

Pelatihan Pemanfaatan AI sebagai Alat Bantu Kreativitas dalam Pembuatan Konten Edukatif

Risca Lusiana Pratiwi¹, M. Rangga Ramadhan Saelan², Riyan Latifahul Hasanah³

^{1,2} Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

³ Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Riyan Latifahul Hasanah

E-mail: riyan.rlt@bsi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (generative AI) membuka peluang baru dalam proses produksi konten. Artificial Intelligence (AI) memungkinkan pengguna membuat karya kreatif dengan lebih cepat dan efisien. Namun demikian, literasi masyarakat untuk menggunakan teknologi AI dalam memproduksi konten edukasi dinilai masih kurang. Hal ini menunjukkan urgensi untuk dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan AI sebagai alat bantu kreativitas dalam pembuatan konten edukatif. Kegiatan ini melibatkan masyarakat RT 07/RW 02 Kel. Cikoko, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan. Melalui pendekatan ceramah interaktif, diskusi terbuka, yang dipadukan dengan praktek langsung, peserta diharapkan mampu menghasilkan konten edukasi yang kreatif dan menarik untuk dipublikasikan di berbagai media sosial. Luaran dari kegiatan ini yaitu meningkatnya kemampuan masyarakat untuk mengimplementasikan AI dalam berbagai bentuk konten seperti teks, gambar, video, dan presentasi edukatif. Dengan adanya kegiatan ini, masyarakat dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi sekaligus terdorong untuk ikut bertindak sebagai pelaku kreatif yang menghasilkan konten edukatif dan bermutu.

Kata kunci - kecerdasan buatan, konten edukatif, media sosial, pelatihan, pengabdian masyarakat

Abstract

The development of generative artificial intelligence (AI) technology opens up new opportunities in the content production process. Artificial Intelligence (AI) allows users to create creative works more quickly and efficiently. However, public literacy in using AI technology to produce educational content is still considered lacking. This shows the urgency of carrying out this community service activity, which aims to provide training in the use of AI as a creative tool in creating educational content. This activity involved the community of RT 07/RW 02, Cikoko Village, Pancoran District, South Jakarta. Through an interactive lecture approach, open discussions, combined with direct practice, participants are expected to be able to produce creative and engaging educational content for publication on various social media. The output of this activity is an increased community ability to implement AI in various forms of content such as text, images, videos, and educational presentations. Through this activity, the community can be more adaptive to developments in information technology and is also encouraged to take action as creative actors who produce educational and quality content.

Keywords - artificial intelligence, educational content, social media, training, community service

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan teknologi terjadi begitu pesat, termasuk dalam bidang *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan mengacu pada pengembangan sistem komputer yang mampu membantu manusia dalam berbagai tugas seperti pembelajaran, pemecahan masalah dan penalaran (Kamiliyana et al., 2024). Kecerdasan buatan membuat mesin atau komputer memiliki kemampuan untuk meniru dan melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia (Afandi & Kurnia, 2023).

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (*generative AI*) juga membuka peluang baru dalam proses produksi konten. Platform seperti ChatGPT memungkinkan pengguna menghasilkan konsep narasi dan menyusun teks secara efisien, sedangkan platform desain seperti Canva menyediakan kemudahan dalam merancang elemen visual menarik tanpa keahlian desain profesional (Hidayatullah et al., 2026). AI memungkinkan pengguna membuat karya kreatif dengan lebih cepat dan efisien, bahkan bagi pengguna pemula dapat membuat konten visual berkualitas tinggi dengan bantuan berbagai platform berbasis AI (Alkhalifi et al., 2024).

Konten digital sebagai produk AI kini banyak tersebar di media sosial. Media sosial yang kini umum digunakan untuk hiburan, edukasi, promosi dan berbagi informasi secara digital merupakan salah satu produk dari hasil perkembangan TIK yang didukung dengan jaringan internet (Purba & Irwansyah, 2022). Dalam penggunaannya, etika yang tepat di ruang digital harus diperkuat, bukan hanya tentang menggunakan teknologi dengan benar, tetapi tentang memperlakukan AI sebagai bagian dari masyarakat, bukan hanya alat (Wulan et al., 2025).

Sebagai bentuk kontribusi terhadap penguatan kapasitas masyarakat, dosen Universitas Nusa Mandiri dan Universitas Bina Sarana Informatika menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berkolaborasi dengan RT 07/RW 02, Kel. Cikoko, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan sebagai mitra. RT 07 memiliki sekitar 60 kepala keluarga dengan rata-rata pekerjaan sebagai karyawan swasta, ojek online, paruh waktu, UMKM dll. Melalui visinya untuk "Menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, tenteram serta membangun kerjasama antar masyarakat dalam pelaksanaan tanggung jawab serta tertib dalam administrasi", RT 07 memiliki iklim kerjasama dan partisipasi masyarakat yang cukup aktif dalam berbagai kegiatan seperti kerja bakti perbulan, arisan RT, pembagian zakat di bulan ramadhan, pelatihan komputer untuk warga, dll. Hal ini merupakan salah satu hal yang mendasari RT 07 menjadi mitra yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Kegiatan edukasi dan pelatihan keterampilan digital telah dilakukan secara rutin di RT 07. Namun demikian, pelatihan untuk pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (AI) sebelumnya belum pernah dilakukan, khususnya untuk pembuatan konten edukasi dan konten media sosial.

Beberapa permasalahan mitra yaitu, pertama, masyarakat telah terbiasa bersinggungan dengan media sosial, namun hanya terbatas sebagai penonton. Masyarakat perlu didorong untuk ikut bertindak sebagai pelaku kreatif yang menghasilkan konten edukatif dan bermutu, dimana salah satunya dapat menggunakan tools berbasis AI. Kedua, minimnya edukasi kepada masyarakat terhadap tantangan dan risiko teknologi AI. Masyarakat juga perlu dibekali mengenai aspek etika dan moral dalam penggunaan teknologi AI, khususnya agar konten yang dihasilkan tetap mematuhi kaidah dan tidak melanggar norma maupun hukum. Terakhir, kurangnya akses terhadap pelatihan yang praktis dan aplikatif menjadi salah satu hambatan dalam pengembangan keterampilan tersebut.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar perlunya diadakan pelatihan yang dapat menjembatani kebutuhan akan keterampilan pembuatan konten edukatif menggunakan teknologi berbasis AI yang mudah dipahami dan diterapkan oleh masyarakat umum. Pelatihan Pemanfaatan AI sebagai Alat Bantu Kreativitas dalam Pembuatan Konten Edukatif menjadi salah satu bentuk kegiatan edukasi masyarakat. Dalam pelatihan ini akan dipaparkan berbagai tools AI untuk membuat konten edukasi.

Dengan memperkenalkan tools AI dalam kegiatan ini, peserta diharapkan mampu

mengembangkan kemampuan diri untuk mengikuti perkembangan teknologi, serta memperoleh pemahaman praktis dan keterampilan baru yang dapat langsung diaplikasikan dalam pemanfaatan AI di era kekinian, baik dari sisi sosial, pendidikan, pekerjaan, usaha UMKM maupun kegiatan masyarakat secara umum.



Gambar 1.

Foto Kegiatan Masyarakat RT 07/RW 02, Kelurahan Cikoko

METODE

Metode kegiatan pelatihan ini berupa pendekatan ceramah interaktif dan diskusi terbuka, yang dipadukan dengan praktek langsung (*hands-on practice*). Pendekatan ini dipilih karena efektif dalam menyampaikan konsep dasar secara teoritis sekaligus memungkinkan peserta untuk langsung mencoba dan mengaplikasikan materi yang diberikan.

Sesi ceramah dan diskusi akan digunakan untuk memberikan pemahaman konseptual tentang tools AI dalam pembuatan konten edukatif seperti konsep dasar AI generatif dan teknik *prompting*. Peserta akan didorong untuk aktif bertanya, berbagi pengalaman, dan berdiskusi agar terjadi pertukaran pemikiran yang membangun. Sementara itu, sesi praktek akan memberikan ruang bagi peserta untuk mempraktikkan cara pembuatan AI dalam berbagai bentuk konten seperti teks, gambar, video, dan presentasi edukatif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan serta monitoring dan evaluasi, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan serangkaian kegiatan awal yang sangat penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini diawali dengan identifikasi terkait permasalahan utama yang dihadapi oleh masyarakat RT 07/RW 02 khususnya dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Setelah masalah teridentifikasi, langkah berikutnya adalah mengajukan permohonan izin resmi kepada pihak pengurus lingkungan (ketua RT) untuk menyelenggarakan pelatihan yang direncanakan. Selain itu, persiapan lainnya meliputi penyusunan materi pelatihan yang komprehensif dan relevan, yang difokuskan pada "Pelatihan Pemanfaatan AI sebagai Alat Bantu Kreativitas dalam Pembuatan Konten Edukatif". Dengan persiapan yang matang, kegiatan pelatihan diharapkan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan bagian inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, dimana masyarakat RT 07/RW 02 berperan aktif dalam mengikuti pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara *offline* di Sekretariat RT 07, yang dirancang agar para peserta mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk membuat berbagai macam konten edukatif. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dijadwalkan selama satu hari yaitu pada Sabtu, 9 Mei 2026. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dan selesai pada pukul 13.00 WIB, serta diikuti oleh 15 orang peserta. Kegiatan berlangsung secara tatap muka dengan tetap mengedepankan metode partisipatif, sehingga mitra dapat terlibat aktif dalam setiap sesi

pelatihan, pendampingan dan diskusi.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan setelah pelatihan untuk memastikan bahwa program pengabdian masyarakat ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada akhir kegiatan, kuesioner disebarakan kepada seluruh peserta pelatihan sebagai bagian dari proses evaluasi. Kuesioner ini berfungsi sebagai alat umpan balik yang penting untuk menilai efektivitas materi pelatihan, metode yang digunakan, serta pemahaman peserta terkait pemanfaatan tools kecerdasan buatan (AI) untuk pembuatan konten edukatif. Hasil dari kuesioner ini akan dianalisis untuk mengetahui tanggapan, masukan, serta rekomendasi dari peserta tentang aspek pelatihan yang perlu ditingkatkan. Dengan adanya umpan balik ini, diharapkan program pengabdian masyarakat berikutnya dapat diperbaiki dan disesuaikan lebih lanjut agar lebih relevan dan bermanfaat bagi mitra yang terlibat, sekaligus memastikan bahwa ilmu yang diberikan dapat diaplikasikan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan berfokus pada peningkatan kapasitas mitra yaitu masyarakat RT 07/RW 02 Kel. Cikoko, Kec. Pancoran. Bentuk kegiatan yaitu pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat bantu dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensi pembuatan konten edukatif, dimana peserta akan mempelajari konsep dasar AI generatif, teknik *prompting*, serta implementasi AI dalam berbagai bentuk konten. AI generatif merupakan cabang AI yang mampu menghasilkan konten baru, seperti teks, gambar, dan audio (Rizal, 2024). Hal ini dilakukan dengan teknik *prompting*, yaitu seni menyusun instruksi atau perintah agar AI menghasilkan keluaran yang relevan dengan kebutuhan pengguna (Butsiarah et al., 2025). Selain itu, kegiatan ini juga mencakup sesi diskusi bersama mengenai pemanfaatan AI di era digitalisasi agar mitra mampu mengaplikasikan AI dalam konteks ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

Peserta diberikan pelatihan pemanfaatan AI dengan tools ChatGPT. ChatGPT (*Chat Generative Pre-trained Transformer*) merupakan *chatbot* berbasis AI yang mampu meniru komunikasi mirip manusia dengan pengguna akhir (Haidir et al., 2024), serta mampu merekam percakapan dan memberikan jawaban terhadap kebutuhan pengguna (Hadi & Diantoro, 2024). Tools ini dapat digunakan secara gratis maupun berlangganan melalui perangkat android, IOS, Windows maupun Mac OS. Panitia menyiapkan perangkat laptop yang dapat digunakan oleh peserta untuk praktik, meski mayoritas peserta lebih memilih menggunakan *handphone* masing-masing.

Dalam sesi pelatihan, peserta berkesempatan untuk praktik langsung, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan memperoleh penjelasan dari tim tutor. Tim tutor tidak hanya memberikan pemaparan teoritis, tetapi juga membimbing peserta secara langsung untuk memahami dan mempraktikkan tools AI serta bagaimana teknologi tersebut dapat membantu sebagai alat bantu kreativitas dan pembuatan konten edukatif dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, video dan presentasi. Pendekatan interaktif ini memungkinkan peserta untuk belajar dengan lebih efektif karena mereka dapat langsung menerapkan apa yang dipelajari, mendiskusikan tantangan, dan mencari solusi secara kolaboratif dengan bimbingan dari tenaga ahli.



Gambar 2.
Sesi Materi dan Praktik Tools AI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak nyata dalam peningkatan keterampilan dan wawasan peserta, antara lain :

1. Meningkatnya literasi digital peserta terhadap pemanfaatan teknologi berbasis AI khususnya untuk pembuatan konten edukatif.
2. Meningkatnya keterampilan peserta mengenai implementasi tools AI dalam berbagai bentuk konten seperti teks, gambar, video, dan presentasi edukatif.
3. Meningkatnya literasi peserta terhadap aspek etika dan moral dalam penggunaan teknologi AI.
4. Meningkatnya motivasi peserta untuk menjadi pelaku kreatif (*content creator*) di media sosial.
5. Terciptanya karya nyata berupa konten edukatif yang dapat digunakan peserta untuk diposting di sosial media.
6. Terbukanya akses dan pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual bagi peserta dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI, sehingga mendukung pengembangan diri secara mandiri dan berkelanjutan.

Selain itu manfaat kegiatan juga diukur melalui kuesioner yang diisi oleh peserta pada akhir kegiatan. Secara keseluruhan, hasil analisa kuesioner menunjukkan respon yang sangat baik dari peserta kegiatan.

Tabel 1.
Hasil Kuesioner Kegiatan

No Form	Aspek Pertanyaan	Skor Rata-Rata	Grade
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4,33	Sangat Puas
F2-2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	4,40	Sangat Puas
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	3,93	Puas
F2-4	Tema kegiatan	4,53	Sangat Update
F2-5	Tutor/narasumber menyampaikan materi	4,47	Sangat Bagus
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik	4,20	Sangat Setuju
F3-1	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta.	4,73	Sangat Setuju
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4,60	Sangat Setuju
F3-3	Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4,53	Sangat Setuju
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	4,47	Sangat Setuju
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	4,47	Sangat Setuju

F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4,53	Sangat Setuju
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)	4,27	Sangat Setuju
F4	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi	3,93	Berminat
F5	Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan	4,13	Sangat Puas

Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa artikel media masa (*press release*) dengan link <https://news.nusamandiri.ac.id/pengabdian-masyarakat/umkm-cikoko-diajari-bikin-konten-ai-universitas-nusa-mandiri-dorong-pelaku-usaha-melek-digital/>, ditayangkan pada tanggal 11 Mei 2026. Selain itu artikel jurnal diterbitkan di Jurnal Pengabdian Sosial.

Kegiatan ditutup dengan pembagian souvenir bagi peserta paling aktif dan peserta yang menghasilkan konten digital paling baik, dilanjutkan dengan sesi foto bersama.



Gambar 3.
Sesi Foto Bersama

KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI sebagai Alat Bantu Kreativitas dalam Pembuatan Konten Edukatif telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat RT 07/RW 02 Kelurahan Cikoko mengenai konsep dasar dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat bantu dalam pembuatan konten edukatif. Peserta memperoleh keterampilan dalam menggunakan berbagai tools AI untuk menghasilkan konten berupa teks, gambar, presentasi, dan media edukatif lainnya sehingga mampu mendukung kreativitas dan produktivitas di era digital. Selain itu pelatihan ini memberikan wawasan kepada peserta mengenai pentingnya penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab, termasuk memperhatikan validitas informasi, hak cipta, dan norma yang berlaku dalam pemanfaatan teknologi. Dengan adanya kegiatan ini mendorong peserta untuk tidak hanya menjadi konsumen media digital, tetapi juga menjadi kreator yang mampu menghasilkan konten edukatif yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

Saran untuk kegiatan selanjutnya yaitu agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam dan mengikuti perkembangan teknologi. Peserta juga diharapkan terus mengembangkan dan mempraktikkan penggunaan AI secara produktif. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat perlu terus diperkuat untuk meningkatkan literasi digital dan kesiapan menghadapi transformasi teknologi yang terus berkembang pesat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini, khususnya kepada pengurus lingkungan dan warga RT 07/RW 02 Kelurahan Cikoko, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan, yang telah menyediakan tempat dan meluangkan waktu untuk mengikuti kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. R., & Kurnia, H. (2023). Revolusi Teknologi : Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya Terhadap Masyarakat. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 9–13.
- Alkhalifi, Y., Rizal, K., Amir, & Fachrurrozi, A. (2024). Implementasi Artificial Intelligence pada Desain Grafis dalam Memaksimalkan Peran Media Sosial Remaja Baitul Halim. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1685–1692.
- Butsiarah, Alim, B., Fatoni, Alimsyah, A. S., & Yani, A. (2025). Pemanfaatan AI melalui Teknik Prompting untuk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 154–165.
- Hadi, S., & Diantoro, F. A. (2024). Peluang dan Ancaman : Penggunaan ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer) Terhadap Praktik Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4(1).
- Haidir, Muhamad, T., Roviati, Evi, & Deka. (2024). Penerapan Chat-GPT dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 4(3), 182–189.
- Hidayatullah, A. S., Putra, A., & Permana, Y. P. (2026). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Produksi Konten Edukasi Media Sosial MAN 5 Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 73–77.
- Kamiliyana, A. A., Lusiani, S., & Kamalia, S. C. (2024). Implikasi Perkembangan AI terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH)*, 4(1).
- Purba, H., & Irwansyah. (2022). User Generated Content dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Perkembangan Industri Pariwisata : Literature Review. *Professional : Jurnal Komunikasi & Administrasi Publik*, 9(2), 229–238.
- Rizal, M. A. S. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7080–7095.
- Wulan, S., Hanifah, M., & Restiansyach, R. (2025). Sains dan Etika dalam Dunia Digital : Menjaga Moralitas di Era Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). *Islamic Studies Journal for Social Transformation*, 9(1), 1–10.