

**PELATIHAN PEMANFAATAN
KECERDASAN ARTIFISIAL
(ARTIFICIAL INTELLIGENCE)
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN KREATIVITAS
BELAJAR SISWA MA NURUL JADID**

**Sudriyanto^{1,*}, Kamil Malik², Feriska
Listrianti³**

¹Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid
sudriyanto@unuja.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid
nomor1001@gmail.com

³Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul
Jadid feriskal@unuja.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kreativitas belajar siswa MA Nurul Jadid melalui pelatihan pemanfaatan kecerdasan artifisial (artificial intelligence/AI) secara aman, etis, dan produktif. Kegiatan direncanakan pada 17 Mei 2026 dengan skenario pelaporan sebanyak 36 siswa yang dibagi ke dalam enam kelompok. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pemetaan kebutuhan, pretest, sosialisasi konsep dasar AI, pelatihan penyusunan prompt, praktik pembuatan produk belajar, presentasi, pendampingan, posttest, dan evaluasi. Materi menekankan pemahaman cara kerja umum AI, penyusunan instruksi yang jelas, verifikasi informasi, perlindungan data pribadi, sitasi sumber, serta integritas akademik. Dalam skenario data yang disajikan, rerata skor pemahaman meningkat dari 52,08 pada pretest menjadi 84,31 pada posttest, dengan kenaikan relatif 61,89% dan nilai N-gain 0,67. Seluruh kelompok menghasilkan produk belajar berbantuan AI berupa infografik, bahan presentasi, bank soal, dan naskah kampanye literasi digital, dengan rerata mutu produk 87,11 pada kategori baik. Data kuantitatif ini disediakan

sebagai format pelaporan terisi dan harus diverifikasi dengan bukti pelaksanaan nyata sebelum naskah disubmisikan.

Kata Kunci : kecerdasan artifisial, literasi digital, kreativitas belajar, pelatihan, siswa madrasah

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the digital literacy and learning creativity of MA Nurul Jadid students through training on the safe, ethical, and productive use of artificial intelligence (AI). The programme is scheduled for 17 May 2026 and uses a reporting scenario of 36 students working in six groups. The activity consists of preparation, needs mapping, pre-testing, AI concept orientation, prompt-writing training, hands-on creation of learning products, presentation, mentoring, post-testing, and evaluation. The materials emphasise general AI understanding, clear instruction design, information verification, personal-data protection, source citation, and academic integrity. In the reporting scenario, the mean understanding score increases from 52.08 in the pre-test to 84.31 in the post-test, representing a 61.89% relative increase and an N-gain of 0.67. All groups produce AI-assisted learning products, including infographics, presentation materials, question banks, and digital-literacy campaign scripts, with a mean product-quality score of 87.11 in the good category. These quantitative figures are provided as a filled reporting format and must be verified against actual implementation evidence before manuscript submission.

Keywords: artificial intelligence, digital literacy, learning creativity, training, madrasah students

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan artifisial generatif telah menghadirkan peluang baru

dalam pembelajaran, antara lain untuk membantu eksplorasi ide, penyusunan draf, peringkasan informasi, latihan soal, serta pengembangan materi kreatif. Namun, penggunaan AI di lingkungan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan akan literasi yang memadai agar peserta didik mampu memahami keterbatasan keluaran sistem, memeriksa akurasi informasi, dan tetap mempertahankan peran manusia dalam pengambilan keputusan. UNESCO menekankan bahwa penerapan AI generatif dalam pendidikan perlu berorientasi pada manusia, menjaga agensi peserta didik, serta memperhatikan perlindungan data dan etika penggunaan teknologi (Miao et al., 2023).

Pemanfaatan AI yang tepat bukan sekadar keterampilan mengoperasikan aplikasi, melainkan juga kemampuan menyusun instruksi yang spesifik, menilai kelayakan jawaban, memperbaiki keluaran, serta mencantumkan rujukan ketika hasil AI digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Kajian Kasneci et al. (2023) menunjukkan bahwa model bahasa besar dapat mendukung pembuatan konten pembelajaran dan pengalaman belajar yang lebih personal, tetapi pengguna tetap memerlukan sikap kritis, strategi pemeriksaan fakta, dan pengawasan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran AI perlu ditempatkan sebagai proses penguatan nalar, kreativitas, dan tanggung jawab akademik.

Dalam konteks pendidikan menengah, penguatan literasi AI penting agar siswa tidak hanya mampu menggunakan aplikasi digital, tetapi juga memahami tujuan, batasan, risiko, dan tanggung jawab penggunaannya. Pelatihan yang memadukan pengenalan konsep, praktik penyusunan prompt, verifikasi informasi, dan refleksi etika dapat menjadi strategi awal untuk membangun penggunaan teknologi yang kritis dan produktif. Dengan pendekatan tersebut, AI diposisikan sebagai alat bantu yang memperluas proses

eksplorasi ide dan penyajian materi, bukan sebagai pengganti penalaran, proses belajar, maupun tanggung jawab akademik peserta didik.

Berdasarkan komunikasi awal dengan pihak MA Nurul Jadid, kebutuhan penguatan kompetensi siswa diarahkan pada pemahaman dasar AI, cara menyusun prompt yang efektif, penggunaan AI untuk mendukung tugas pembelajaran, serta pengenalan risiko berupa informasi tidak akurat, bias, plagiarisme, dan paparan data pribadi. Kebutuhan tersebut menunjukkan pentingnya pelatihan yang tidak berhenti pada pengenalan aplikasi, tetapi memberikan pengalaman praktik dan pendampingan agar siswa mampu menghasilkan karya belajar secara mandiri serta dapat mempertanggungjawabkan prosesnya.

Permasalahan yang menjadi fokus kegiatan pengabdian ini adalah: (a) belum meratanya pemahaman siswa mengenai konsep dasar dan batasan AI; (b) belum optimalnya kemampuan menyusun prompt yang terarah untuk kebutuhan belajar; (c) perlunya pembiasaan verifikasi, sitasi, dan perlindungan data dalam penggunaan AI; serta (d) perlunya ruang praktik kreatif yang mengarahkan AI sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas belajar siswa MA Nurul Jadid melalui pelatihan pemanfaatan AI yang aman, etis, dan produktif.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif. Mitra kegiatan adalah MA Nurul Jadid, dengan skenario pelaporan melibatkan 36 siswa yang dibagi ke dalam enam kelompok. Pelaksanaan dijadwalkan pada 17 Mei 2026 di lingkungan MA Nurul Jadid. Metode dirancang untuk memadukan pemahaman konseptual, demonstrasi, praktik langsung,

refleksi, dan evaluasi sehingga peserta tidak hanya mengenal AI sebagai teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam aktivitas belajar secara bertanggung jawab.

a. Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pimpinan sekolah dan guru pendamping, penyusunan jadwal, penetapan jumlah peserta, pemeriksaan ketersediaan perangkat dan koneksi internet, serta pembuatan modul pelatihan. Modul memuat materi pengenalan AI, pengenalan prompt, contoh penggunaan AI untuk pembelajaran, verifikasi informasi, etika penggunaan, perlindungan data pribadi, dan rubrik penilaian produk. Pada tahap ini tim juga menyiapkan instrumen pretest, posttest, angket respons, lembar observasi praktik, dan format dokumentasi.

b. Pemetaan Kebutuhan dan Pretest

Pemetaan kebutuhan dilakukan melalui diskusi singkat dengan guru pendamping dan penyebaran pertanyaan awal kepada peserta. Pretest diberikan sebelum materi utama untuk mengetahui pemahaman awal mengenai AI, sumber informasi, prompt, privasi data, dan integritas akademik. Hasil pretest digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan kedalaman contoh, bahasa penyampaian, serta bentuk pendampingan pada saat praktik.

c. Sosialisasi dan Praktik Terbimbing

Sosialisasi dilakukan melalui pemaparan interaktif tentang pengertian AI, contoh penerapan dalam pembelajaran, peluang dan keterbatasan AI generatif, serta prinsip penggunaan yang etis. Selanjutnya, fasilitator mendemonstrasikan penyusunan prompt menggunakan unsur peran, konteks, tujuan, batasan,

format keluaran, dan langkah validasi. Peserta bekerja dalam kelompok untuk membuat produk belajar berbasis AI, misalnya ringkasan materi, naskah presentasi, poster edukatif, bank soal, atau ide proyek sesuai arahan guru.

d. Pendampingan, Posttest, dan Evaluasi

Pada tahap pendampingan, fasilitator memberikan umpan balik terhadap prompt, proses validasi, dan produk yang dihasilkan. Peserta mempresentasikan hasil kelompok serta menjelaskan bagian yang dibantu AI dan bagian yang merupakan hasil penalaran serta penyuntingan mereka sendiri. Posttest diberikan setelah praktik untuk mengukur perubahan pemahaman. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui perbandingan rerata skor pretest-posttest, persentase kenaikan, nilai N-gain, observasi keterlibatan, penilaian produk, serta angket respons. Persentase kenaikan dihitung dengan rumus $((\text{rerata posttest} - \text{rerata pretest}) / \text{rerata pretest}) \times 100\%$, sedangkan N-gain dihitung dengan rumus $(\text{posttest} - \text{pretest}) / (100 - \text{pretest})$. Angka yang dicantumkan dalam draf ini adalah skenario pelaporan dan wajib diselaraskan dengan rekapan bukti kegiatan.

Tabel 1.
Tahapan, aktivitas, dan luaran kegiatan pengabdian

Tahap	Aktivitas Utama	Luaran
Persiapan	Koordinasi, penyusunan modul, instrumen evaluasi, dan kesiapan perangkat.	Jadwal, modul, instrumen, serta daftar peserta.
Pemetaan awal	Diskusi dengan guru, pretest, dan identifikasi kebutuhan peserta.	Peta kebutuhan dan skor awal peserta.

Pelatihan	Sosialisasi AI, demonstrasi prompt, etika, dan verifikasi informasi.	Pemahaman konsep dan contoh prompt.
Praktik	Kerja kelompok membuat produk belajar berbasis AI.	Produk belajar dan dokumentasi praktik.
Evaluasi	Posttest, penilaian produk, angket respons, dan refleksi.	Data peningkatan pemahaman dan rekomendasi tindak lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persiapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dijadwalkan pada 17 Mei 2026 dan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak MA Nurul Jadid untuk menyepakati sasaran peserta, ruang pelaksanaan, sarana perangkat, koneksi internet, serta peran guru pendamping. Modul pelatihan disusun dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat siswa dan berfokus pada penggunaan AI sebagai pendamping proses belajar. Materi juga memuat contoh situasi yang harus dihindari, seperti memasukkan data pribadi, menyalin keluaran AI tanpa verifikasi, dan menggunakan AI untuk menggantikan seluruh proses pengerjaan tugas.

Instrumen evaluasi disiapkan untuk mengukur tiga aspek utama, yaitu pemahaman konsep AI, keterampilan praktik penyusunan prompt, dan sikap etis dalam menggunakan teknologi. Skor pretest dan posttest menggunakan rentang 0-100. Penilaian produk kelompok menggunakan lima aspek: ketepatan isi dan verifikasi sumber, relevansi dengan tujuan belajar, kreativitas penyajian, kejelasan struktur prompt, serta kepatuhan terhadap etika AI. Keberhasilan

pelatihan tidak hanya ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan teks atau gambar, tetapi juga oleh kemampuan peserta mengevaluasi kualitas keluaran dan menjelaskan proses kerja yang dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan kajian Zhang dan Tur (2024) serta Mai et al. (2024) yang menekankan manfaat AI dalam pendidikan sekaligus pentingnya mitigasi risiko terkait kualitas informasi dan integritas akademik.

b. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pengenalan AI

Sesi sosialisasi pada 17 Mei 2026 memperkenalkan AI sebagai teknologi yang dapat membantu mengenali pola, menghasilkan rekomendasi, dan mendukung pengolahan informasi. Fasilitator menjelaskan bahwa keluaran AI bukan sumber kebenaran mutlak sehingga harus diperiksa kembali menggunakan buku, artikel, sumber resmi, atau arahan guru. Peserta diajak membedakan penggunaan AI yang produktif, seperti mencari struktur awal, membuat alternatif ide, atau menyusun pertanyaan latihan, dengan penggunaan yang tidak etis, seperti menyerahkan hasil AI tanpa memahami isinya atau mencantumkan informasi yang belum diverifikasi.



Gambar 1.
Dokumentasi pemaparan materi pengenalan AI pada kegiatan

c. Praktik Penyusunan Prompt dan Produk Belajar

Pada sesi praktik, 36 peserta dalam enam kelompok mengubah kebutuhan belajar menjadi instruksi yang lebih jelas. Fasilitator menggunakan kerangka sederhana: peran, konteks, tujuan, batasan, format keluaran, dan validasi. Peserta tidak hanya diminta menuliskan perintah umum seperti "buatkan materi", melainkan diarahkan menyebutkan mata pelajaran, topik, jenjang kelas, tujuan belajar, panjang jawaban, gaya bahasa, serta kebutuhan sumber rujukan. Setelah menerima keluaran AI, peserta memeriksa kesesuaian dengan topik, menandai informasi yang perlu diverifikasi, dan menyuntingnya menjadi produk belajar yang lebih akurat serta kontekstual.



Gambar 2.

Dokumentasi praktik penyusunan prompt dan verifikasi keluaran AI secara berkelompok.

Dalam skenario pelaporan ini, enam kelompok menghasilkan enam produk belajar berbantuan AI, yaitu dua infografik materi, dua bahan presentasi, satu bank soal beserta pembahasan, dan satu naskah kampanye literasi digital. Penilaian diarahkan pada akurasi isi, relevansi dengan kebutuhan belajar,

keaktivitas penyajian, kejelasan prompt, penggunaan sumber, serta kepatuhan pada prinsip etis. Pola ini membantu siswa memahami bahwa kualitas hasil tidak hanya bergantung pada kecanggihan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan pengguna merumuskan masalah, memeriksa fakta, dan mengedit keluaran secara kritis.



Gambar 3.

Dokumentasi presentasi produk kelompok dan sesi umpan balik fasilitator.



Gambar 4.

Contoh tangkapan layar produk belajar peserta.

d. Hasil Evaluasi dan Refleksi

Rekap evaluasi berikut disiapkan untuk menggambarkan bentuk pelaporan kuantitatif yang lengkap. Dalam skenario data berjumlah 36 peserta, seluruh peserta menyelesaikan rangkaian kegiatan. Rerata skor pemahaman

meningkat dari 52,08 +/- 9,14 pada pretest menjadi 84,31 +/- 6,97 pada posttest. Selisih rerata mencapai 32,23 poin, atau peningkatan relatif 61,89%, sedangkan nilai N-gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang. Seluruh nilai pada tabel dan grafik ini merupakan data simulasi yang wajib diganti atau diverifikasi menggunakan dokumen bukti pelaksanaan sebelum naskah diajukan.

Tabel 2.
Rekap hasil evaluasi pelatihan

Indikator	Target	Capaian dalam Skenario
Kehadiran peserta	$\geq 80\%$	36 siswa (100,00%)
Rata-rata pretest	-	52,08 +/- 9,14
Rata-rata posttest	-	84,31 +/- 6,97
Kenaikan rerata	$\geq 20\%$	32,23 poin (61,89%)
N-gain	$\geq 0,30$	0,67 (kategori sedang)
Kelompok menyelesaikan produk	Seluruh kelompok	6 dari 6 kelompok (100,00%)
Rerata mutu produk	≥ 75	87,11 (kategori baik)
Respons positif peserta	$\geq 80\%$	91,67% (33 dari 36 peserta)

Berdasarkan skenario tersebut, peningkatan skor menunjukkan bahwa sesi sosialisasi dan praktik mampu memperluas pemahaman peserta mengenai penggunaan AI secara terarah. Kenaikan skor tidak diinterpretasikan sebagai bukti kausalitas statistik, melainkan sebagai gambaran perubahan pemahaman dalam evaluasi deskriptif kegiatan pengabdian. Pada pelaksanaan riil, tim pengabdian perlu melampirkan rekap jawaban, daftar hadir, dan dokumentasi instrumen agar angka capaian dapat

ditelusuri serta di pertanggungjawabkan.



Gambar 5.
Perbandingan rerata pretest dan posttest (data simulasi untuk verifikasi).

Tabel 3.
Rekap penilaian produk kelompok

Aspek Produk	Skor Rerata	Kategori
Ketepatan isi dan verifikasi sumber	88,33	Baik
Relevansi dengan tujuan belajar	87,5	Baik
Kreativitas penyajian	86,11	Baik
Kejelasan struktur prompt	85	Baik
Kepatuhan pada etika AI	88,61	Baik
Rerata keseluruhan	87,11	Baik

Pada penilaian produk, rerata keseluruhan mencapai 87,11 dengan kategori baik. Skor tertinggi terdapat pada aspek kepatuhan terhadap etika AI sebesar 88,61 dan ketepatan isi serta verifikasi sumber sebesar 88,33. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa praktik yang disertai arahan validasi dapat membantu peserta menyadari pentingnya memeriksa keluaran AI sebelum digunakan. Respons positif dari 33 dari 36 peserta (91,67%) juga menunjukkan bahwa pendekatan demonstrasi, latihan kelompok, dan umpan balik langsung dapat diterima dengan baik. Nilai tersebut tetap harus

dibuktikan melalui angket dan rubrik penilaian asli dalam versi naskah final.

Secara substantif, evaluasi juga perlu menilai apakah siswa mampu membedakan AI sebagai alat bantu dengan AI sebagai pengganti proses belajar. Indikator positif terlihat ketika peserta dapat menyusun prompt yang terarah, memeriksa ulang informasi, menambahkan pemahaman sendiri dalam produk, menyatakan keterlibatan AI secara terbuka, dan menghindari memasukkan data pribadi atau sensitif. Pendekatan tersebut sejalan dengan panduan UNESCO yang mendorong penggunaan AI generatif secara berpusat pada manusia, menjaga agensi pembelajar, dan mengantisipasi risiko bias, privasi, serta penyalahgunaan (Miao & Holmes, 2023).

e. Pendampingan dan Tindak Lanjut

Tindak lanjut dilakukan melalui pendampingan ringan oleh guru pendamping dalam bentuk tugas proyek, diskusi etika AI, dan pembiasaan verifikasi sumber. Sekolah dapat mengembangkan panduan sederhana mengenai penggunaan AI dalam tugas, misalnya kewajiban menyebutkan bentuk bantuan AI yang dipakai, memverifikasi informasi, tidak memasukkan data pribadi, serta melampirkan proses revisi. Enam kelompok peserta dapat diberi kesempatan menyempurnakan produk dan mempresentasikannya pada kelas lain sebagai praktik berbagi pengetahuan. Dengan demikian, pelatihan tidak berhenti sebagai kegiatan satu kali, melainkan menjadi langkah awal

membangun budaya belajar digital yang kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan kecerdasan artifisial untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas belajar siswa MA Nurul Jadid dijadwalkan pada 17 Mei 2026. Dalam skenario pelaporan yang digunakan pada draf ini, kegiatan melibatkan 36 siswa dalam enam kelompok. Rerata pemahaman peserta meningkat dari 52,08 pada pretest menjadi 84,31 pada posttest, dengan kenaikan relatif 61,89% dan nilai N-gain 0,67. Seluruh kelompok menghasilkan produk belajar berbantuan AI dengan rerata kualitas 87,11 pada kategori baik, sedangkan respons positif peserta mencapai 91,67%. Capaian tersebut memperlihatkan potensi pelatihan untuk membangun penggunaan AI yang kreatif, kritis, dan etis. Sebelum disubmisikan, seluruh angka, kesimpulan, identitas penulis, dan dokumentasi visual harus diverifikasi dengan bukti pelaksanaan yang sebenarnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Albadarin, Y., Saqr, M., Pope, N., & Tukiainen, M. (2024). A systematic literature review of empirical research on ChatGPT in education. *Discover Education*, 3, 60. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00138-2>
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeiffer, F. H., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Stadler, M., Weller, J., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>

- Mai, D. T. T., Da, C. V., & Hanh, N. V. (2024). The use of ChatGPT in teaching and learning: A systematic review through SWOT analysis approach. *Frontiers in Education*, 9, 1328769.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1328769>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). Guidance for generative AI in education and research. Paris: UNESCO.
- Zhang, P., & Tur, G. (2024). A systematic review of ChatGPT use in K-12 education. *European Journal of Education*, 59, e12599.
<https://doi.org/10.1111/ejed.12599>
- Iddrus, I., Helmi, F., & Arifin, M. (2026). Optimalisasi penggunaan sistem pengarsipan dan Google Drive untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan dokumentasi di Fakultas Teknik Universitas Wiraraja. *Rampa' Naong: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 7–14.
<https://doi.org/10.xxxx/rn.v4i1.xxxx>
- Harjo, R. S. D., Helmi, F., & Dharmawan, J. (2026). Santri Melek AI: Menjembatani tradisi dan teknologi melalui kecerdasan buatan di Pondok Pesantren Darut Tauhid Sumenep. *Rampa' Naong: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 15–21.
<https://doi.org/10.xxxx/rn.v4i1.xxxx>