanding the use of AI Tools to Create Content***

**Christy<sup>1)</sup>, Jennifer Jocelyn<sup>2)</sup>, Jennifer Velensia Santoti<sup>3)</sup>, Nicholas Edison <sup>4)</sup>, Ricko Andreas Kartono<sup>5)</sup>, Ery Hartati<sup>6)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6)</sup>Program Studi Informatika, Universitas Multi Data Palembang

\*Email Korespondensi : [ery\\_hartati@mdp.ac.id](mailto:ery_hartati@mdp.ac.id)

#### **Abstrak**

Kegiatan pelatihan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa SMP Xaverius Maria Palembang mengenai penggunaan alat kecerdasan buatan (AI) untuk menciptakan konten digital, seperti desain grafis, video, dan musik. Metode pelatihan berbasis praktik langsung digunakan untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam menggunakan aplikasi AI, seperti ChatGPT, Microsoft Designer, Luma AI, dan Udio AI. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga mampu menghasilkan konten yang lebih inovatif dan kreatif. Evaluasi melalui kuis interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, meskipun terdapat beberapa tantangan dalam memahami istilah teknis tertentu. Pelatihan ini berhasil mendorong siswa untuk menjadi kreator digital yang aktif dan etis, mendukung literasi digital mereka untuk menghadapi era teknologi yang semakin berkembang.

Kata Kunci: Konten digital, kreativitas, literasi digital, pembelajaran praktik, pendidikan teknologi.

#### **Abstract**

*This training activity aims to improve the understanding of students of SMP Xaverius Maria Palembang regarding the use of artificial intelligence (AI) tools to create digital content, such as graphic design, video, and music. The hands-on practice-based training method is used to provide students with real experience in using AI applications, such as ChatGPT, Microsoft Designer, Luma AI, and Udio AI. The results of the training show that students not only understand the basic concepts of AI, but are also able to produce more innovative and creative content. Evaluation through interactive quizzes shows an increase in student understanding, although there are some challenges in understanding certain technical terms. This training has succeeded in encouraging students to become active and ethical digital creators, supporting their digital literacy to face the era of increasingly developing technology.*

*Keywords: Creativity, digital content, digital literacy, hands-on learning, technology education.*

#### **PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang semakin berkembang, kecerdasan buatan (AI) telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk industri kreatif dan pendidikan. AI digunakan untuk berbagai keperluan, seperti desain grafis, pengeditan video, pembuatan musik digital, hingga otomatisasi pekerjaan administratif. Namun, masih banyak siswa sekolah menengah yang belum memahami bagaimana AI dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas mereka. Di satu sisi, perkembangan teknologi AI telah membuka peluang baru bagi generasi muda

untuk menciptakan konten digital yang inovatif. Di sisi lain, kurangnya literasi digital yang memadai menyebabkan siswa hanya menjadi konsumen teknologi, bukan sebagai kreator yang aktif berinovasi. Kondisi ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi AI dengan bijak dan efektif.

SMP Xaverius Maria Palembang merupakan salah satu sekolah yang berkomitmen membekali siswanya dengan keterampilan berbasis teknologi agar lebih siap menghadapi persaingan di era digital. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam memahami dan memanfaatkan tools AI dalam pembuatan konten digital, seperti desain grafis, pengeditan video, dan produksi musik digital. Sebagaimana diungkapkan oleh Utami, et al. (2024), "Pengenalan konsep kecerdasan buatan (AI) melalui simulasi dan studi kasus kehidupan sehari-hari telah membantu siswa memahami penerapan teknologi AI yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif." Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan digital mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Darwis, et al. (2024) menunjukkan bahwa "tools AI dapat membantu siswa SMK untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, pemecahan masalah, dan kemampuan digital." Selain itu, Maria, et al. (2024) menegaskan, "Melalui pendekatan yang mencakup teori, praktik, dan evaluasi, pelatihan ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan penerapan yang efektif dari AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam dunia kerja yang semakin berbasis teknologi."

Rasyid, et al. (2024) mengungkapkan bahwa, "Pemanfaatan AI dalam pendidikan seni memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan industri kreatif. Pendampingan dalam menyusun modul berbasis AI meningkatkan pemahaman siswa terhadap potensi teknologi ini dalam pendidikan dan seni budaya." Lebih lanjut, Norman dan Chear (2024) menunjukkan bahwa, "Guru yang telah menggunakan AI melaporkan efisiensi dalam pengajaran dan dampak positif pada minat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah menengah." Penelitian ini menekankan pentingnya memberikan panduan praktis dalam penggunaan AI agar manfaatnya dapat dioptimalkan.

Dalam konteks pelatihan praktis, Ummah, et al. (2025) menambahkan bahwa, "Pembangunan sistem Generative AI di SMAN 8 Bandung memberikan wawasan langsung kepada siswa tentang bagaimana teknologi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, yang meningkatkan keterlibatan siswa." Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran interaktif, Noeruddin, et al. (2025) mencatat bahwa "Pendampingan guru dalam menyusun media pembelajaran interaktif berbasis AI seperti Meta AI dan ChatGPT telah menunjukkan dampak positif pada pemahaman siswa, terutama dalam penerapan konsep teknologi di sekolah dasar hingga menengah." Hal ini memberikan wawasan bahwa integrasi AI dapat memperkaya proses pembelajaran dengan cara yang lebih adaptif.

Dengan demikian, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana AI dapat digunakan sebagai alat kreatif yang mendukung inovasi digital. Selain itu, evaluasi pelatihan akan dilakukan menggunakan kuesioner dan pengamatan langsung guna mengukur dampak dari pelatihan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan AI. Metode ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan siswa.

## METODE PELAKSANAAN

Pelatihan kecerdasan buatan sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan berbagai alat utama yang mendukung pembelajaran interaktif dan praktik langsung. Perangkat keras yang digunakan meliputi laptop atau PC, serta koneksi internet yang stabil. Selain itu, peserta juga disarankan menggunakan handphone atau ponsel masing-masing jika koneksi internet laptop atau PC kurang stabil. Selain itu, pelatihan ini juga memanfaatkan beberapa platform perangkat lunak berbasis AI, yaitu Luma AI untuk membuat visualisasi 3D, Udio AI dan Suno AI untuk pelatihan pembuatan musik berbasis AI, Microsoft Designer untuk desain grafis berbantuan AI, serta ChatGPT sebagai asisten interaktif dalam membuat prompt yang deskriptif dan menarik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan berbasis praktik langsung. Menurut Rizaldy dan Alwiah (2024), "Pendekatan interaktif melalui diskusi dan praktik langsung terbukti efektif dalam pelatihan berbasis AI, terutama dalam mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan." Hal ini juga ditegaskan oleh Istiqomah et al. (2020), metode ini dinilai sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa melalui pengalaman langsung dan studi kasus yang dapat meningkatkan kemampuan. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Anwar et al. (2022), yang menyatakan bahwa sesi interaktif dari praktik langsung dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam menggunakan teknologi AI.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dalam tiga tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup penyusunan materi pelatihan dalam bentuk slide presentasi, persiapan teknis untuk sesi pelatihan, pembuatan pertanyaan untuk sesi evaluasi, serta persiapan hadiah untuk dibagikan kepada para siswa-siswi sebagai bentuk apresiasi. Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang terdiri dari beberapa sesi utama. Sesi pertama mencakup pengenalan konsep dasar AI, AI Generatif, serta pemahaman tentang prompt. Sesi kedua berfokus pada praktik menggunakan ChatGPT sebagai asisten interaktif yang membantu dalam pembuatan prompt yang deskriptif, eksplorasi penggunaan Microsoft Designer untuk membuat gambar dari prompt yang telah dibuat dengan ChatGPT, eksplorasi Suno AI dan Udio AI untuk menciptakan audio atau lagu dari prompt yang telah dibuat, serta sesi menggabungkan gambar dan audio yang telah dibuat menjadi sebuah video bergerak dengan menggunakan Luma AI.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan interaktif seputar AI Generatif, ChatGPT, Microsoft Designer, Udio AI, Suno AI, ataupun Luma AI melalui website [menti.com](https://www.menti.com). Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman siswa-siswi SMP Xaverius Maria mengenai penggunaan tools AI untuk membuat konten. Selanjutnya, hadiah dibagikan kepada seluruh siswa-siswi sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dalam pelatihan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar AI serta cara menerapkannya dalam pembuatan konten. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga langsung terlibat dalam proses pembuatan konten. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam menggunakan teknologi AI untuk berbagai keperluan kreatif.



Gambar 2. Sesi pembukaan dan pengenalan

Sebelum pemaparan materi dimulai, pembawa acara memperkenalkan semua anggota kelompok yang dapat dilihat pada Gambar 2. Setelah itu, pemateri diberi kesempatan untuk menyampaikan materi utama mengenai konsep dasar kecerdasan buatan dan contoh-contoh dari AI Generative. Selain itu, siswa juga dibekali pemahaman mengenai etika penggunaan AI agar dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab.



Gambar 3. Sesi penyampaian materi

Pada sesi selanjutnya, ChatGPT diperkenalkan untuk menyusun prompt deskriptif yang dapat dilihat pada Gambar 3. dimana sesi materi mulai dilakukan. Prompt ini menjadi dasar dalam menghasilkan konten kreatif yang spesifik dan berkualitas. Siswa belajar bagaimana mendesain prompt yang efektif untuk berbagai kebutuhan, seperti desain grafis, video, dan musik. Dengan bimbingan dari pemateri, siswa mampu memahami pentingnya detail dalam perencanaan proyek berbasis AI, yang kemudian diterapkan dalam eksplorasi tools lainnya.



Gambar 4. Suasana kelas selama praktikum

Siswa kemudian diajak untuk mengeksplorasi Microsoft Designer, Luma AI, dan Udio AI yang dapat dilihat pada Gambar 4. Microsoft Designer digunakan untuk membuat desain grafis berdasarkan prompt yang telah dibuat sebelumnya, menghasilkan desain orisinal yang inovatif. Luma AI memungkinkan siswa menciptakan visualisasi 3D, memberikan mereka pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi visual. Lalu, Udio AI digunakan untuk produksi musik digital, di mana siswa belajar tentang pengaturan tempo, melodi, dan harmoni dengan bantuan AI. Pengalaman ini membuka wawasan siswa mengenai potensi AI dalam mendukung berbagai media kreatif. Pada sesi terakhir, siswa mempelajari pemrosesan musik menggunakan Suno AI. Proses ini membantu siswa memahami cara kerja AI dalam produksi audio dan memberikan pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proyek kreatif mereka.

Setelah pelatihan selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pelatihan yang diberikan melalui platform Menti. Hasil jawaban kuis pada Gambar 1 menunjukkan mayoritas peserta mampu menjawab dengan benar pada sebagian besar pertanyaan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan, meskipun terdapat indikasi penurunan akurasi pada bagian akhir kuis. Evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi penyebab peningkatan jawaban salah pada pertanyaan ke-10, "Apa keuntungan utama menggunakan Luma dalam pembuatan video?" karena pertanyaan tersebut mungkin kurang jelas atau mengandung istilah teknis yang belum sepenuhnya dipahami oleh

peserta dan ada kemungkinan peserta merasa bingung dengan jawaban pilihan ganda yang terlalu mirip atau tidak spesifik.



Gambar 5. Sesi pemberian cinderamata dan pembagian hadiah



Gambar 6. Sesi foto bersama

Sebagai penutup, dilakukan pemberian cinderamata berupa plakat dan sertifikat kepada pihak SMP Xaverius Maria Palembang sebagai bentuk penghargaan atas dukungan mereka dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang bertema “Kegiatan Pelatihan dan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Pemahaman Penggunaan Tools AI untuk Membuat Konten”. Acara ini diakhiri dengan sesi foto bersama dan pembagian hadiah kepada siswa SMP Xaverius Maria Palembang yang dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Xaverius Maria Palembang berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan tools kecerdasan buatan untuk pembuatan konten digital. Melalui pendekatan berbasis praktik langsung, siswa tidak hanya memahami konsep dasar AI

tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI, seperti desain grafis, pengeditan video, dan produksi musik digital.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan konten yang lebih inovatif dan kreatif menggunakan teknologi AI, serta memahami pentingnya penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab. Pelatihan ini juga memperlihatkan bahwa metode interaktif dan berbasis proyek memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital siswa, menjadikan mereka lebih siap menghadapi era digital yang semakin berkembang. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program serupa di sekolah-sekolah lain, guna mendukung literasi teknologi generasi muda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service (JSCS)*, 2(1), 27-36. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43>
- Darwis, D., Putra, A. D., Sulistiani, H., Koeswara, W., & Laksono, A. P. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Desain Produk dan Pembuatan Video bagi Siswa SMK N 1 Kotaagung Timur, Provinsi Lampung. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Pemberdayaan kepada Masyarakat*, 2(1), 5-10. <https://doi.org/10.32664/dharma.v2i1.1356>
- Jayadi, P., Pinandhita, F., & Juwari. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence di SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 26-35. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Maria, E., Suswanto, Junirianto, E., Yulianto, Nurhuda, A., Khamidah, I. M., Ramadhani, S., Andrea, R., & Beze, H. (2024). Pelatihan AI untuk Meningkatkan Kreativitas Berkarya di SMK TI Pratama PGRI Samarinda. *ABADI: Jurnal Ahmad Dahlan Mengabdi*, 3(2), 63-68. <https://doi.org/10.58906/abadi.v3i2.150>
- Noeruddin, A., Sugiarto, B. R., Zilla, N. E., Udin, S., Sutrimah, Hawa, M., Fitriarningsih, A., & Hasanudin, C. (2025). Pendampingan Guru dalam Menyusun Media 3D dengan Konsep Kartun Berbantuan Meta AI dan ChatGPT untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *ResearchGate*, 9(1), 2581-2572. [https://www.researchgate.net/publication/390627772\\_PENDAMPINGAN\\_GURU\\_DALAM\\_MENYUSUN\\_MEDIA\\_3D\\_DENGAN\\_KONSEP\\_KARTUN\\_BERBANTUAN\\_META\\_AI\\_DAN\\_CHAT\\_GPT\\_UNTUK\\_PEMBELAJARAN\\_DI\\_SEKOLAH\\_DASAR](https://www.researchgate.net/publication/390627772_PENDAMPINGAN_GURU_DALAM_MENYUSUN_MEDIA_3D_DENGAN_KONSEP_KARTUN_BERBANTUAN_META_AI_DAN_CHAT_GPT_UNTUK_PEMBELAJARAN_DI_SEKOLAH_DASAR)
- Rasyid, R. E., Aisa, S., Ramlan, P., Jamaluddin, J., Sadapotto, A., Mustanir, A., Kasman, N., & Masnawati, M. (2024). Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya. *Madaniya*, 5(4), 1663-1668. <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/973/676>
- Utami L. W. T., Kapoyos, P. B., Rafikri M. D., & Shadam M. (2024). Pengenalan Konsep Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Simulasi dan Kasus Kehidupan Sehari – Hari Bagi Siswa – Siswi SMK Nusantara 1 Ciputat. *Jurnal Indimas*, 2(2), 6-15. Retrieved from <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/indimas/article/view/163>

- Ting, S. C., & Norman, H. (2024). Teachers' Perceptions about the Use of Artificial Intelligence (AI) in Teacher Teaching at the Middle School Level. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 17(2), 150-157. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.2.13.2024>
- Ummah, I., Fitriyani, & Ikhsan, N. (2025). Pembangunan Sistem Generative AI di SMAN 8 Bandung: Peningkatan Keterlibatan dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5614-5620. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/1925/1525>
- Alwiah, I., Erfina, Rizaldy, A., & Nurhidayat, A. M. (2024). Workshop AI "(Artificial Intelligence) di Sekitar Kita" di UPT. SMAN 4 Gowa. *Sistem Informasi - Pengabdian Masyarakat, Penerapan Penelitian*, 3(2), 28-33. <http://sipar.sin.fst.uin-alauddin.ac.id/index.php/sipar/article/view/20/20>
- Ainiyah, N., Handayani, T. S., & Mulyana, T. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Penunjang Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Mengembangkan Kreativitas dan Inovasi Guru. *Sistem Informasi - Pengabdian Masyarakat, Penerapan Penelitian*, 3(2), 21-27. <http://sipar.sin.fst.uin-alauddin.ac.id/index.php/sipar/article/view/19/19>
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158-166. [https://www.researchgate.net/publication/372877280\\_Pemanfaatan\\_Chat\\_GPT\\_Dalam\\_Dunia\\_Pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/372877280_Pemanfaatan_Chat_GPT_Dalam_Dunia_Pendidikan)
- Kurniawati, L., Utami, L. A., Oktaviana, S., & Putri S. A. (2024). Pelatihan AI Image Generator untuk Pembuatan Konten Media Sosial bagi Remaja Islam Al Hikmah. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1597-1606. <https://journal.ppmi.web.id/index.php/JPKI2/article/view/1397/1040>
- Anggreni, S., Rahmatullah, S., Setiyorini, T., & Rifai, A. (2024). Pelatihan Teknologi AI Menggunakan Bing Microsoft Dan Vidnoz AI Bagi Karang Taruna Kelurahan Ragunan. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 183-187. [https://repository.nusamandiri.ac.id/repo/files/249334/download/JURNAL\\_PM\\_ST\\_MEI2024.pdf](https://repository.nusamandiri.ac.id/repo/files/249334/download/JURNAL_PM_ST_MEI2024.pdf)
- Pradini, R. S., Khudori, A. N., Kusuma, W. T., & Rikatsih, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Siswa SMK Tunas Bangsa Untuk Membuat Gambar Dan Caption Di Media Sosial Melalui Pelatihan Berbasis Artificial Intelligence. *DIMASLOKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi dan Informatika*, 3(2), 43-48. <https://dimasloka.ub.ac.id/index.php/dimasloka/article/view/39/24>