

Peningkatan Literasi Digital dan Etika Penggunaan AI Melalui Pelatihan *Prompt Engineering* Bagi Siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan

I Made Arya Satyana¹, I Kadek Artha Dana Mahardika², Puan Marhaen Tumakaka³, Naya Savina Febriyanti⁴, Ni Putu Anggi Amelia Ardan⁵, Aura Adhyana Syiva⁶, Wayan Andrika Putera⁷, Komang Hari Santhi Dewi⁸, I Made Pradipta⁹, I Putu Agus Eka Yatna Cipta¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Jl. Raya Puputan No. 86, Renon, Denpasar, Bali Indonesia

E-mail: aryasatyanaaa@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Aug 2026

Revised: 27 Aug 2026

Accepted: 8 September 2026

Kata kunci:

Generative Artificial Intelligence, Prompt Engineering, literasi digital, etika akademik, pembelajaran.

Keywords:

Generative Artificial Intelligence, Prompt Engineering, digital literacy, academic integrity, learning.



ABSTRACT

Pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) dalam pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh informasi dan mendukung proses belajar secara lebih cepat dan interaktif. Namun, pemanfaatan GenAI di lingkungan sekolah masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun *prompt* yang efektif serta risiko penggunaan AI yang tidak sesuai dengan etika akademik, seperti plagiarisme dan penyalinan materi tanpa atribusi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan GenAI sebagai asisten pembelajaran secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab melalui pelatihan *Prompt Engineering* serta edukasi literasi digital dan etika penggunaan AI. Mitra kegiatan merupakan siswa SMA dan SMK di Kecamatan Kuta Selatan yang berasal dari SMK Negeri 1 Kuta Selatan, SMA Negeri 2 Kuta Selatan, dan SMK Nusa Dua, dengan jumlah peserta sebanyak 90 siswa. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui *hands-on workshop Prompt Engineering*, praktik langsung, pendampingan interaktif, serta edukasi mengenai literasi digital dan etika penggunaan GenAI. Evaluasi dilakukan melalui pretest, posttest, dan *live quiz* berbasis gamifikasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan, yaitu kemampuan menyusun *prompt* secara terstruktur meningkat dari 48,33% menjadi 85%, sedangkan pemahaman mengenai etika penggunaan AI dan plagiarisme meningkat dari 46% menjadi 82%. Selain itu, hasil evaluasi melalui *live quiz* menunjukkan rata-rata nilai peserta sebesar 81,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan efektif meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam memanfaatkan GenAI secara kritis dan etis sebagai asisten pembelajaran.

The use of Generative Artificial Intelligence (GenAI) in learning provides students with opportunities to access information and support the learning process more efficiently and interactively. However, the use of GenAI in schools still presents challenges, particularly students' limited ability to formulate effective prompts and the risk of inappropriate AI use in relation to academic integrity, including plagiarism and the reproduction of materials without proper attribution. This community service program aimed to improve students' ability to utilize GenAI as a learning assistant effectively, critically, and responsibly through Prompt Engineering training, digital literacy education, and instruction on ethical AI use. The participants were 90 high school and vocational school students from South Kuta District, representing SMK Negeri 1 Kuta Selatan, SMA Negeri 2 Kuta Selatan, and SMK Nusa Dua. The program was implemented in three stages: planning, implementation, and evaluation. The activities included a hands-on Prompt Engineering workshop, practical exercises, interactive mentoring, and education on digital literacy and ethical GenAI use. Evaluation was conducted through pretests, posttests, and gamification-based live quizzes. The evaluation results demonstrated improvements in students' competencies following the program. The ability to formulate structured prompts increased from 48% to 85%,

while understanding of AI ethics and plagiarism increased from 46% to 82%. In addition, evaluation results from the live quiz showed an average participant score of 81.5%. These findings indicate that the training effectively improved students' skills and understanding in utilizing GenAI critically and ethically as a learning assistant.



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

How to Cite: I Made Arya Satyana et al (2026). Peningkatan Literasi Digital dan Etika Penggunaan AI Melalui Pelatihan Prompt Engineering Bagi Siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

PENDAHULUAN

Perkembangan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) telah membawa perubahan dalam cara peserta didik memperoleh informasi, menyelesaikan tugas, dan mendukung proses pembelajaran (Siahaan et al., 2020). Kehadiran berbagai aplikasi berbasis *large language model* (LLM) memungkinkan siswa memperoleh penjelasan, contoh, rangkuman, ide, maupun umpan balik secara cepat dan interaktif (Zai et al., 2026). UNESCO menegaskan bahwa perkembangan GenAI menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan sehingga pemanfaatannya perlu diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada manusia, aman, inklusif, dan bertanggung jawab (Miao, Fengchun, Holmes, 2023). Dengan demikian, GenAI tidak hanya perlu dipandang sebagai teknologi untuk memperoleh jawaban, tetapi sebagai alat bantu yang dapat mendukung proses berpikir, eksplorasi informasi, dan pengembangan kompetensi siswa.

Pemanfaatan GenAI secara optimal membutuhkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan sistem AI secara tepat (Ichwan et al., 2026). Salah satu keterampilan penting adalah kemampuan menyusun *prompt*, yaitu instruksi yang jelas, spesifik, dan terstruktur sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Tassoti, 2024) menunjukkan bahwa siswa pada awalnya cenderung menggunakan strategi *copy-paste* ketika memberikan instruksi kepada GenAI dan masih membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan kemampuan *prompting*. Penggunaan kerangka *prompting* yang terstruktur dapat membantu pengguna memperoleh keluaran AI yang lebih sesuai dengan kebutuhan (Ichwan et al., 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *Prompt Engineering* perlu diperkenalkan kepada siswa agar GenAI tidak sekadar digunakan untuk mendapatkan jawaban secara instan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai asisten pembelajaran yang mendukung pemahaman materi.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada sekolah mitra yang menjadi sasaran kegiatan pengabdian. Berdasarkan hasil asesmen awal terhadap siswa SMA/SMK di wilayah Kuta Selatan, hanya 48% mampu menyusun prompt secara terstruktur, sedangkan 52% lainnya masih mengalami kesulitan dalam menentukan instruksi yang jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek pemahaman etika penggunaan AI dan plagiarisme, hanya 46% siswa yang menunjukkan pemahaman yang memadai. Kemampuan melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI juga masih perlu diperkuat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa telah memiliki akses dan mengenal penggunaan teknologi AI, kemampuan mereka dalam memanfaatkan GenAI secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab masih belum optimal. Selain keterampilan penggunaan AI, hasil observasi dan wawancara awal dengan guru pendamping menunjukkan bahwa fasilitas komputer dan jaringan internet di sekolah mitra telah dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan administrasi digital, seperti pengumpulan tugas melalui *e-mail* dan *MLS* untuk proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum secara khusus diarahkan untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam menggunakan GenAI sebagai asisten pembelajaran secara terstruktur. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan pemanfaatannya untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran digital yang lebih interaktif dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang dapat mengoptimalkan fasilitas teknologi yang telah tersedia sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkannya secara produktif.

Pemanfaatan GenAI juga menghadirkan tantangan dalam aspek literasi digital dan integritas akademik (Herdi et al., 2025). Siswa perlu memahami bahwa keluaran AI tidak selalu benar sehingga

informasi yang diperoleh perlu diperiksa dan diverifikasi (Irawanda et al., 2025). Selain itu, penggunaan AI untuk menyelesaikan tugas perlu dibedakan dari tindakan menyalin jawaban atau menggunakan materi yang dihasilkan AI tanpa atribusi yang tepat (Anggreni et al., 2024). UNESCO menempatkan *ethics of AI*, berpikir kritis, tanggung jawab, dan penggunaan AI yang aman sebagai bagian penting dari kompetensi AI bagi siswa (Miao, F., Shiohira, K., & Lao, 2024). Oleh karena itu, penguatan pemahaman mengenai etika penggunaan AI dan integritas akademik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keterampilan teknis dalam memanfaatkan GenAI (Rukiyanto & Safar, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat tiga permasalahan utama yang perlu mendapat perhatian pada sekolah mitra, yaitu keterbatasan kemampuan siswa dalam menyusun prompt secara efektif dan terstruktur, belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis GenAI, serta masih perlunya penguatan literasi digital dan pemahaman mengenai etika serta integritas akademik dalam penggunaan AI. Ketiga permasalahan tersebut saling berkaitan karena pemanfaatan GenAI secara efektif tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan mengevaluasi keluaran AI serta memahami batasan dan konsekuensi etis penggunaannya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui pelatihan Prompt Engineering yang dipadukan dengan edukasi literasi digital dan etika penggunaan AI. Solusi ini dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang praktis dan kontekstual kepada siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui hands-on workshop, praktik penyusunan dan penyempurnaan prompt, pendampingan interaktif, serta edukasi mengenai verifikasi informasi, plagiarisme, atribusi sumber, dan penggunaan GenAI secara bertanggung jawab. Pendekatan berbasis praktik ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis siswa, tetapi juga membekali mereka dengan pengalaman langsung dalam menggunakan, mengevaluasi, dan memanfaatkan GenAI sebagai asisten pembelajaran secara efektif, kritis, dan etis.

Kegiatan menyasar siswa SMA dan SMK di Kecamatan Kuta Selatan yang berasal dari SMK Negeri 1 Kuta Selatan, SMA Negeri 2 Kuta Selatan, dan SMK Nusa Dua. Melalui program ini, siswa diharapkan mampu menyusun prompt secara lebih terstruktur, memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia untuk mendukung pembelajaran, serta memahami pentingnya penggunaan GenAI secara kritis, bertanggung jawab, dan sesuai dengan prinsip integritas akademik. Keberhasilan kegiatan selanjutnya dievaluasi melalui pretest, posttest, dan live quiz berbasis gamifikasi untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Kampus Jimbaran (Himas) dan tim dosen ITB STIKOM Bali. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan GenAI sebagai asisten pembelajaran secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab melalui pelatihan *Prompt Engineering* serta edukasi literasi digital dan etika penggunaan AI. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan mitra dan tujuan kegiatan. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Kegiatan PKM

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa dalam memanfaatkan GenAI, khususnya dalam menyusun prompt

dan memahami etika penggunaan AI. Mitra kegiatan terdiri atas siswa SMA dan SMK di Kecamatan Kuta Selatan, yaitu SMK Negeri 1 Kuta Selatan, SMA Negeri 2 Kuta Selatan, dan SMK Nusa Dua, dengan jumlah peserta sebanyak 90 siswa, jumlah peserta masing-masing sekolah sebanyak 30 siswa dan kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim pengabdian selanjutnya menyusun rencana program yang meliputi penentuan materi, metode pelatihan, bentuk praktik, strategi pendampingan, serta instrumen evaluasi. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan modul dan administrasi, termasuk materi *Prompt Engineering*, literasi digital, etika penggunaan GenAI, lembar kerja praktik, serta instrumen pretest dan posttest.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pretest yang diberikan kepada peserta sebelum mengikuti pelatihan. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman awal siswa terkait penyusunan prompt, pemanfaatan GenAI, literasi digital, serta etika penggunaan AI. Setelah pretest, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan yang terdiri atas dua materi utama, yaitu (1) *Prompt Engineering* dan (2) literasi digital dan etika penggunaan AI. Pelatihan *Prompt Engineering* dilakukan melalui pendekatan hands-on workshop, sehingga peserta tidak hanya memperoleh penjelasan konseptual, tetapi juga secara langsung mempraktikkan penyusunan prompt yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Materi literasi digital dan etika AI diberikan untuk meningkatkan kesadaran peserta mengenai penggunaan GenAI secara kritis dan bertanggung jawab, termasuk risiko plagiarisme, penyalinan informasi tanpa atribusi, serta pentingnya melakukan verifikasi terhadap keluaran AI. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti pendampingan dan implementasi. Pada tahap ini, siswa menerapkan keterampilan yang telah diperoleh melalui praktik langsung menggunakan GenAI dalam konteks pembelajaran. Tim pengabdian memberikan pendampingan interaktif, memberikan umpan balik terhadap prompt yang disusun, serta membantu peserta memperbaiki hasil interaksi dengan GenAI agar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dan perubahan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui posttest dan live quiz. Posttest digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh materi dan praktik, sedangkan live quiz berbasis gamifikasi digunakan untuk mengukur pemahaman peserta secara interaktif sekaligus meningkatkan keterlibatan selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan, praktik langsung, pendampingan interaktif, dan edukasi. Kegiatan dirancang agar siswa memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman langsung dalam menggunakan GenAI sebagai asisten pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Berdasarkan hasil pretest, kemampuan siswa dalam menyusun prompt secara terstruktur masih relatif rendah, dengan rata-rata capaian sebesar 48,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum pelatihan sebagian siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bagaimana menyusun instruksi yang jelas, spesifik, dan terstruktur ketika berinteraksi dengan GenAI. Oleh karena itu, keterampilan *Prompt Engineering* menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu diperkenalkan kepada siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan selama dua hari.

Pada kegiatan pelatihan, peserta memperoleh materi mengenai konsep dasar GenAI dan *Prompt Engineering*. Materi pelatihan dibawakan oleh Bapak Ir. Wayan Andrika Putera, S.Kom., M.Kom. Materi diberikan dengan memperkenalkan unsur-unsur penting dalam penyusunan prompt, seperti tujuan atau peran yang diberikan kepada AI, konteks permasalahan, instruksi yang diharapkan, format keluaran, serta batasan atau kriteria jawaban. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan peserta diminta mencoba menyusun prompt untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Melalui praktik tersebut, siswa diarahkan untuk membandingkan prompt sederhana dengan prompt yang telah disusun secara lebih terstruktur. Pendekatan praktik memungkinkan siswa memahami bahwa kualitas keluaran GenAI sangat dipengaruhi oleh kualitas instruksi yang diberikan.

Pada tahap praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan secara interaktif kepada peserta. Siswa diberikan kesempatan untuk mencoba, mengevaluasi hasil keluaran AI, kemudian memperbaiki *prompt* berdasarkan hasil yang diperoleh. Proses tersebut mendorong siswa untuk tidak hanya menerima jawaban yang diberikan AI, tetapi juga melakukan proses berpikir kritis dalam menilai relevansi dan kualitas informasi yang dihasilkan.



Gambar 2. Pelatihan Prompt Engineering dan Etika Penggunaan AI di SMA Negeri 2 Kuta Selatan



Gambar 3. Pelatihan Prompt Engineering dan Etika Penggunaan AI di SMK Negeri 1 Kuta Selatan



Gambar 4. Pelatihan Prompt Engineering dan Etika Penggunaan AI di SMK Nusa Dua

Selain aspek teknis, pelaksanaan kegiatan juga memberikan materi mengenai literasi digital dan etika penggunaan GenAI. Materi mencakup penggunaan AI secara bertanggung jawab, pentingnya melakukan verifikasi informasi, larangan melakukan plagiarisme, serta pentingnya memberikan atribusi terhadap sumber yang digunakan. Siswa diarahkan untuk memahami bahwa GenAI sebaiknya digunakan sebagai asisten pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir dan pengerjaan tugas secara mandiri. Pendekatan tersebut penting karena kemudahan memperoleh informasi melalui GenAI dapat menimbulkan risiko penggunaan yang tidak tepat apabila tidak disertai literasi digital. Dengan memahami etika penggunaan AI, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa mengabaikan integritas akademik. Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, kegiatan juga dilengkapi dengan pendampingan interaktif dan live quiz berbasis gamifikasi. Peserta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Prompt Engineering, literasi digital, dan etika penggunaan AI. Penggunaan kuis secara langsung menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman peserta.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan setelah peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Evaluasi menggunakan tiga instrumen, yaitu pretest, posttest, dan live quiz. Pretest dan posttest digunakan untuk membandingkan kemampuan peserta sebelum dan

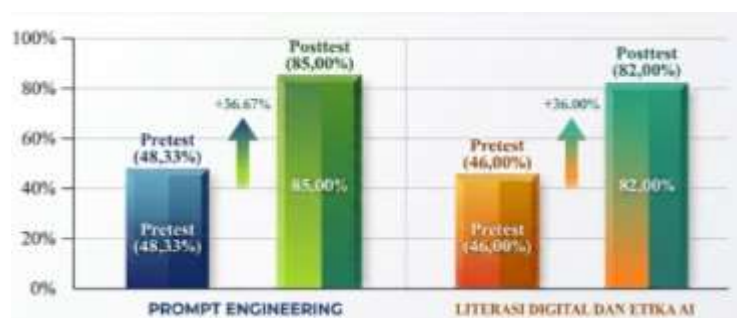
Peningkatan Literasi Digital dan Etika Penggunaan AI Melalui Pelatihan Prompt Engineering Bagi Siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan, I Made Arya Satyana, I Kadek Artha Dana Mahardika, Puan Marhaen Tumakaka, Naya Savina Febriyanti, Ni Putu Anggi Amelia Ardan, Aura Adhyana Syiva, Wayan Andrika Putera, Komang Hari Santhi Dewi, I Made Pradipta, I Putu Agus Eka Yatna Cipta

3745

sesudah pelatihan, sedangkan live quiz digunakan untuk mengetahui penguasaan materi secara interaktif. Secara lebih rinci, hasil pretest, posttest, dan *live quiz* pemanfaatan GenAI pada siswa di rangkum pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest, Posttest, dan Live Quiz Pemanfaatan GenAI pada Siswa

Sekolah Mitra	Prompt Engineering		Literasi Digital dan Etika AI		Rata-rata Live Quiz
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
SMK Nusa Dua	45,00%	82,00%	43,00%	80,00%	79,80%
SMA Negeri 2 Kuta Selatan	49,00%	86,00%	47,00%	83,00%	82,20%
SMK Negeri 1 Kuta Selatan	51,00%	87,00%	48,00%	83,00%	82,50%
Rata-rata	48,33%	85,00%	46,00%	82,00%	81,50%



Gambar 5. Diagram Batang Peningkatan Kompetensi GenAI pada Siswa

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan siswa dalam menyusun prompt secara terstruktur mengalami peningkatan pada seluruh sekolah mitra. Rata-rata hasil pretest sebesar 48,33% meningkat menjadi 85,00% pada posttest, sehingga terdapat peningkatan sebesar 36,67%. Jika dilihat berdasarkan sekolah, SMK Nusa Dua mengalami peningkatan dari 45,00% menjadi 82,00%, atau sebesar 37,00%. SMA Negeri 2 Kuta Selatan meningkat dari 49,00% menjadi 86,00%, sedangkan SMK Negeri 1 Kuta Selatan meningkat dari 51,00% menjadi 87,00%. Peningkatan pada ketiga sekolah menunjukkan pola yang relatif konsisten. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa materi dan metode praktik yang diberikan dapat membantu siswa memahami prinsip penyusunan prompt secara lebih terstruktur. Peningkatan tidak hanya terlihat pada sekolah dengan capaian awal terendah, tetapi juga pada sekolah dengan capaian awal relatif lebih tinggi. Pendekatan *hands-on workshop* memungkinkan siswa mengalami secara langsung proses menyusun, menguji, mengevaluasi, dan memperbaiki prompt. Proses tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penjelasan konsep. Dengan demikian, pelatihan Prompt Engineering dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membangun keterampilan praktis siswa dalam memanfaatkan GenAI sebagai asisten pembelajaran.

Pada aspek literasi digital dan etika penggunaan AI, hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pada seluruh sekolah mitra. Rata-rata nilai pretest sebesar 46,00% meningkat menjadi 82,00% pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 36,00%. SMK Nusa Dua mengalami peningkatan dari 43,00% menjadi 80,00%. SMA Negeri 2 Kuta Selatan meningkat dari 47,00% menjadi 83,00%, sedangkan SMK Negeri 1 Kuta Selatan meningkat dari 48,00% menjadi 83,00%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta mengalami perubahan pemahaman mengenai penggunaan GenAI secara lebih bertanggung jawab. Sebelum pelatihan, capaian literasi digital dan etika AI masih berada di bawah 50% pada seluruh sekolah. Setelah diberikan edukasi dan pendampingan, seluruh sekolah mencapai capaian posttest sebesar 80% atau lebih.

Hasil evaluasi melalui *live quiz* menunjukkan rata-rata capaian peserta sebesar 81,50%. Berdasarkan sekolah, rata-rata nilai tertinggi diperoleh SMK Negeri 1 Kuta Selatan sebesar 82,50%, diikuti SMA Negeri 2 Kuta Selatan sebesar 82,20%, dan SMK Nusa Dua sebesar 79,80%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi setelah mengikuti rangkaian kegiatan berada pada tingkat yang baik. Hasil *live quiz* juga memperlihatkan pola yang sejalan dengan hasil posttest, di mana sekolah dengan capaian posttest relatif lebih tinggi juga menunjukkan capaian *live quiz* yang lebih

tinggi. Penggunaan live quiz berbasis gamifikasi memberikan tambahan pengalaman evaluasi yang bersifat interaktif. Peserta tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga memperoleh umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut dapat membantu mempertahankan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat materi yang telah diberikan selama pelatihan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur. Kemampuan Prompt Engineering meningkat sebesar 36,67 poin persentase, sedangkan literasi digital dan etika penggunaan AI meningkat sebesar 36,00 poin persentase. Sementara itu, rata-rata live quiz mencapai 81,50%. Pola peningkatan yang relatif konsisten pada ketiga sekolah menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang diterapkan dapat diterima pada karakteristik peserta yang berbeda. Kombinasi antara penyampaian konsep, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan penerapan.

Temuan tersebut juga memperkuat pentingnya mengintegrasikan Prompt Engineering dengan literasi digital dan etika AI. Kemampuan menyusun prompt yang baik perlu disertai kemampuan mengevaluasi informasi dan memahami batasan penggunaan AI. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu memperoleh keluaran AI yang lebih sesuai dengan kebutuhan, tetapi juga mampu menggunakan teknologi tersebut secara kritis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil kegiatan, GenAI dapat dimanfaatkan sebagai asisten pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa, sepanjang penggunaannya tetap melibatkan kemampuan berpikir kritis, verifikasi informasi, dan kepatuhan terhadap etika akademik. Oleh karena itu, pelatihan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberikan latihan yang lebih spesifik berdasarkan mata pelajaran atau bidang keahlian siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan Prompt Engineering, literasi digital, dan etika penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) bagi siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan telah terlaksana melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan yang memadukan *hands-on workshop*, praktik langsung, pendampingan interaktif, dan live quiz memberikan pengalaman pembelajaran yang aplikatif dalam pemanfaatan GenAI sebagai asisten pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun *Prompt Engineering* secara terstruktur, dari 48,33% menjadi 85,00%, serta peningkatan pemahaman literasi digital dan etika penggunaan AI dari 46,00% menjadi 82,00%. Hasil *live quiz* juga menunjukkan rata-rata capaian peserta sebesar 81,50%. Dengan demikian, pelatihan yang diberikan dapat mendukung peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa dalam memanfaatkan GenAI secara lebih efektif, kritis, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar dilakukan pendampingan lanjutan untuk memastikan keterampilan Prompt Engineering yang telah diperoleh siswa dapat diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran. Disarankan pula agar materi pelatihan dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran dan bidang keahlian siswa, sehingga pemanfaatan GenAI menjadi lebih kontekstual dan relevan. Selain itu, sekolah disarankan untuk mengembangkan pedoman penggunaan GenAI yang beretika, terutama terkait verifikasi informasi, atribusi sumber, pencegahan plagiarisme, dan penggunaan AI sebagai alat bantu belajar. Evaluasi lanjutan juga disarankan untuk dilakukan guna mengetahui keberlanjutan penerapan keterampilan siswa setelah kegiatan pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Kampus Jimbaran, Direktorat Kemahasiswaan, Karier, dan Alumni atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMK Negeri 1 Kuta Selatan, SMA Negeri 2 Kuta Selatan, dan SMK Nusa Dua selaku sekolah mitra yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan kesempatan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Terima kasih disampaikan pula kepada seluruh siswa dan guru pendamping yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pelatihan PKM, peningkatan literasi digital dan etika penggunaan AI melalui pelatihan prompt engineering bagi siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Anggreni, S., Rahmatullah, S., Rifai, A., & Setiyorini, T. (2024). *Pelatihan Memaksimalkan Potensi ChatGPT : Teknik PROMPT Engineering Dalam Mendukung Kegiatan Organisasi Bagi Pemuda JPRMI Jakarta*. 3(9), 698–702.
- Herdi, T., Ade, D., Capah, H., Jumaryadi, Y., & Priambodo, B. (2025). *Penerapan Prompt Engineering Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Perencanaan Menu Gizi Seimbang dan Olahraga Praktis di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat*. 23–28.
- Ichwan, H., Junaedi, I., Tinggi, S., Ekonomi, I., Engineering, P., Digital, L., & Menulis, P. (2026). *Pelatihan Rekayasa Prompt Menggunakan Generative AI untuk Akselerasi Produktivitas Penulis di Platform Digital*. 6(1), 5–12.
- Irawanda, G., Syam, S., Tri, B., & Nusantara, A. (2025). *Pelatihan Teknik Penyusunan Prompt pada Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Administrasi Pembelajaran*. 4(2), 2564–2572.
- Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://doi.org/https://doi.org/10.54675/JKJB9835>
- Miao, Fengchun, Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://doi.org/https://doi.org/10.54675/EWZM9535>
- Rukiyanto, B. A., & Safar, M. (2025). *Pelatihan Teknis “ Prompt Engineering ” dalam Pemanfaatan AI Deepseek untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Narasi Artikel Ilmiah Mahasiswa*. 5, 186–196.
- Siahaan, M., Jasa, C. H., Anderson, K., Rosiana, M. V., Lim, S., & Yudianto, W. (2020). *Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra*. *Journal of Information System and Technology*, 01(02), 1–8.
- Tassoti, S. (2024). *Assessment of Students Use of Generative Artificial Intelligence: Prompting Strategies and Prompt Engineering in Chemistry Education [Research-article]*. *Journal of Chemical Education*, 101, 2475–2482. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.4c00212>
- Zai, E. P., Lase, I. W., & Mendrofa, O. (2026). *Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence Sebagai Mitra Belajar Dalam Membangun Kemandirian Konsep Dasar Ips Sd*. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6(4), 2640–2652. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7265>