

Eksplorasi Dunia AI: Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan Untuk Pemuda Kreatif

Alhadi Saputra^{1*}, Antika Zahrotul Kamalia², Adi Rizky Pratama³,
Yulia Cahyani⁴, Ananda Syifa Nisrina Janatany⁵

^{1, 2, 4, 5} Fakultas Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

³ Fakultas Teknik Informatika, Universitas Buana Perjuangan

* alhadi.saputra@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dasar *Artificial Intelligence* (AI), keterampilan penggunaan tools AI sederhana, kemampuan menyusun *prompt*, kreativitas digital, serta kesadaran etika penggunaan AI pada siswa SMKN 1 Tirtajaya Karawang. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan edukatif, interaktif, dan praktik terbimbing dengan tahapan sosialisasi, pelatihan konsep dasar AI, edukasi etika digital, demonstrasi tools AI, praktik penyusunan *prompt*, diskusi, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator capaian, yaitu pemahaman konsep dasar AI dari 45% menjadi 85%, keterampilan *prompt engineering* dari 40% menjadi 82%, kemampuan menggunakan tools AI sederhana dari 35% menjadi 78%, kreativitas pemanfaatan AI dari 50% menjadi 88%, serta kesadaran etika dan keamanan digital dari 42% menjadi 90%. Secara keseluruhan, rata-rata capaian meningkat dari 42,4% pada pre-test menjadi 84,6% pada post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan dasar AI berbasis praktik efektif dalam meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan kesadaran etis siswa dalam memanfaatkan teknologi AI. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membangun pemuda kreatif yang adaptif, produktif, dan bertanggung jawab di era transformasi digital.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Pelatihan AI, Pemuda kreatif, Literasi Digital, Etika AI

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara generasi muda belajar, berkomunikasi, bekerja, dan berkarya (Padila et al., 2026). Kondisi ini mengubah cara generasi muda belajar, berkomunikasi, bekerja, dan berkarya, sekaligus menuntut mereka untuk memiliki kemampuan adaptasi terhadap teknologi terbaru. Sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0, pendidikan vokasi perlu mempersiapkan siswa agar tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi seperti IoT, AI, dan big data dalam proses pembelajaran maupun kesiapan kerja (Rozikin et al., 2024).

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan menjadi salah satu teknologi yang paling berpengaruh karena mampu membantu manusia dalam mencari informasi, menganalisis data, membuat konten, menyusun ide, hingga mendukung pengambilan keputusan (Sitorus & Murti, 2024). Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya di SMKN 1 Tirtajaya

Karawang, pemahaman dasar mengenai AI menjadi penting karena peserta didik tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga perlu memahami cara kerja, manfaat, risiko, dan etika penggunaannya. Hal ini sejalan dengan buku Pengantar Kecerdasan Buatan yang menjelaskan bahwa AI mencakup konsep dasar, *machine learning*, *deep learning*, *natural language processing*, *computer vision*, hingga etika dan regulasi AI sebagai fondasi penting dalam memahami perkembangan teknologi modern (Kamalia, Rozikin, et al., 2025).

Kebutuhan pengenalan AI bagi pelajar semakin mendesak karena dunia kerja dan industri saat ini bergerak menuju sistem yang semakin otomatis, berbasis data, dan terdigitalisasi. AI tidak lagi hanya digunakan oleh ahli teknologi, tetapi juga telah dimanfaatkan dalam pendidikan, bisnis, desain, keuangan, layanan publik, hingga industri kreatif. Program edukasi AI bagi pelajar menunjukkan bahwa pelatihan yang sistematis dapat meningkatkan literasi AI, keterampilan penggunaan alat AI, kemampuan *prompt engineering*, penggunaan *tools no-code/low-code*, serta kesadaran etika digital siswa (Kamalia & Rozikin, 2026). Oleh karena itu, pelatihan dasar AI di SMKN 1 Tirtajaya Karawang menjadi relevan sebagai upaya awal membangun generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Selain meningkatkan kemampuan teknis, AI juga memiliki keterkaitan erat dengan kreativitas. Generasi muda memiliki peluang besar untuk memanfaatkan AI sebagai alat bantu dalam menghasilkan karya digital, seperti ide desain, konten visual, teks kreatif, video, presentasi, dan media pembelajaran (Sagirani et al., 2025). Namun, pemanfaatan AI juga memunculkan tantangan terkait orisinalitas karya, plagiarisme, hak cipta, bias informasi, serta ketergantungan pada hasil instan. Kajian mengenai dampak AI terhadap kreativitas generasi muda menegaskan bahwa AI sebaiknya dipahami sebagai mitra kreatif, bukan pengganti kemampuan manusia. Pelatihan berbasis praktik dapat membantu siswa menggunakan AI secara kreatif, etis, dan bertanggung jawab, sekaligus mendorong mereka menjadi kreator digital yang produktif (Saputra et al., 2026).

Dalam konteks pelajar SMK, pemahaman AI juga perlu dihubungkan dengan kesiapan karier di bidang teknologi. Dunia kerja membutuhkan lulusan yang tidak hanya menguasai keterampilan sesuai jurusan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi seperti AI, *cloud computing*, *Internet of Things*, dan pengembangan perangkat lunak. Program pengabdian tentang karier di bidang rekayasa perangkat lunak menunjukkan bahwa pelajar membutuhkan wawasan mengenai peluang, tantangan, dan keterampilan yang diperlukan untuk memasuki industri teknologi (Kamalia, Herlianto, et al., 2025). Penguatan ini juga sejalan dengan program pemberdayaan pelajar digital melalui pengenalan dasar RPL yang menunjukkan bahwa penggabungan teori, praktik, dan kolaborasi mampu meningkatkan pemahaman dasar RPL, penggunaan alat pengembangan perangkat lunak, keterampilan pemrograman, etika digital, serta kemampuan kerja sama peserta (Amali et al., 2025).

Namun, pemanfaatan teknologi oleh generasi muda perlu diimbangi dengan literasi digital dan etika penggunaan teknologi. Banyak pelajar sudah terbiasa menggunakan internet dan media sosial, tetapi belum tentu memahami risiko privasi data, keamanan digital, hoaks, penyalahgunaan konten, dan jejak digital. Program edukasi penggunaan media sosial yang cerdas menunjukkan bahwa siswa perlu diarahkan agar mampu memilah informasi, menjaga privasi, menghindari konten negatif, dan menggunakan

media digital secara produktif (Kamalia, Spalanzani, et al., 2025). Hal ini juga diperkuat oleh strategi pendampingan penggunaan media sosial positif dan produktif bagi Generasi Alpha yang menekankan pentingnya keamanan digital, pembuatan konten edukatif, serta pemanfaatan media sosial untuk pengembangan diri (Rozikin et al., 2025).

AI juga semakin dekat dengan aktivitas bisnis, kewirausahaan, dan ekonomi digital. Sistem bisnis elektronik menunjukkan bahwa teknologi digital bukan hanya alat transaksi, tetapi juga mencakup integrasi proses bisnis, pengelolaan data, keamanan informasi, sumber daya manusia, dan manajemen perubahan (Saki & Kamalia, 2026). Pelatihan digital marketing bagi guru dan santripreneur juga membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, komunikasi digital, dan kemampuan memanfaatkan platform online untuk kegiatan produktif (Kamalia et al., 2024). Dengan demikian, pelatihan AI bagi pemuda kreatif tidak hanya berguna dalam pembelajaran, tetapi juga dapat diarahkan pada peluang kewirausahaan digital dan pengembangan karya kreatif berbasis teknologi.

Lebih luas lagi, AI dan *data science* telah digunakan dalam berbagai bidang, seperti analisis pendidikan, pemetaan fasilitas, segmentasi institusi, hingga keuangan berkelanjutan. Penelitian berbasis clustering menunjukkan bahwa metode komputasi dapat digunakan untuk mengidentifikasi ketimpangan pendidikan, menentukan prioritas pemerataan fasilitas pendidikan, serta melakukan segmentasi universitas global berdasarkan indikator kinerja akademik (Kamalia, Rozikin, et al., 2026; Kamalia & Herlianto, 2026; Kamalia & Nawangsih, 2025). Kajian mengenai AI dalam green and sustainable investment juga menunjukkan bahwa AI berperan dalam efisiensi energi, green finance, ESG, prediksi risiko, dan optimasi keputusan investasi (Kamalia, Wibowo, et al., 2026). Meskipun bidang-bidang tersebut bukan fokus utama pelatihan, referensi ini memperkuat bahwa AI memiliki penerapan luas lintas sektor dan perlu dikenalkan sejak dini kepada pelajar.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menjadi penting untuk dilaksanakan di SMKN 1 Tirtajaya Karawang. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dasar mengenai konsep AI, manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan tools AI secara sederhana, keterampilan membuat prompt, serta kesadaran etika digital. Dengan pendekatan pelatihan yang interaktif dan berbasis praktik, siswa diharapkan tidak hanya mengenal AI sebagai teknologi baru, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab. Program ini juga menjadi langkah awal untuk membangun pemuda kreatif yang siap menghadapi perubahan dunia kerja, mampu berinovasi, serta memiliki literasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan era transformasi digital.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, praktik terbimbing, dan berbasis pengalaman langsung. Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai Artificial Intelligence, tetapi juga mampu mencoba penggunaan AI secara sederhana, kreatif, produktif, dan bertanggung jawab. Model pelaksanaan ini sejalan dengan kegiatan edukasi AI bagi pelajar yang menekankan pentingnya literasi AI, praktik penggunaan tools

AI, prompt engineering, serta etika digital dalam membangun generasi cerdas teknologi (Kamalia & Rozikin, 2026). Selain itu, pendekatan berbasis praktik juga relevan dengan program pelatihan AI untuk kreativitas generasi muda yang menunjukkan bahwa AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendorong ide, karya digital, dan inovasi siswa secara etis.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Setiap tahapan dirancang untuk menjawab permasalahan mitra, yaitu literasi AI dasar yang belum merata, keterbatasan praktik penggunaan AI, kurangnya pemahaman etika AI, belum optimalnya pemanfaatan AI untuk kreativitas, serta belum adanya arahan tindak lanjut setelah kegiatan.



Gambar 1. Diagram Metode Pelaksanaan

Tahap sosialisasi dilakukan sebagai langkah awal untuk menyamakan pemahaman antara tim pelaksana, pihak sekolah, guru pendamping, dan peserta kegiatan. Pada tahap ini, tim melakukan koordinasi dengan pihak SMKN 1 Tirtajaya Karawang terkait waktu pelaksanaan, jumlah peserta, kebutuhan perangkat, ruang kegiatan, jaringan internet, serta bentuk pendampingan yang akan dilakukan. Sosialisasi juga mencakup penjelasan tujuan kegiatan, manfaat pelatihan AI bagi siswa, serta gambaran umum materi yang akan diberikan.

Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan pentingnya literasi AI di era transformasi digital. Siswa diberi pemahaman bahwa AI tidak hanya berkaitan dengan teknologi canggih, tetapi juga sudah hadir dalam kehidupan sehari-hari, seperti chatbot, mesin pencari, aplikasi desain, sistem rekomendasi, penerjemah otomatis, dan alat bantu pembuatan konten. Tahap sosialisasi ini penting untuk membangun ketertarikan awal siswa serta mengurangi anggapan bahwa AI adalah teknologi yang sulit dipahami. Pendekatan ini sejalan dengan pengabdian berbasis literasi digital yang menekankan pentingnya pengenalan awal teknologi agar peserta mampu memahami manfaat, risiko, dan peluang penggunaannya secara tepat.

Tahap pelatihan berisi penyampaian materi dasar mengenai konsep *Artificial Intelligence*. Materi disusun secara sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami oleh

siswa SMK. Pokok materi meliputi pengertian AI, cara kerja AI secara umum, konsep data dan algoritma, contoh penerapan AI dalam pendidikan dan dunia kerja, AI generatif, prompt engineering, serta peluang AI dalam mendukung kreativitas pelajar. Materi juga dikaitkan dengan perkembangan dunia kerja agar siswa memahami bahwa AI dapat menjadi kompetensi pendukung dalam berbagai bidang, termasuk desain, bisnis digital, rekayasa perangkat lunak, komunikasi, dan kewirausahaan.

Pada tahap ini juga diberikan edukasi mengenai etika penggunaan AI. Siswa diarahkan untuk memahami bahwa penggunaan AI harus tetap memperhatikan kejujuran akademik, orisinalitas karya, perlindungan data pribadi, bahaya plagiarisme, bias informasi, serta pentingnya melakukan verifikasi terhadap hasil yang diberikan oleh AI. Materi etika ini penting karena pemanfaatan AI tanpa pemahaman yang tepat dapat menimbulkan ketergantungan, penyalahgunaan informasi, dan menurunkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan buku Pengantar Kecerdasan Buatan yang menempatkan etika dan regulasi AI sebagai bagian penting dalam pemahaman kecerdasan buatan (Kamalia, Rozikin, et al., 2025).

Tahap penerapan teknologi dilakukan melalui demonstrasi dan praktik langsung penggunaan tools AI yang mudah diakses oleh siswa. Pada tahap ini, tim pelaksana memperkenalkan beberapa bentuk penggunaan AI, seperti chatbot AI untuk membantu memahami materi, AI untuk menyusun ide kreatif, AI untuk membuat ringkasan, AI untuk merancang konsep konten, serta pengenalan tools no-code/low-code seperti Teachable Machine atau Google Colab sederhana. Penggunaan tools ini dipilih karena sesuai untuk pelatihan dasar dan tidak membutuhkan kemampuan pemrograman yang kompleks.

Siswa kemudian diarahkan untuk melakukan praktik terbimbing. Contoh aktivitas yang dapat dilakukan antara lain menyusun prompt sederhana, membuat ide konten edukatif, membuat konsep desain promosi sekolah, menyusun ringkasan materi pelajaran, atau mencoba klasifikasi sederhana menggunakan tools AI. Pada tahap ini, siswa tidak hanya diminta menggunakan AI, tetapi juga diarahkan untuk menilai hasil AI, memperbaiki prompt, menambahkan ide pribadi, serta memastikan hasil yang dibuat tetap etis dan orisinal.

Tahap pendampingan dilakukan selama siswa menjalankan praktik penggunaan AI. Tim pelaksana mendampingi peserta dalam menyusun prompt, memilih tools yang sesuai, memahami hasil yang diberikan AI, serta memperbaiki output agar lebih relevan dengan kebutuhan. Pendampingan ini bertujuan agar siswa tidak hanya mencoba secara mandiri, tetapi juga memperoleh arahan ketika mengalami kendala teknis maupun kebingungan dalam memahami hasil AI.

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelatihan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai AI, manfaat, risiko, dan etika penggunaannya. Post-test diberikan setelah kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, diskusi, tanya jawab, serta refleksi singkat mengenai pengalaman siswa selama menggunakan AI. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi meningkatnya pemahaman konsep dasar AI, kemampuan menyebutkan contoh penerapan AI, kemampuan membuat prompt sederhana, pemahaman etika penggunaan AI, serta kemampuan melihat AI sebagai alat bantu kreativitas dan produktivitas.

Tahap keberlanjutan dilakukan dengan memberikan modul ringkas, contoh prompt, panduan etika penggunaan AI, serta rekomendasi mini-proyek kreatif yang dapat dilanjutkan oleh siswa bersama guru pendamping. Mini-proyek yang direkomendasikan dapat berupa pembuatan konten edukatif berbantuan AI, desain promosi sekolah, ringkasan materi pembelajaran, ide produk kreatif, atau eksperimen sederhana menggunakan tools AI no-code/low-code.

Keberlanjutan program juga dapat diarahkan melalui pembentukan kelompok kecil atau komunitas belajar AI di sekolah. Guru pendamping dapat memanfaatkan modul dan panduan yang diberikan sebagai bahan pengayaan dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler. Dengan demikian, kegiatan PKM tidak berhenti pada seminar satu kali, tetapi dapat menjadi awal dari budaya belajar teknologi yang lebih kreatif, etis, dan produktif di lingkungan SMKN 1 Tirtajaya Karawang.

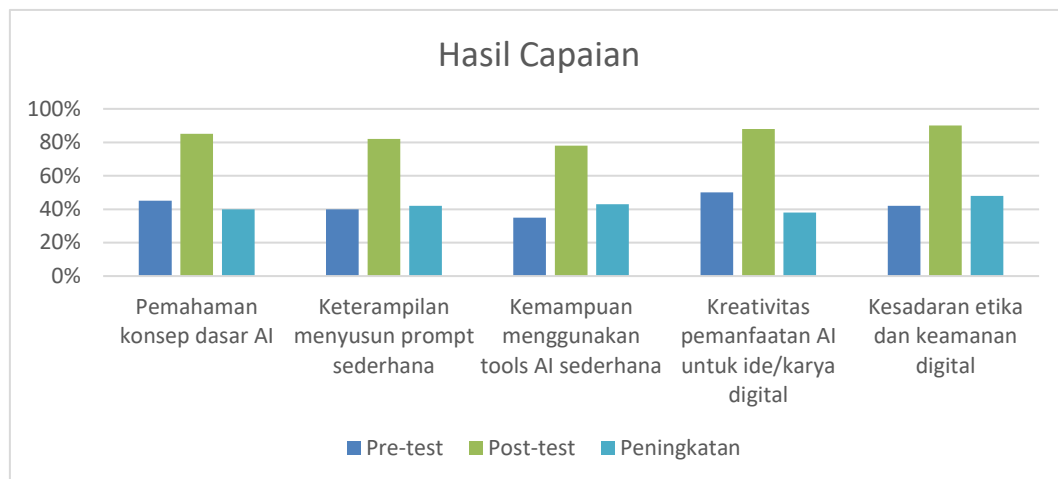
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Eksplorasi Dunia AI: Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan untuk Pemuda Kreatif” dilaksanakan untuk meningkatkan literasi dasar kecerdasan buatan, keterampilan penggunaan tools AI, kemampuan menyusun prompt, kreativitas digital, serta kesadaran etika penggunaan AI pada siswa SMKN 1 Tirtajaya Karawang. Kegiatan dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, pre-test, post-test, dan evaluasi. Model pelaksanaan ini sesuai dengan rancangan proposal yang menekankan pendekatan seminar edukatif, diskusi interaktif, demonstrasi, praktik terbimbing, serta evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.



Gambar 2. Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test berdasarkan lima indikator utama, yaitu pemahaman konsep dasar AI, keterampilan prompt engineering, kemampuan menggunakan tools AI sederhana, kreativitas dalam pemanfaatan AI, serta kesadaran etika dan keamanan digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator setelah peserta mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berbasis praktik mampu membantu siswa memahami AI secara lebih konkret, bukan hanya sebagai istilah teknologi, tetapi sebagai alat bantu belajar, berkarya, dan berinovasi secara bertanggung jawab.



Gambar 3. Hasil Capaian

Berdasarkan grafik Gambar 3 tersebut, indikator pemahaman konsep dasar AI meningkat dari 45% menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan sebagian siswa sudah pernah mendengar istilah AI, tetapi belum memahami konsep dasarnya secara utuh. Setelah diberikan materi mengenai pengertian AI, contoh penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, serta peran AI dalam dunia pendidikan dan pekerjaan, siswa menjadi lebih mampu memahami bahwa AI bekerja melalui data, algoritma, dan proses komputasi. Capaian ini memperlihatkan bahwa penyampaian materi dengan bahasa sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa efektif dalam meningkatkan literasi awal AI.

Indikator keterampilan menyusun prompt sederhana meningkat dari 40% menjadi 82%. Sebelum pelatihan, sebagian siswa belum mengetahui bahwa kualitas perintah atau prompt sangat memengaruhi hasil yang diberikan oleh tools AI. Setelah diberikan demonstrasi dan praktik terbimbing, siswa mulai memahami cara membuat prompt yang jelas, seperti mencantumkan tujuan, konteks, format jawaban, serta batasan tugas. Keterampilan ini penting karena AI generatif tidak hanya digunakan untuk mencari jawaban, tetapi juga dapat membantu siswa menyusun ide, membuat ringkasan, merancang konten, dan mengembangkan kreativitas belajar.

Indikator kemampuan menggunakan tools AI sederhana meningkat dari 35% menjadi 78%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, sebagian siswa belum terbiasa menggunakan tools AI secara produktif. Melalui demonstrasi chatbot AI, aplikasi desain berbasis AI, serta pengenalan tools no-code/low-code sederhana, siswa memperoleh pengalaman awal dalam memanfaatkan AI. Meskipun peningkatannya sudah baik,

indikator ini masih dapat diperkuat melalui pelatihan lanjutan karena penggunaan tools AI membutuhkan pembiasaan dan pendampingan yang lebih intensif.

Indikator kreativitas pemanfaatan AI untuk ide dan karya digital meningkat dari 50% menjadi 88%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami AI sebagai alat bantu kreativitas, bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir manusia. Dalam praktiknya, siswa diarahkan untuk menggunakan AI dalam menyusun ide konten, membuat konsep desain sederhana, membuat ringkasan materi, atau merancang gagasan mini-proyek kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa AI dapat menjadi media eksplorasi yang menarik bagi siswa SMK, terutama untuk mendukung kegiatan belajar, desain, komunikasi, dan pengembangan karya digital.

Indikator kesadaran etika dan keamanan digital mengalami peningkatan tertinggi, yaitu dari 42% menjadi 90%. Hal ini menunjukkan bahwa materi mengenai etika penggunaan AI sangat penting diberikan kepada siswa. Setelah pelatihan, siswa lebih memahami bahwa hasil AI tidak boleh langsung disalin tanpa diperiksa, perlu memperhatikan orisinalitas, tidak memasukkan data pribadi ke dalam tools AI, serta tetap melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan. Peningkatan ini menjadi salah satu capaian penting karena literasi AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan menggunakan AI secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, rata-rata capaian peserta meningkat dari 42,4% pada pre-test menjadi 84,6% pada post-test, dengan peningkatan sebesar 42,2%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan dasar AI yang dilakukan melalui kombinasi materi, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan evaluasi mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa siswa SMK memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pemuda kreatif berbasis teknologi apabila diberikan pendampingan yang sesuai, aplikatif, dan mudah dipahami.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi AI siswa SMKN 1 Tirtajaya Karawang. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar tentang AI, tetapi juga mulai memahami cara menggunakan AI untuk mendukung pembelajaran, kreativitas, dan produktivitas. Selain itu, kegiatan ini juga menanamkan pemahaman bahwa penggunaan AI harus disertai etika, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilanjutkan dalam bentuk mini-proyek AI, klub AI sekolah, atau pelatihan lanjutan yang lebih teknis agar siswa dapat mengembangkan keterampilan digital secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Tirtajaya Karawang berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar AI, manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan tools AI sederhana, keterampilan menyusun prompt, serta etika penggunaan AI. Pelatihan yang dilakukan melalui materi, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan evaluasi mampu membuat siswa lebih aktif memahami AI sebagai alat bantu belajar, berkarya, dan berinovasi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata capaian dari 42,4% pada pre-test menjadi 84,6% pada post-test, dengan peningkatan sebesar 42,2%. Indikator tertinggi terdapat pada kesadaran etika dan keamanan digital

sebesar 90%, sedangkan indikator kemampuan menggunakan tools AI sederhana mencapai 78% dan masih dapat ditingkatkan melalui pelatihan lanjutan.

Ucapan Terimakasih

Pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Pelita Bangsa yang telah mendanai program ini. Serta SMKN 1 Tirtajaya Karawang atas dukungan dan kerja samanya yang diberikan untuk menyelesaikan program ini.

Referensi

- Amali, Kamalia, A. Z., Wiyarno, Simatupang, Y. O. S., & Amrullahhafizh, A. (2025). Pemberdayaan Pelajar Digital Melalui Pengenalan Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Madaniya*, 6(1), 351–358.
<https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/1143>
- Kamalia, A. Z., & Herlianto, H. R. (2026). Clustering Berbasis K-Means Dan PCA Untuk Segmentasi Spasial Universitas Global Menggunakan Metrik THE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 13(3).
- Kamalia, A. Z., Herlianto, H. R., Suwarno, A., Akmaludin, R., & Iryanto, N. A. (2025). Membangun Karir di Bidang Rekayasa Perangkat Lunak, Peluang, dan Tantangan Bagi Pemuda. *Madaniya*, 6(1), 404–413.
- Kamalia, A. Z., Herlianto, H. R., & Wiyarno, W. (2024). *Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dan Santripreneur Menghadapi Industri Era 4.0*. 8(6), 4–12.
- Kamalia, A. Z., & Nawangsih, I. (2025). Identifikasi Pola Tingkat Kesenjangan Ketuntasan Pendidikan Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode K-Medoids Clustering. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 12(2), 321–330.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2025129219>
- Kamalia, A. Z., & Rozikin, Z. (2026). *Edukasi Kecerdasan Buatan (AI) Bagi Pelajar Untuk Membangun Generasi Cerdas Teknologi*. 7(1), 295–303.
- Kamalia, A. Z., Rozikin, Z., & Herlianto, H. R. (2025). *Pengantar Kecerdasan Buatan* (1st ed., Vol. 1, Issues 1–169). PT. Vinicho Media Publisindo.
- Kamalia, A. Z., Rozikin, Z., Herlianto, H. R., & Syaputra, H. A. (2026). Multi-Level Clustering Framework for Provincial Educational Facility Equalization in Indonesia. *Journal of Information System A*, 4(2), 159–176.
- Kamalia, A. Z., Spalanzani, Y. O., & Amrullahhafizh, A. (2025). *Pemberdayaan Pelajar Digital Melalui Pengenalan Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. 6(1), 351–358.
- Kamalia, A. Z., Wibowo, A., & Mahdiana, D. (2026). Artificial Intelligence in Green and Sustainable Investment : a Bibliometric and Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 7(1), 502–514.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jutif.2026.7.1.5287>
- Padila, E., Dore, M., Ningsih, I. M., & Juliani, I. (2026). Pentingnya Literasi Digital Bagi Generasi Muda dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi. *ORIENT:Journal of Islamic Studies & Culture Volume*, 3(01), 17–25.
- Rozikin, Z., Kamalia, A. Z., Rahendra Herlianto, H., & Andriani, A. (2024). Peningkatan

- Daya Saing Lulusan Teknik Komputer dan Jaringan melalui Integrasi Teknologi 4.0 dalam Pembelajaran. *VIDHEAS: Jurnal Abdimas Multidisiplin*, 2(1), 7–14.
<https://doi.org/10.61946/vidheas.v2i1.62>
- Rozikin, Z., Kamalia, A. Z., Wiyarno, Ramadhan, M. R., & Hasanah, Q. A. R. (2025). Strategi Pendampingan Penggunaan Media Sosial yang Positif dan Produktif bagi Generasi Alpha. *Jurnal Madaniya*, 6(1), 329–337.
<https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1139>
- Sagirani, T., Riyanto, D. Y., Arifin, M., Adrianto, Y. R., Effendi, P. M., Erstiawan, M. S., Baruk, K., Rungkut, K., Indonesia, J. T., Rungkut, K., Indonesia, J. T., Baruk, K., Rungkut, K., & Indonesia, J. T. (2025). Pelatihan Tools AI bagi Siswa SMK sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital dan Kesiapan Kerja. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(September).
- Saki, R. R., & Kamalia, A. Z. (2026). Analisis Ruang Lingkup Sistem Bisnis Elektronik: Perspektif Teknologi, Proses Bisnis, dan Manajemen. *Journal of Economic and Business Advancement*, 1(3), 252–261. <https://doi.org/10.65310/sjgqhwo2>
- Saputra, A., Kamalia, A. Z., & Nilawti, A. (2026). Dampak Artificial intelligence Pada Kreativitas Guna Menginspirasi Generasi Muda Untuk Berkarya. 7(1), 9–17.
- Sitorus, M., & Murti, M. D. F. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Di Cyber University. *Jurnal Ilmu Komputer, Sistem Informasi & Teknologi Informasi (Innotech)*, 1(2), 90–101.