

Sosialisasi Peningkatan Literasi AI bagi Generasi Z melalui Edukasi dan Praktik Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran dan Kreativitas di SMAN 3 Muaro Jambi

Asirman Jaya

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

asirmanjaya@gmail.com

Naufal Septrio Akbar

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

Naufalseptrioakbar557@gmail.com

Ahmad Faiz Al Munawwar

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

Faizalmunawwar09@gmail.com

Adnauval Chazomi

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

adnauvalzomi@gmail.com

Miranty Yudistira

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

miranty.yudistira@unja.ac.id

Ari Andrianti

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

ari.andrianti@unja.ac.id

Yolla Noverina

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

yollanoverina@unja.ac.id

Dewi Lestari

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

dewi.lestari@unja.ac.id

Abstract: *Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menuntut kapasitas literasi digital yang lebih tinggi, khususnya bagi generasi muda yang tumbuh dalam lingkungan digital. Generasi Z, sebagai generasi digital-native, berpotensi menjadi aktor utama dalam transformasi digital apabila dibekali dengan pemahaman dan keterampilan AI yang memadai. Namun demikian, pemahaman konseptual dan praktis mengenai AI di kalangan pelajar tingkat menengah, khususnya di daerah non-perkotaan, masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model sosialisasi literasi AI melalui pendekatan edukatif dan praktik langsung pada siswa SMAN 3 Muaro Jambi. Metode pelaksanaan meliputi pemaparan materi konseptual AI, demonstrasi teknologi, praktik penggunaan aplikasi AI sederhana, dan evaluasi pemahaman siswa secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep dasar AI, peningkatan minat eksplorasi teknologi AI dalam konteks pembelajaran, serta munculnya*

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Correspondent Author

Miranty Yudistira

Program Studi Sistem
Informasi, Fakultas Sains
dan Teknologi, Universitas
Jambi, Indonesia

miranty.yudistira@unja.ac.id

kesadaran etis dalam penggunaan teknologi digital. Temuan ini merekomendasikan pentingnya integrasi literasi AI dalam kurikulum pembelajaran menengah sebagai upaya strategis membentuk generasi pembelajar yang adaptif, kreatif, dan kritis terhadap perkembangan teknologi.

Keywords: *Edukasi Digital, Generasi Z, Literasi AI, Kecerdasan buatan, Kreativitas teknologi*

Introduction

Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. AI telah digunakan dalam pembelajaran adaptif, sistem evaluasi otomatis, dan pengembangan konten edukatif yang dinamis. Transformasi ini menuntut masyarakat, terutama generasi muda, untuk memiliki literasi AI sebagai bagian dari kompetensi digital abad ke-21 [1], [2].

Generasi Z, sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital, memiliki keunggulan dalam hal akses dan penggunaan teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi di kalangan pelajar masih cenderung bersifat konsumtif daripada produktif atau inovatif [3]. Terlebih lagi, pemahaman mendalam terhadap AI masih minim, sehingga pelajar hanya menjadi pengguna pasif tanpa kemampuan kritis maupun kreatif dalam mengeksplorasi potensi teknologi tersebut [4].

Meskipun Generasi Z memiliki akses terhadap teknologi digital, terdapat beberapa kendala utama yang menghambat literasi AI di lingkungan sekolah menengah, yaitu : Minimnya pemahaman konsep dasar dan aplikasi AI di kalangan pelajar, Keterbatasan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, Tidak adanya integrasi topik AI dalam kurikulum sekolah secara sistematis dan Belum tersedianya program sosialisasi atau pelatihan literasi AI yang berbasis praktik secara langsung [5], [6].

Upaya peningkatan literasi digital telah dilakukan di berbagai satuan pendidikan. Andrianti dkk. [7] melaporkan bahwa sosialisasi literasi digital berbasis praktik di SMK Negeri 2 Muaro Jambi meningkatkan kesadaran siswa akan etika digital dan pemanfaatan teknologi secara aman dan produktif. Sementara itu, Rahadi dkk. [8] menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Google Workspace for Education mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam menunjang proses pembelajaran daring. Studi lain oleh Susanto dan Iskandar [9] menggarisbawahi pentingnya edukasi digital sejak dini untuk membentuk kesadaran terhadap peluang dan risiko dari perkembangan teknologi digital.

Namun demikian, dari sejumlah studi yang telah dilakukan, pendekatan berbasis literasi AI secara khusus bagi pelajar SMA masih sangat terbatas. Mayoritas pelatihan masih berfokus pada pengenalan aplikasi digital umum, bukan pada pemahaman konseptual dan eksplorasi kreatif AI sebagai teknologi disruptif masa depan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan suatu intervensi edukatif berupa sosialisasi literasi AI yang komprehensif. Program ini harus mencakup edukasi konsep dasar AI, etika penggunaan teknologi, dan praktik langsung penggunaan aplikasi AI dalam konteks pembelajaran dan kreativitas. Sosialisasi yang dilakukan di SMAN 3 Muaro Jambi menjadi salah satu upaya untuk membekali pelajar dengan pemahaman dan keterampilan dasar mengenai AI, sekaligus menumbuhkan minat dan kesadaran akan pentingnya penguasaan teknologi ini. Pendekatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mempersempit kesenjangan literasi AI di tingkat menengah serta mendorong integrasi AI dalam proses pendidikan secara lebih luas dan berkelanjutan.

Method

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 17 Maret 2025, dengan tujuan meningkatkan literasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) di kalangan siswa SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Generasi Z sebagai peserta kegiatan dikenal sebagai digital natives, namun pemahaman mereka tentang AI masih perlu ditingkatkan agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab.

Subjek dalam kegiatan ini adalah 20 siswa-siswi SMA Negeri 3 Muaro Jambi yang berlokasi di Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi, Indonesia. Sekolah ini dipilih berdasarkan antusiasme tinggi terhadap teknologi di kalangan siswa, meskipun pemahaman mereka tentang AI masih tergolong terbatas. Proses perencanaan dan pengorganisasian kegiatan melibatkan beberapa tahap, yaitu:

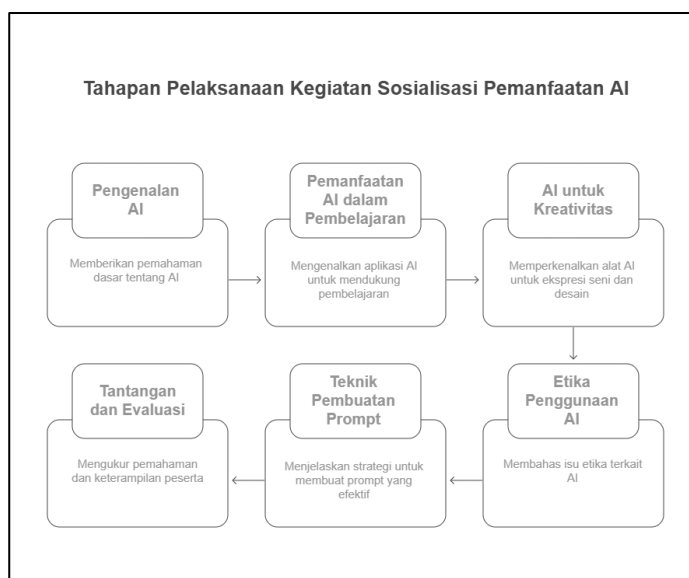
- a. Identifikasi kebutuhan, berdasarkan tren teknologi terkini, khususnya perkembangan AI dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan.
- b. Perancangan program, yang mencakup materi pengenalan AI, pemanfaatan AI untuk pembelajaran dan kreativitas, etika penggunaan AI, serta teknik penyusunan prompt AI yang efektif.
- c. Koordinasi dengan pihak sekolah, guna menyesuaikan program dengan jadwal dan kebutuhan siswa.

Metode pelaksanaan kegiatan menggabungkan pendekatan ceramah, tutorial, diskusi, dan praktik langsung, dengan tujuan memberikan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis secara seimbang. Ceramah digunakan untuk menyampaikan teori dasar tentang AI, tutorial dan diskusi untuk membuka ruang interaksi aktif antara fasilitator dan peserta, serta praktik langsung agar siswa mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Tahapan kegiatan disusun secara sistematis sebagai berikut:

- a. Pengenalan AI : Memberikan pemahaman dasar tentang definisi dan perkembangan AI.
- b. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran : Mengenalkan aplikasi seperti ChatGPT, Grammarly, dan DeepL untuk mendukung proses belajar.
- c. AI untuk kreativitas : Memperkenalkan alat berbasis AI seperti DALL-E dan Runway sebagai media ekspresi seni dan desain digital.

- d. Etika penggunaan AI : Membahas isu privasi, bias algoritma, serta dampak sosial yang mungkin ditimbulkan.
- e. Teknik pembuatan prompt : Menjelaskan strategi dalam menyusun prompt yang efektif untuk mengoptimalkan output model AI.
- f. Tantangan dan evaluasi : Mengukur pemahaman dan keterampilan peserta melalui tugas akhir berbasis proyek.

Seluruh tahapan kegiatan divisualisasikan dalam Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan :



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Jambi, yang dibagi dalam beberapa peran dan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tim Pelaksana Pengabdian

No.	Nama Tim Pelaksana	Tugas
1.	Asirman Jaya	Bertugas sebagai MC (Master of Ceremony)
2.	Naufal Septrio Akbar	Bertugas sebagai Operator dan Dokumentasi
3.	Ahmad Faiz Al Munawwar	Bertugas sebagai narasumber dan pemandu sesi tanya jawab
4.	Adnauval Chazomi	Bertugas sebagai narasumber dan pemandu sesi penugasan
5.	Miranty Yudistira	Bertugas membuat pelaporan kegiatan pengabdian masyarakat dan Dosen Pembimbing dalam mata kuliah Komunikasi Bisnis dan Teknis

6.	Ari Andrianti	Bertugas sebagai Dosen Pendamping dalam mata Kuliah Komunikasi Bisnis dan Teknis
7.	Yolla Noverina	Bertugas sebagai Dosen Pendamping dalam mata Kuliah Komunikasi Bisnis dan Teknis
8.	Dewi Lestari	Bertugas sebagai Dosen Pembimbing dalam mata Kuliah Komunikasi Bisnis dan Teknis

Result

Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan sistematis dan mencakup ceramah, tutorial, diskusi, serta praktik langsung. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan sikap siswa terhadap teknologi AI, dengan keterlibatan aktif mereka dalam berbagai sesi.

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang ditandai oleh sambutan hangat dari pihak sekolah dan tim pelaksana (gambar 2). Suasana yang antusias menggambarkan kesiapan siswa untuk mengikuti rangkaian secara aktif.



Gambar 2. Pembukaan dan Sambutan Wakil Kesiswaan SMAN 3 Muaro Jambi

Selanjutnya, materi pertama membahas pengenalan AI dan aplikasinya dalam pembelajaran, mencakup penjelasan konsep dasar AI serta aplikasi seperti ChatGPT, Grammarly, dan DeepL. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan tampilan visual yang menarik (gambar 3). Para siswa terlihat fokus dan aktif berdiskusi, menunjukkan keterbukaan mereka terhadap teknologi baru.



Gambar 3. Materi Pengenalan AI dan Aplikasinya dalam Pembelajaran

Materi kedua menyoroti pemanfaatan AI untuk kreativitas, dimana siswa diperkenalkan dengan alat seperti DALL-E dan Runway. Sesi ini dirancang untuk mendorong eksplorasi kreatif, dan siswa diberi kesempatan untuk menghasilkan karya visual dengan bantuan AI (gambar 4). Banyak siswa yang antusias untuk menciptakan hasil-hasil unik yang mencerminkan pemahaman konsep dan kreativitas mereka.



Gambar 4. Materi AI untuk Kreativitas

Materi ketiga membahas etika dalam penggunaan AI, dengan penekanan pada pentingnya berpikir kritis terhadap dampak social, bias, serta privasi (gambar 5). Diskusi ini membentuk kesadaran siswa untuk tidak hanya menjadi pengguna AI yang cerdas, tapi juga bijaksana. Pada sesi ini, disisipkan juga tips dan trik dalam menyusun prompt yang efektif sebuah keterampilan penting dalam memaksimalkan hasil dari teknologi berbasis AI seperti ChatGPT. Siswa juga diberikan perbedaan hasil dari prompt yang dibuat dan menunjukkan dengan strategi yang tepat, mereka mampu menghasilkan prompt yang menghasilkan output AI yang akurat dan kreatif.



Gambar 5. Materi Etika Penggunaan AI dan Tips dan Trik Prompt Efektif

Sebagai bentuk evaluasi pemahaman, siswa mengikuti tantangan interaktif, yaitu membedakan gambar asli dan buatan AI serta menyusun prompt yang efektif, Tantangan ini menjadi sarana refleksi dan aplikasi pengetahuan secara praktis. Pemenang challenge kemudian mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi (gambar 6), yang sekaligus menumbuhkan semangat kompetitif yang positif.



Gambar 6. Tantangan

Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama antara tim pelaksana dan pihak sekolah sebagai bentuk apresiasi dan kebersamaan. Momen ini menandai berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan, sekaligus mempererat hubungan kolaboratif antara sekolah dan tim pengabdian dalam upaya meningkatkan literasi AI di kalangan siswa. Kegiatan ini juga mendapat apresiasi positif dari pihak sekolah sebagai inisiatif yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik.



Gambar 7. Foto Bersama Tim dan Wakil Kesiswaan SMAN 3 Muaro Jambi

Melalui serangkaian kegiatan tersebut, beberapa perubahan positif mulai terlihat:

- a. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang AI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menjadi lebih sadar akan potensi dan risiko yang terkait dengan penggunaan AI.
- b. Siswa yang sebelumnya mungkin ragu atau tidak tertarik dengan teknologi AI kini menunjukkan minat yang lebih besar dan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran teknologi baru.
- c. Siswa berhasil mengembangkan keterampilan teknis baru, seperti pembuatan AI cepat dan penggunaan kreatif berbasis AI, yang dapat dimanfaatkan dalam konteks akademik dan non-akademik.



Gambar 8. Sesi Interaktif dengan Peserta

Discussion

Hasil kegiatan ini menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa mengenai teknologi AI. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya literasi AI dan pelatihan keterampilan teknologi di kalangan siswa sekolah menengah.

Peningkatan literasi AI tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi sikap dan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi, karena siswa belajar dalam lingkungan yang lebih interaktif dan menarik [7]. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pelatihan penggunaan alat berbasis AI seperti DALL-E dan Runway memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis sekaligus kreativitas. Kemampuan untuk menghasilkan karya seni digital dengan bantuan AI mendorong siswa mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui media baru. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan kreatif dan teknis siswa [6].

Diskusi mengenai etika penggunaan AI juga menjadi bagian penting dalam program ini. Pemahaman tentang etika AI, seperti kesadaran terhadap bias algoritmik, privasi, dan dampak sosial, membekali siswa untuk menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan kritis. Hal ini sesuai dengan pandangan yang menyatakan bahwa literasi etis dalam penggunaan teknologi merupakan syarat penting untuk mencegah penyalahgunaan AI dan untuk memastikan pemanfaatan teknologi demi tujuan yang positif [8].

Integrasi AI ke dalam kurikulum sekolah menengah memiliki potensi besar dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era digital. Dengan literasi AI yang memadai, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga dapat berperan aktif dalam pengembangan teknologi di masa depan. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dinamis.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi AI di kalangan siswa SMA Negeri 3 Muaro Jambi, serta menunjukkan kesiapan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab.

Conclusion

Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi AI di kalangan siswa SMA Negeri 3 Muaro Jambi melalui pendekatan yang mencakup ceramah, tutorial, diskusi, dan praktik langsung. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar AI, pemanfaatannya dalam pembelajaran dan kreativitas, serta pembahasan etika penggunaan teknologi AI. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap teknologi AI. Siswa menjadi lebih sadar

akan potensi dan risiko penggunaan AI, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran teknologi baru. Selain itu, keterampilan teknis, seperti pembuatan karya berbasis AI dan penyusunan prompt yang efektif, berhasil dikembangkan, yang dapat diaplikasikan dalam konteks akademik maupun non-akademik.

Pembahasan kegiatan ini menekankan bahwa peningkatan literasi AI berpengaruh tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga terhadap motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa. Kesadaran etis dalam penggunaan AI juga menjadi fokus penting, untuk membentuk generasi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan kritis.

Integrasi AI dalam kurikulum pendidikan sekolah menengah memiliki urgensi strategis untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya, dan disarankan untuk terus dikembangkan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dinamis dan kebutuhan pendidikan masa depan.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 3 Muaro Jambi yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru pendamping dan seluruh siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tak lupa, apresiasi diberikan kepada tim pelaksana dan rekan-rekan yang turut membantu dalam perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Semoga kegiatan ini membawa manfaat dan menjadi langkah awal dalam pengembangan literasi digital di kalangan generasi muda.

References

- [1] T. Nugroho and S. Wibowo, "Digital literacy in vocational education: A study on its [1] T. Nugroho and S. Wibowo, "Digital literacy in vocational education: A study on its importance and implementation," *Journal of Vocational Education*, vol. 12, no. 2, pp. 110–120, 2023.
- [2] A. Mulyadi and Y. Pratama, "Empowering vocational school students with digital literacy skills," *Asian Journal of Community Services*, vol. 5, no. 1, pp. 33–40, 2022.
- [3] F. Kurnia and F. Hartono, "Improving social media etiquette through digital literacy programs for high school students," *International Journal of Community Development*, vol. 9, no. 2, pp. 67–74, 2021.
- [4] B. Susanto and E. Iskandar, "Building digital awareness among high school students," *Education and Digital Media Journal*, vol. 7, no. 2, pp. 132–140, 2024.
- [5] S. Anwar and A. Rahman, "Digital literacy training for high school students in rural areas," *Journal of Educational Technology*, vol. 15, no. 3, pp. 215–230, 2023.
- [6] R. S. Daru, "Sosialisasi digitalisasi marketing di SMKN 6 Samarinda," *Jurnal Pengabdian*

Kreativitas Pendidikan Mahakam (JPKPM), vol. 2, no. 2, pp. 173–176, 2022.

[7] A. Andrianti, R. Yulvianda, M. A. H. Sutoyo, W. B. Alfajri, M. Yudistira, and R. Nata, “Sosialisasi penguatan digitalisasi bagi pelajar SMK dengan peningkatan kemampuan digitalisasi pada SMK Negeri 2 Muaro Jambi,” *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 3, pp. 961–972, 2024.

[8] D. R. Rahadi, A. Morgan, Syaifuddin, and M. Yudhistira, “Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran online bagi guru SMA,” *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 70–82, 2023.

[9] M. Hidayat and T. Suryani, “Developing digital competence for SMK students through interactive workshops,” *Community Empowerment Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 45–53, 2022.

[10] R. Indrawan and D. Kusuma, “The role of digital literacy in reducing cyberbullying among students,” *Journal of Social Sciences and Education*, vol. 10, no. 4, pp. 89–102, 2023.