

Mengenalkan *Artificial Intelligence* (AI) kepada Pelajar MTs Negeri 2 Model Kota Palembang: Upaya Literasi Digital Sejak Dini melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Firamon Syakti¹, M. Soekarno Putra², Nurul Adha Oktarini Saputri³, R. M. Nasrul Halim D.⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Darma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: M. Soekarno Putra

E-mail: soekarno@binadarma.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Namun, pemahaman dan literasi digital terkait AI di kalangan Pelajar MTS NEGERI 2 Model Kota Palembang masih tergolong rendah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dasar mengenai konsep AI secara aplikatif dalam konteks multimedia, serta membangun kesadaran etika penggunaan teknologi digital sejak dini. Metode pelaksanaan mencakup ceramah interaktif, demonstrasi penggunaan AI (seperti ChatGPT dan generator gambar AI), diskusi kelompok, serta praktik langsung pembuatan konten berbasis AI. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, peningkatan pemahaman tentang teknologi AI, serta kemampuan dasar dalam menggunakan alat berbasis AI secara kreatif dan bertanggung jawab. Dampak kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa dan mendorong pemanfaatan teknologi secara etis dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci - kecerdasan buatan, literasi digital, multimedia, pengabdian masyarakat

Abstract

Artificial Intelligence (AI) is rapidly evolving and has penetrated various fields, including education. Therefore, introducing AI concepts from an early age is essential to improve the digital literacy of younger generations. This community service activity aims to provide basic knowledge of AI technology and its creative and interactive applications in multimedia to students of MTS NEGERI 2 Model Kota Palembang. The implementation methods included delivering introductory AI material, demonstrating AI usage in multimedia (including AI-generated image creation), hands-on practice using the ChatGPT application, and discussions on AI ethics. The results show that students were enthusiastic about understanding AI concepts and were able to apply them in simple contexts. This activity contributes to raising digital awareness and foundational AI skills among junior high school students

Keywords - artificial Intelligence, Digital Literacy, Multimedia, Community Service

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini menuntut generasi muda untuk melek digital sejak dini. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mempengaruhi banyak aspek kehidupan adalah *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan. *AI* telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, hiburan, hingga industri kreatif (Munir, 2021). Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan konsep *AI* kepada Pelajar MTS Negeri 2 Model Kota Palembang agar mereka memahami manfaat dan risikonya sejak awal.

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara kerjanya serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, *AI* dapat dijadikan sebagai sarana strategis dalam penguatan literasi digital pelajar, khususnya melalui pengenalan aplikasi-aplikasi *AI* yang umum digunakan seperti *ChatGPT* untuk pemrosesan bahasa alami dan *DALL·E* untuk pembuatan gambar otomatis. Dengan mengenalkan *AI* generatif tersebut, siswa dapat memahami bahwa teknologi bukan hanya untuk konsumsi, tetapi juga dapat menjadi alat kreasi yang memperkaya proses belajar (Wulandari, 2022).

Tujuan dari pelatihan ini adalah yaitu, 1. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman dasar siswa terhadap teknologi *AI*; 2. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan aplikasi *AI*; 3. Meningkatkan literasi digital pelajar melalui pendekatan edukatif yang interaktif dan menyenangkan.

Pendidikan di jenjang MTS merupakan fase penting dalam membentuk pola pikir kritis dan kreatif siswa. Pengenalan *AI* sejak usia dini dapat meningkatkan pemahaman terhadap teknologi dan mendorong mereka untuk memanfaatkannya secara bijak (Supriyadi & Yuliana, 2020). Namun, minimnya literasi digital di kalangan siswa masih menjadi kendala dalam memahami teknologi secara utuh (Nurfadhilah, 2021). Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan teknologi *AI* secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa Pelajar MTS Negeri 2 Model Kota Palembang.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk workshop edukatif dengan pendekatan partisipatif. Workshop edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan partisipasi aktif peserta melalui kegiatan langsung dan praktik (Prasetyo & Lestari, 2021). Metode yang digunakan meliputi:

1. Sosialisasi dan Edukasi: Pemberian materi pengenalan *AI* melalui presentasi interaktif berbasis multimedia.
2. Demonstrasi Langsung: Tim fasilitator memperagakan penggunaan aplikasi *AI* seperti *ChatGPT* (untuk menjawab pertanyaan berbasis teks) dan *DALL·E* (untuk menggambar otomatis dari deskripsi).
3. Praktik Mandiri Terbimbing: Siswa diminta memberikan deskripsi tertulis, kemudian menghasilkan gambar menggunakan *DALL·E*. Selanjutnya siswa melakukan eksplorasi fitur *AI* generatif secara langsung.
4. Refleksi dan Diskusi Terbuka: Siswa diajak mendiskusikan pengalaman, pemahaman, dan pandangan mereka terhadap *AI*. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif dan pemikiran kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan secara tatap muka pada tanggal 23 Mei 2025 di MTs Negeri 2 Model Kota Palembang dan peserta pelatihan merupakan siswa/i MTs Negeri 2 Model Kota Palembang berjumlah kurang lebih 20 orang, dengan tujuan siswa dapat mempraktekkan bagaimana cara menggunakan teknologi *AI* dalam dunia multimedia. Kegiatan

dilaksanakan selama satu hari penuh dengan total durasi 4 jam, dibagi dalam empat sesi utama sesuai metode di atas.

Pelatihan dimulai dengan mengenalkan apa itu *AI*, setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan serta mengajak para siswa berinteraksi mengenai beberapa *AI* yang telah mereka gunakan. Dilanjutkan dengan praktik menggunakan *DALL-E* dengan *Chatgpt* untuk membuat prompt yang menghasilkan gambar *AI*. *DALL-E* merupakan sistem *AI* yang dikembangkan oleh *OpenAI* untuk menghasilkan gambar dari deskripsi teks alami, dengan menggunakan model transformator yang dilatih pada pasangan teks-gambar (Ramesh et al., 2021). *DALL-E* dapat menghasilkan gambar dalam berbagai gaya artistik – mulai dari realistik, lukisan impresionis, abstrak, hingga surrealisme – serta menerjemahkan deskripsi tekstual menjadi visual dengan akurasi tinggi (Ko et al., 2022). *DALL-E* sering digunakan bersama dengan *ChatGPT* dalam aplikasi kreatif berbasis *AI* (OpenAI, 2023).



Gambar 1.

Tim fasilitator memberikan materi



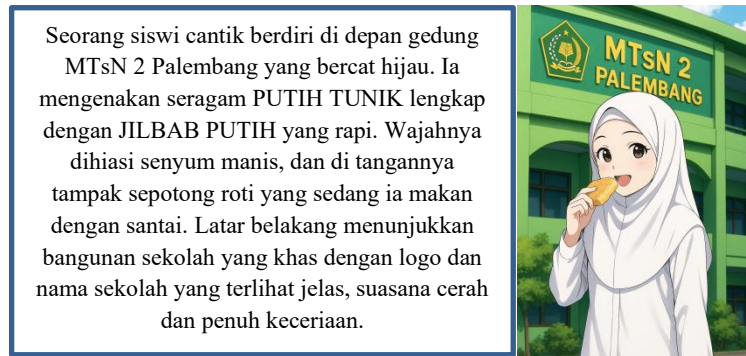
Gambar 2.

Siswa sedang memperhatikan materi

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan antusiasme tinggi dari para siswa. Mereka menunjukkan ketertarikan saat mencoba membuat gambar *AI* dari deskripsi prompt yang mereka sendiri. Dalam konteks kecerdasan buatan generatif, prompt merupakan teks atau instruksi yang dirancang untuk mengarahkan sistem *AI* menghasilkan output visual sesuai keinginan pengguna. Kualitas dan gaya gambar yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh kejelasan, detail, dan struktur dari prompt yang diberikan kepada model seperti *DALL-E* dan *Midjourney* (Darmawan et al., 2024). Misalnya, beberapa siswa membuat ilustrasi siswa *MTS Negeri 2 Model Kota Palembang* dengan

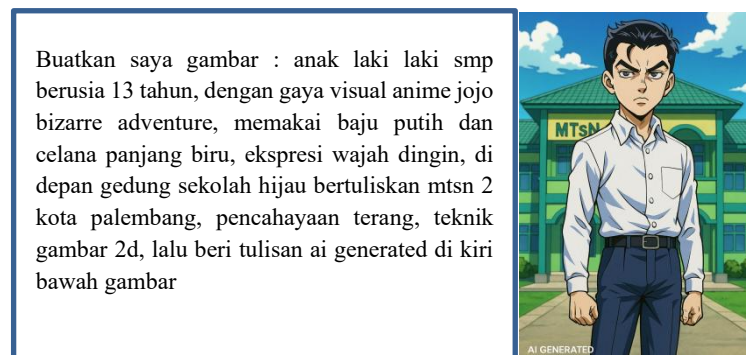
menggunakan gaya *anime*, *real*, *pixar* dan lain sebagainya. Selain itu, gaya visual seperti *watercolor*, *3D-render*, dan ilustrasi digital juga populer digunakan dalam *prompt* untuk menghasilkan gambar yang kreatif dan sesuai dengan tema tertentu (Upwork, 2025). Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan kreativitas siswa, namun juga memberikan pemahaman dasar tentang cara kerja *AI generatif*.

Berikut ini adalah beberapa hasil praktikum *prompt* dan gambar *AI* yang telah berhasil dibuat oleh para siswa/I MTS Negeri 2 Model Kota Palembang dengan menggunakan *ChatGPT*.



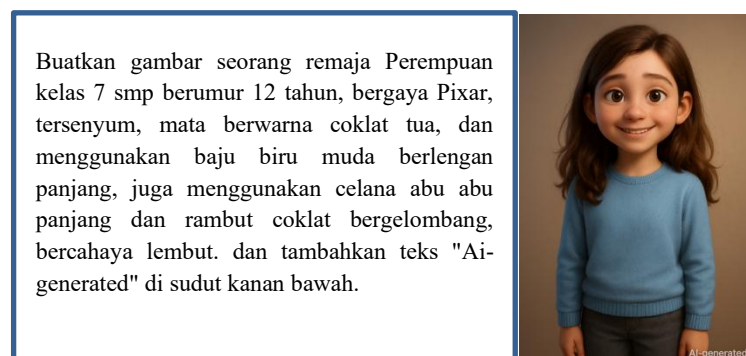
Gambar 3.

Hasil generate gambar AI 1



Gambar 4.

Hasil generate gambar AI 2



Gambar 5.

Hasil generate gambar AI 3

Berdasarkan observasi langsung dan refleksi tertulis, sekitar 88% siswa menyatakan bahwa mereka memahami konsep dasar *AI* dan berhasil membuat gambar *AI* menggunakan *prompt* yang digenerate di *ChatGPT* setelah mengikuti kegiatan ini. Sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa mereka

tertarik untuk menggunakan teknologi AI dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang kreatif dan interaktif mampu meningkatkan literasi digital secara menyenangkan.

Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar AI, meningkatnya rasa ingin tahu terhadap teknologi baru, terbentuknya kesadaran akan penggunaan AI secara etis, serta munculnya potensi pengembangan kreativitas siswa di sekolah.

Hasil ini sejalan dengan temuan (Wahyuni, 2023) yang menyatakan bahwa pengenalan AI dalam bentuk praktis dapat mendorong kreativitas siswa. Selain itu, kegiatan berbasis teknologi juga terbukti dapat membangun kepercayaan diri siswa dalam menjelajahi teknologi baru (Setiawan, 2022). Hal ini diperkuat oleh pendapat (Rachman & Dewi, 2021) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung kompetensi abad 21.

KESIMPULAN

Pengenalan AI kepada siswa MTS Negeri 2 Model Kota Palembang melalui kegiatan pengabdian masyarakat terbukti efektif dalam meningkatkan literasi teknologi sejak dini. Kegiatan yang bersifat interaktif dan kreatif seperti membuat gambar dengan AI mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap teknologi yang berkembang saat ini. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan topik-topik lanjutan seperti etika digital dan pemanfaatan AI dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada MTS Negeri 2 Model Kota Palembang atas bantuan dan kerjasama serta kesempatan yang diberikan untuk berbagi ilmu dan pengalaman tentang mengenalkan *Artificial Intelligence (AI)* kepada Pelajar MTS NEGERI 2 Model Kota Palembang: Upaya Literasi Digital Sejak Dini melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat. Besar harapan kami pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini bisa bermanfaat bagi guru dan siswa yang terlibat dalam program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, A. J., Arimbawa, I. M. G., Heptariza, A., & Brayen, H. (2024). Harnessing AI Image Generator Prompt Engineering for Academic Excellence. *Proceeding Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference*, 87–94.
- Ko, H.-K., Park, G., Jeon, H., Jo, J., Kim, J., Seo, J., & others. (2022). Large-scale Text-to-Image Generation Models for Visual Artists' Creative Works. *ArXiv Preprint ArXiv:2210.08477*. <https://arxiv.org/abs/2210.08477>
- Munir. (2021). *Kecerdasan Buatan dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurfadhilah, R. (2021). Peran Literasi Digital dalam Pendidikan Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 12–20.
- OpenAI. (2023). *DALL·E: Creating images from text with AI*.
- Prasetyo, A., & Lestari, D. (2021). Efektivitas Workshop Edukatif dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 9(2), 134–142.
- Rachman, A., & Dewi, K. (2021). Teknologi Digital dan Kompetensi Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(4), 210–218.
- Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., Gray, S., Voss, C., Radford, A., Chen, M., & Sutskever, I. (2021). *DALL·E: Creating Images from Text*.
- Setiawan, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(1), 22–29.
- Supriyadi, E., & Yuliana, N. (2020). Literasi Teknologi untuk Pelajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2),

78–85.

Upwork. (2025). *Examples of what you can generate with DALL-E*.

Wahyuni, L. (2023). Peran AI dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 55–60.

Wulandari, A. (2022). Penggunaan AI dalam Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 101–110.