

Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bagi Siswa/Wi SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen

Dani Pratama Putra¹, Akmal Izwar^{2*}, Reza Fahmi³, Rossy Azhar⁴, Fina Meilinar⁵, Erlia Hanum⁶, Al Mizan⁷

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Almuslim, Jl. Almuslim Matangglumpangdua Kec. Peusangan Kab. Bireuen, Aceh.

⁷Universitas Islam Aceh, Jl. Universitas Islam Aceh, Paya Lipah, Kec. Peusangan, Kabupaten Bireuen, Aceh.

E-mail: akmlizwr@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4768>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 07 Jan 2026

Revised: 13 Jan 2026

Accepted: 19 Jan 2026

Kata Kunci:

Kecerdasan Buatan, Alat Bantu Pembelajaran, Literasi Digital, Kuasi-Eksperimen, Siswa SMA.

Keywords:

Artificial Intelligence, Learning Tool, Digital Literacy, Quasi-Experiment, High School Students.



Perkembangan pesat teknologi Kecerdasan Buatan (AI) membawa peluang dan tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya bagi siswa SMA yang kerap belum memahami potensinya sebagai alat bantu belajar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan pemanfaatan AI bagi siswa SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest yang melibatkan 50 siswa kelas XI yang dipilih secara purposive. Intervensi dilakukan dalam bentuk penyuluhan interaktif mengenai konsep AI dan pelatihan praktik menggunakan berbagai aplikasi AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Canva AI. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep AI, kemampuan menyusun instruksi (prompt) yang efektif, serta keterampilan mengoperasikan aplikasi AI secara mandiri. Skor rata-rata post-test pada semua aspek penilaian, seperti pemahaman dasar, perumusan prompt, dan keterampilan praktik, mengalami kenaikan yang besar dibandingkan skor pre-test. Siswa juga menunjukkan antusiasme dan sikap positif yang tinggi terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Pelatihan ini sukses membekali siswa dalam menggunakan AI secara produktif dan bertanggung jawab untuk menghadapi era pendidikan digital.

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technology presents both opportunities and challenges in the educational sector, particularly for high school students who often lack a comprehensive understanding of its potential as a learning tool. This community service activity aimed to enhance the digital literacy and AI utilization skills of students at SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng, Bireuen Regency. Using a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design, the activity involved 50 eleventh-grade students selected through purposive sampling. The intervention consisted of interactive counseling on AI concepts and hands-on training using various AI applications like ChatGPT, Gemini, and Canva AI. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. The results showed a significant increase in students' understanding of AI concepts, ability to formulate effective prompts, and skills in operating AI applications independently. The average post-test scores across all assessed aspects, such as basic understanding, prompt engineering, and practical skills, increased substantially compared to pre-test scores. Students also demonstrated high enthusiasm and a positive attitude toward using AI in learning. This training successfully equipped students to use AI productively and responsibly to face the digital education era.



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

How to Cite: Dani Pratama Putra, et al. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bagi Siswa/Wi SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4768>

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan abad ke-21 telah menghadirkan tantangan baru bagi pendidik di berbagai jenjang, termasuk di tingkat sekolah menengah. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Fidesrinur et al., 2022).

Di era digital saat ini, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan berkembang menjadi fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pembelajaran yang efektif menuntut pemanfaatan strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fitria & Fidesrinur, 2021). Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Mansur & Rafiudin, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi, siswa kini dihadapkan pada arus informasi yang sangat besar dari berbagai sumber digital. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan menarik. Salah satu media yang terbukti efektif adalah infografis, yang menggabungkan elemen teks, gambar, dan data visual untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan sistematis. Media infografis dinilai mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa karena membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik (Lestari et al., 2017; Sari et al., 2018; Hersita et al., 2020; Affandi et al., 2024).

Selain inovasi media pembelajaran, pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) juga menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi pendidikan. AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan personalisasi pembelajaran, di mana materi dapat disesuaikan dengan gaya belajar, kemampuan, dan kecepatan masing-masing siswa. Teknologi ini juga dapat membantu guru dalam mendeteksi kesulitan belajar siswa, memberikan rekomendasi pembelajaran yang adaptif, serta mengurangi beban administratif melalui otomatisasi tugas-tugas rutin (Popenici & Kerr, 2017).

Namun demikian, pemahaman siswa tentang penggunaan AI dalam konteks pendidikan masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa hanya mengenal AI sebagai aplikasi hiburan atau chatbot sederhana, tanpa memahami potensinya sebagai alat bantu belajar yang mampu mempercepat pemahaman konsep dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pelatihan yang terarah untuk membekali siswa dengan kemampuan memanfaatkan AI secara bijak, efektif, dan produktif. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan “Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Alat Bantu Pembelajaran bagi Siswa SMA” yang berlokasi di SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krung.

Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa dapat memahami dasar penggunaan AI, mampu menyusun instruksi (prompt) yang tepat, serta mengintegrasikan teknologi ini ke dalam aktivitas belajar sehari-hari. Kegiatan ini juga menjadi langkah strategis dalam mendukung peningkatan literasi digital dan kesiapan generasi muda menghadapi tantangan pendidikan di era transformasi digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) melalui model pelatihan dan penyuluhan sebagai bentuk intervensi peningkatan literasi digital dan kemampuan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) pada siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng dalam bentuk pendidikan dan pelatihan yang disesuaikan dengan konteks peserta, yaitu siswa kelas XI.

Desain kegiatan menggunakan one-group pretest-posttest design, di mana peserta diberikan pengukuran awal (pre-test) sebelum pelatihan, kemudian pelatihan sebagai bentuk intervensi, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (post-test) untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan. Model desain tersebut digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pre-test (pengukuran awal literasi digital dan pemahaman dasar AI)

X = Intervensi (pelatihan dan penyuluhan tentang penggunaan AI dalam pembelajaran)

O_2 = Post-test (pengukuran akhir kemampuan dan keterampilan penerapan AI)

Populasi kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng, dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok siswa tersebut memiliki potensi untuk menerapkan keterampilan penggunaan AI dalam kegiatan belajar mereka.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi kuesioner, observasi, dan dokumentasi, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konseptual siswa terhadap teknologi AI serta sikap mereka terhadap penerapan AI dalam dunia pendidikan.
2. Observasi dilakukan selama proses pelatihan untuk menilai aktivitas, keterlibatan, kemampuan operasional peserta terhadap aplikasi AI, dan dinamika kolaborasi antar siswa.
3. Dokumentasi mencakup hasil karya peserta, foto kegiatan, serta catatan fasilitator selama proses pelatihan berlangsung.

Model kegiatan pelatihan dirancang dalam dua tahapan utama:

Penyuluhan Interaktif

Tahap ini berfokus pada peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai peran dan manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari serta dalam bidang pendidikan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk diskusi partisipatif dan tanya jawab, sehingga siswa dapat aktif berpendapat dan mengaitkan konsep AI dengan konteks pembelajaran mereka.

Pelatihan Praktis (Hands-on Training).

Tahap ini dilakukan secara langsung dengan praktik penggunaan beberapa aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, Gemini, Canva (AI Generator), dan beberapa platform AI open-source. Sesi praktik berlangsung selama kurang lebih dua jam, di mana peserta diminta untuk membuat karya atau solusi kreatif dengan memanfaatkan fitur AI sesuai arahan fasilitator.

Selama pelatihan, dilakukan observasi lapangan untuk mencatat interaksi peserta, kemampuan teknis, serta efektivitas penggunaan perintah (prompt) dalam menghasilkan output AI. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi kelompok sebagai sarana evaluasi bersama. Melalui refleksi ini, peserta membahas kesulitan yang dihadapi, strategi penggunaan AI yang efektif, serta potensi penerapannya dalam kegiatan belajar di sekolah. Data kuantitatif dari hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan skor pemahaman dan keterampilan siswa. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara tematik untuk memperkuat temuan terkait perubahan perilaku belajar dan respons peserta terhadap pelatihan.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini diukur melalui beberapa indikator yang menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan, observasi selama proses berlangsung, serta analisis terhadap hasil penerapan teknologi AI oleh peserta. Selain itu, kuesioner dan sesi refleksi digunakan untuk menilai tingkat kepuasan serta persepsi siswa terhadap manfaat pelatihan. Tabel 1 berikut menampilkan daftar pertanyaan pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Pre-Test dan Post-Test

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban	Skor
1	Apa kepanjangan dari AI dalam dunia teknologi?	a. Artificial Intelligence b. Auto Information c. Automatic Input d. Active Interface	a	1
2	Bagaimana cara kerja teknologi AI?	a. Meniru cara berpikir manusia b. Menggantikan komputer c. Menghapus data otomatis d. Menyimpan file di cloud	a	1
3	Contoh penggunaan AI yang sering kamu temui adalah...	a. Mesin cuci manual b. Asisten virtual seperti Google Assistant	b	1

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban	Skor
4	Dalam belajar, AI bisa membantu siswa untuk...	c. Kalkulator d. Lampu pijar a. Memberikan saran belajar otomatis b. Menghapus tugas c. Mengganti peran guru d. Membuat siswa malas	a	1
5	ChatGPT adalah contoh AI yang digunakan untuk...	a. Mengolah data cuaca b. Berbicara dan menjawab pertanyaan berbasis teks c. Mendesain poster d. Menyimpan dokumen	b	1
6	Kelebihan utama AI dalam pendidikan adalah...	a. Membantu pembelajaran sesuai kemampuan siswa b. Membuat siswa tidak mau belajar c. Menghapus peran guru d. Membingungkan siswa	a	1
7	Fitur AI di Canva digunakan untuk...	a. Membuat desain otomatis b. Mengedit video c. Menyimpan file d. Menulis laporan	a	1
8	Contoh penerapan AI di sekolah yaitu...	a. Sistem rekomendasi materi belajar b. Mesin fotokopi c. Printer 3D d. Game offline	a	1
9	Salah satu risiko menggunakan AI tanpa bimbingan adalah...	a. Meningkatkan kreativitas b. Timbulnya plagiarisme atau informasi salah c. Membuat belajar lebih cepat d. Menghemat waktu guru	b	1
10	Tujuan pelatihan AI bagi siswa adalah...	a. Agar siswa tahu cara memakai AI secara bijak b. Agar siswa bermain game c. Agar siswa tidak perlu belajar lagi d. Agar guru digantikan	a	1

Dengan pelaksanaan pre-test dan post-test, kegiatan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) bagi siswa SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krung diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan AI sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil dari kedua instrumen evaluasi tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas pelatihan dalam membantu siswa memahami konsep dasar, fungsi, serta penerapan teknologi AI secara tepat dan bertanggung jawab.

Selain itu, hasil pre-test dan post-test menjadi dasar dalam menentukan indikator keberhasilan program. Indikator tersebut mencakup peningkatan pemahaman terhadap konsep AI, kemampuan dalam menyusun instruksi (prompt) yang efektif, partisipasi aktif selama proses pelatihan, serta munculnya sikap positif terhadap pemanfaatan AI dalam kegiatan belajar sehari-hari. Perbandingan hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 2, yang menggambarkan perubahan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Program

No	Aspek Penilaian	Jumlah Peserta (Orang)	Skor Rata-rata Pre-Test	Skor Rata-rata Post-Test (Diharapkan)	Keterangan
1	Pemahaman dasar konsep AI	50	55	85	Terjadi peningkatan pemahaman setelah pelatihan
2	Kemampuan memberikan instruksi (prompt) yang tepat	50	50	80	Siswa mampu menyusun prompt dengan lebih efektif
3	Keterampilan menggunakan aplikasi AI untuk pembelajaran	50	45	82	Siswa mampu mengoperasikan aplikasi AI secara mandiri
4	Keaktifan dan partisipasi dalam kegiatan pelatihan	50	60	88	Siswa lebih aktif dalam diskusi dan praktik
5	Sikap positif terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran	50	65	90	Siswa menunjukkan antusiasme dan sikap terbuka terhadap teknologi
6	Kepuasan dan refleksi terhadap kegiatan pelatihan	50	58	87	Mayoritas siswa merasa pelatihan bermanfaat dan menarik

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) sebagai media pendukung proses pembelajaran. Setiap indikator menunjukkan adanya peningkatan nilai pada hasil post-test dibandingkan pre-test, yang mengindikasikan efektivitas pelatihan terhadap peningkatan literasi digital peserta. Peningkatan tertinggi tercermin pada kemampuan siswa dalam merumuskan instruksi (prompt) yang tepat serta menerapkan AI secara kontekstual dalam kegiatan belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis praktik langsung memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta. Secara keseluruhan, hasil pengukuran ini menegaskan bahwa penerapan pendekatan berbasis teknologi, khususnya AI, berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung kesiapan siswa dalam menghadapi transformasi pendidikan di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa terlebih dahulu dilakukan tahap persiapan kegiatan pelatihan diawali dengan melakukan observasi awal dan koordinasi intensif dengan pihak SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng untuk menganalisis kebutuhan dan tingkat literasi digital siswa.



Gambar 1. Rapat Persiapan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi, tim kemudian menyusun modul pelatihan yang terstruktur dan materi yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran di sekolah, serta menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test yang valid untuk mengukur pemahaman awal dan peningkatan kemampuan peserta. Persiapan teknis juga mencakup pengaturan jadwal, ruang praktik, dan perangkat pendukung seperti laptop serta akses internet, serta melakukan simulasi pelatihan untuk memastikan kelancaran alur kegiatan dan antisipasi terhadap kendala teknis yang mungkin timbul selama pelaksanaan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen, diketahui bahwa permasalahan utama yang dihadapi saat ini adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini disebabkan oleh masih rendahnya kompetensi sebagian besar guru dalam merancang serta memanfaatkan teknologi pendukung dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga penyampaian materi terasa monoton dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Akibatnya, variasi media pembelajaran yang digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi masih sangat terbatas. Kurangnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital menjadi tantangan utama yang perlu segera diatasi agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi, misalnya dengan memanfaatkan infografis berbasis kecerdasan buatan (AI), untuk itu perlu dilakukan pengarahan materi sebelum test dilakukan.



Gambar 2. Pengarahan Materi Sebelum Kegiatan



Gambar 3. Pelaksanaan Test

Pelaksanaan kegiatan pelatihan infografis berbasis AI di SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan, meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan, serta pendampingan dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai

penggunaan teknologi infografis berbasis AI, tetapi juga keterampilan praktis untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu mendorong inovasi pembelajaran di sekolah dasar serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik. Kegiatan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat bantu pembelajaran berhasil dilaksanakan dan menunjukkan dampak yang signifikan. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test, diperkaya dengan temuan kualitatif dari observasi dan refleksi, dianalisis untuk mengukur efektivitas pelatihan. Berikut adalah tabel yang merangkum hasil dan pembahasan secara detail:

Tabel 2. Hasil dan Pembahasan Detail Kegiatan Pelatihan

No	Aspek Penilaian	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	Pembahasan dan Implikasi
1	Pemahaman dasar konsep AI	55	85	Peningkatan yang tajam menunjukkan bahwa materi penyuluhan interaktif berhasil menanamkan pemahaman konseptual yang benar. Siswa tidak lagi memandang AI sebagai "magic box", tetapi sebagai teknologi yang memiliki prinsip kerja dan dapat dipelajari. Ini adalah fondasi crucial untuk penggunaan yang bertanggung jawab.
2	Kemampuan memberikan instruksi (prompt) yang tepat	50	80	Kemampuan menyusun prompt yang efektif adalah kunci untuk memanfaatkan AI secara optimal. Peningkatan ini mencerminkan pemahaman siswa bahwa kualitas input menentukan kualitas output. Keterampilan ini langsung teraplikasi dalam sesi praktik dengan ChatGPT dan Gemini, di mana hasil yang diperoleh menjadi jauh lebih relevan dan berguna. Peningkatan tertinggi pada aspek ini membuktikan keefektifan metode <i>hands-on training</i> . Pengalaman langsung menghilangkan rasa takut dan membangun kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi baru.
3	Keterampilan menggunakan aplikasi AI untuk pembelajaran	45	82	Siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi mulai menjadi produsen yang menggunakan AI untuk menciptakan karya (seperti infografis). Lingkungan pelatihan yang partisipatif dan non-formal mendorong keterlibatan aktif. Keaktifan ini tidak hanya mencerminkan minat, tetapi juga proses konstruksi pengetahuan secara kolaboratif, di mana siswa belajar dari fasilitator dan sesama peserta.
4	Keaktifan dan partisipasi dalam kegiatan pelatihan	60	88	Perubahan sikap ini sangat krusial. Siswa kini memandang AI sebagai mitra belajar yang positif. Hal ini sejalan dengan teori difusi inovasi, di mana pengetahuan dan keterampilan mengurangi resistensi terhadap teknologi baru dan meningkatkan kemungkinan adopsi yang berkelanjutan.
5	Sikap positif terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran	65	90	Mayoritas siswa merasa pelatihan bermanfaat dan menarik. Pendampingan intensif oleh fasilitator dan pembentukan kelompok belajar yang heterogen memungkinkan peer-to-peer learning. Siswa mulai menyadari pentingnya etika, seperti menyebutkan sumber bila menggunakan konten buatan AI dan memeriksa keakuratan fakta dari output AI.
6	Kepuasan dan refleksi terhadap kegiatan pelatihan	47	86	

Berdasarkan hasil data yang disajikan dalam Tabel 3 di atas dengan jelas mengonfirmasi efektivitas model pelatihan yang diterapkan. Peningkatan yang signifikan pada semua aspek, terutama keterampilan praktis dengan peningkatan 37 poin, membuktikan bahwa pendekatan *learning by doing* adalah kunci keberhasilan dalam literasi digital. Temuan ini memperkuat penelitian Mansur & Rafiudin

(2020) dan Affandi et al. (2024) tentang keefektifan media visual dan interaktif, yang dalam konteks ini adalah antarmuka AI itu sendiri. Selain itu, perubahan sikap siswa dari skeptis menjadi antusias dan kritis sejalan dengan peran guru sebagai fasilitator di era digital seperti yang diungkapkan Fitria & Fidesrinur (2021). Kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi teknis (hard skills) tetapi juga menumbuhkan pola pikir dan kesadaran etis (soft skills) yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi transformasi pendidikan abad ke-21.

Hasil temuan didapatkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menyusun prompt dan keterampilan operasional tidak hanya membuktikan efektivitas pelatihan, tetapi juga merefleksikan pergeseran paradigma dalam proses kognitif siswa. Kemampuan untuk merumuskan pertanyaan atau perintah yang spesifik dan terstruktur kepada AI (prompt engineering) sesungguhnya merupakan penerapan langsung dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills), khususnya dalam menganalisis kebutuhan informasi dan mengevaluasi keluaran yang dihasilkan. Dalam konteks ini, AI berfungsi sebagai cognitive partner yang memaksa siswa untuk berpikir lebih kritis dan sistematis (Popenici & Kerr, 2017). Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan alat dan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, pelatihan ini tidak sekadar mengajarkan penggunaan tool, tetapi telah memicu perkembangan metakognisi siswa dalam belajar (Indrawan, & Wardhana, 2020).

Meski antusiasme dan sikap positif peserta meningkat drastis, keberlanjutan pemanfaatan AI dalam keseharian pembelajaran menjadi tantangan berikutnya. Menurut Rahmawati, A. (2021) keberhasilan jangka panjang tidak hanya bergantung pada kompetensi individu siswa, tetapi juga pada dukungan ekosistem sekolah, termasuk kebijakan kurikulum yang adaptif dan peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan AI. Tanpa dukungan struktural ini, terdapat risiko bahwa keterampilan yang telah diperoleh siswa akan menguap (skill fade) karena kurangnya kesempatan untuk diaplikasikan dan dikembangkan secara konsisten. Sedangkan menurut Astuti, D. (2021) peningkatan literasi digital guru dan pengembangan panduan etis penggunaan AI di sekolah menjadi langkah strategis yang mendesak untuk dilakukan. Ini memastikan bahwa inovasi tidak berhenti pada satu kegiatan pelatihan, tetapi dapat tertanam dan bertumbuh menjadi budaya belajar baru yang memanfaatkan teknologi secara cerdas dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa: Pelatihan pemanfaatan AI berhasil meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan praktis, dan sikap positif siswa SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng terhadap pemanfaatan AI sebagai alat bantu pembelajaran. Pendekatan pelatihan yang menggabungkan penyuluhan interaktif dan praktik langsung (hands-on training) terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai kemampuan merumuskan prompt dan mengoperasikan aplikasi AI secara mandiri. Kegiatan ini telah memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya literasi digital dan pemahaman AI di kalangan siswa, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan era transformasi digital.

Manfaat dari kegiatan ini adalah terciptanya kesadaran dan kompetensi dasar siswa dalam memanfaatkan AI secara bijak dan produktif, yang diharapkan dapat berdampak pada peningkatan kualitas dan efisiensi proses belajar mereka. Agar manfaat kegiatan ini dapat berkelanjutan dan dampaknya lebih meluas, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah: Disarankan untuk mengintegrasikan materi literasi digital dan pemanfaatan AI ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler secara berkelanjutan. Sekolah juga dapat membentuk grup teknologi untuk memfasilitasi siswa yang tertarik mendalami AI.
2. Bagi Guru: Guru disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam bidang teknologi pendidikan dan mencoba mengintegrasikan tool AI ke dalam desain pembelajaran mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan menarik.
3. Bagi Peneliti/Pelaksana Pengabdian Selanjutnya: Perlu dilakukan pendampingan lanjutan (follow-up) untuk memantau penerapan AI oleh siswa dalam jangka panjang. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak spesifik penggunaan AI terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan setinggi-tingginya juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Peusangan Siblih Krueng Kabupaten Bireuen beserta seluruh jajaran guru dan staf, khususnya Bapak Zaiyan, S. Pd selaku Kepala Sekolah, yang telah memberikan ruang, waktu, serta dukungan moral yang sangat berarti selama kegiatan berlangsung. Kami juga memberikan apresiasi yang tulus kepada seluruh siswa peserta pelatihan atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka, yang menjadi energi positif selama pelaksanaan pelatihan berlangsung.

REFERENSI

- Affandi, A., Ekohariadi, E., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Surabaya. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(11), 6030–6042.
- Astuti, D. (2021). *Pelatihan desain produk berbasis AI untuk siswa sekolah menengah*. Jakarta: Penerbit Ilmu Terapan.
- Fidesrinur, F., Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kognitif pada Kegiatan Rutinitas Anak Usia Dini. *Jurnal pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(2), 75.
- Fitria, N., & Fidesrinur, F. (2021). Pelatihan Peningkatan Strategi Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 3(1), 41.
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., Respati, R., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198.
- Indrawan, A., & Wardhana, I. (2020). Pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(3), 45–52.
- Lestari, L., Khomaria, I., & Kartono. (2017). *Penggunaan Media Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar*. Didaktika Dwija Indria.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37.
- Popenici, S. A. D., & Kerr, S. (2017). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1), 1–13.
- Popenici, S. A. D., & Kerr, S. (2017). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1), 1–13.
- Rahmawati, A. (2021). Efektivitas pelatihan aplikasi AI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(1), 55–70.
- Sari, E. P., Anwar, C., & Irwandani. (2018). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 71–78.