

CENDIKIA : Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia

Volume 1, Nomor 2, Desember 2025

e-ISSN: xxxx-xxxx

Article Info:

Received date: 28 Desember 2025

Revised date : 29 Desember 2025

Accepted date: 30 Desember 2025

Pelatihan Kecakapan Digital Kepada Siswa SMK Dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence (AI)

Wawan Budiarto^{1*}, Deden Rosid Waltam²

Universitas Pamulang

***Email Correspondence : dosen01804@unpam.ac.id**

ABSTRAK

Workshop Pelatihan Kecakapan Digital dengan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) merupakan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kegiatan ini dirancang untuk memberikan bekal tambahan berupa keterampilan praktis, serta literasi digital modern yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja saat ini. Pelatihan kecakapan digital dengan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) diarahkan untuk memperkuat literasi digital siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini. Siswa dilatih untuk memahami dasar-dasar AI serta aplikasinya dalam pembelajaran, produktivitas, dan inovasi sehingga dapat mendukung kesiapan mereka menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Berdasarkan hasil observasi dengan mitra, masih terdapat beberapa kendala, seperti rendahnya jumlah siswa yang memiliki sertifikasi, keterbatasan keterampilan pengukuran teknik, serta minimnya pemahaman terkait pemanfaatan AI. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan PKM ini adalah menyelenggarakan workshop dan pelatihan yang berfokus pemanfaatan Artificial Intelligence (AI). Solusi yang diusulkan atau ditawarkan nanti dalam kegiatan PKM ini adalah: Pertama, memfasilitasi dan memberikan arahan terkait pemanfaatan aplikasi AI kepada siswa SMK di sekolah tersebut, diharapkan mereka bisa memahami dasar-dasar Kecerdasan digital sederhana dengan lebih bebas tanpa rasa takut kesulitan dalam memahaminya. Kedua, memberikan pembelajaran dan bimbingan dasar-dasar aplikasi AI yang lebih menarik, interaktif, sederhana, dan mudah dipahami dengan contoh proyek mandiri. Rangkaian kegiatan ini diharapkan dapat mendorong siswa SMK untuk memiliki keterampilan yang lebih komprehensif, baik secara teknis maupun digital, sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja dan perkembangan teknologi global.

Kata Kunci: Kecakapan Digital, Artificial Intelligence, SMK, Dunia Kerja.

ABSTRACT

The Digital Skills Training Workshop with the Utilization of Artificial Intelligence (AI) is a series of community service activities aimed at Vocational High School (SMK) students. This activity is designed to provide additional provisions in the form of practical skills, as well as modern digital literacy that are in line with the needs of the current world of work. Digital skills training with the utilization of Artificial Intelligence (AI) is aimed at strengthening students' digital literacy so they are able to adapt to the latest technological developments. Students are trained to understand the basics of AI and its applications in learning, productivity, and innovation so that they can support their readiness to face the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. Based on the results of observations with partners, several obstacles still exist, such as the low number of students who have

certification, limited technical measurement skills, and minimal understanding regarding the use of AI. Therefore, the solution offered in this PKM activity is to hold workshops and training that focus on the use of Artificial Intelligence (AI). The solutions proposed or offered later in this PKM activity are: First, facilitating and providing guidance regarding the use of AI applications to SMK students at the school, it is hoped that they can understand the basics of simple digital intelligence more freely without fear of difficulty in understanding it. Second, we provide more engaging, interactive, simple, and easy-to-understand learning and guidance on the fundamentals of AI applications, with examples of independent projects. This series of activities is expected to encourage vocational high school students to develop more comprehensive skills, both technical and digital, thereby increasing their confidence and readiness to face the world of work and global technological developments.

Keywords: Digital Skills, Artificial Intelligence, Vocational School, World of Work.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi global di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan besar terhadap dunia kerja dan pendidikan. Industri saat ini semakin banyak memanfaatkan teknologi berbasis otomatisasi, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), big data, dan Internet of Things (IoT). Kondisi ini menuntut sumber daya manusia (SDM) untuk memiliki kompetensi baru yang tidak hanya terbatas pada keterampilan teknis (hard skills), tetapi juga keterampilan digital dan non-teknis (soft skills).

Dalam konteks pendidikan vokasi, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja, terampil, dan adaptif terhadap kebutuhan industri. Siswa SMK dididik untuk langsung dapat bekerja di dunia usaha atau dunia industri (DUDI) setelah lulus. Akan tetapi, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan (skill gap) antara kompetensi lulusan SMK dengan tuntutan dunia kerja.

Beberapa temuan dari hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah mitra menunjukkan bahwa:

1. Kurangnya Sertifikasi Kompetensi

Sebagian besar lulusan SMK belum memiliki sertifikat keahlian yang diakui industri, baik tingkat nasional (BNSP/LSP) maupun internasional. Padahal, sertifikasi kompetensi menjadi salah satu syarat penting dalam proses rekrutmen tenaga kerja di berbagai sektor industri.

2. Keterbatasan Fasilitas Praktik Teknik

Banyak sekolah mitra belum memiliki peralatan praktik yang sesuai standar industri modern. Hal ini membuat siswa hanya mendapatkan pengalaman praktik terbatas, sehingga keterampilan teknis yang diperoleh kurang mendalam.

3. Rendahnya Literasi Digital dan Pemanfaatan AI

Sebagian besar siswa SMK sudah akrab dengan teknologi digital, tetapi penggunaannya masih sebatas untuk hiburan (media sosial, game, dan komunikasi). Pemanfaatan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), untuk pembelajaran, produktivitas, dan inovasi masih sangat rendah.

4. Kurangnya Soft Skills dalam Menghadapi Dunia Kerja.

Selain keterampilan teknis, industri juga menuntut kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kedisiplinan, dan kreativitas. Namun, banyak siswa belum mendapatkan pelatihan soft skills secara sistematis.

Jika kondisi ini tidak segera diatasi, maka lulusan SMK akan semakin sulit bersaing dalam pasar tenaga kerja, baik di tingkat nasional maupun global. Oleh karena itu, perlu ada program yang dapat:

a) Membekali siswa dengan sertifikasi keahlian yang relevan dengan kebutuhan dunia

industri.

- b) Memberikan pelatihan keterampilan teknis berbasis praktik langsung menggunakan alat ukur presisi.
- c) Meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam pemanfaatan AI sebagai keterampilan masa depan.

Program Pelatihan Kecakapan Digital kepada Siswa SMK dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) hadir sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa SMK dapat memiliki kompetensi teknis, sertifikasi resmi, serta keterampilan digital berbasis AI yang menjadikan mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja modern.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menghadapi beberapa persoalan yang cukup serius terkait mutu lulusan dan kesiapan kerja. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru produktif, kepala program keahlian, serta observasi langsung, ditemukan bahwa terdapat permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu: Rendahnya Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI).

Permasalahan berikutnya adalah rendahnya literasi digital siswa SMK, khususnya dalam hal pemanfaatan Artificial Intelligence (AI). Sebagian besar siswa memang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan internet, namun penggunaan tersebut lebih banyak untuk hiburan, seperti media sosial, bermain game, atau sekadar browsing.

Siswa belum memahami bahwa AI dapat digunakan sebagai alat bantu produktivitas. Misalnya:

- a) AI untuk pembelajaran: membantu memahami materi pelajaran, simulasi, dan tutorial.
- b) AI untuk desain: membantu pembuatan poster, desain produk, hingga prototyping.
- c) AI untuk data: melakukan analisis data sederhana hingga prediksi tren.
- d) AI untuk dunia kerja: mendukung otomatisasi administrasi, komunikasi, dan pengolahan informasi.

Rendahnya literasi digital ini berimplikasi pada kesiapan siswa memasuki dunia kerja. Industri modern menuntut tenaga kerja yang mampu beradaptasi dengan teknologi cerdas, sementara siswa SMK masih cenderung pasif dalam memanfaatkannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi memiliki mandat besar dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja. Namun, hasil observasi di sekolah mitra menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah persoalan yang menghambat optimalisasi pencapaian tujuan tersebut.

Permasalahannya adalah rendahnya literasi digital, khususnya dalam pemanfaatan Artificial Intelligence (AI). Mayoritas siswa memang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun lebih banyak untuk keperluan hiburan dan komunikasi. Pemanfaatan AI untuk produktivitas, pembelajaran, maupun inovasi hampir belum tersentuh sama sekali. Hal ini menjadi kendala serius, mengingat AI telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor industri dan diperkirakan akan terus berkembang pesat di masa depan.

Kombinasi dari masalah tersebut berdampak langsung pada rendahnya daya saing lulusan SMK di dunia kerja. Banyak dari mereka akhirnya bekerja di sektor informal atau bidang yang tidak sesuai dengan keahliannya. Situasi ini juga membuat sekolah kesulitan membangun reputasi positif di mata dunia industri, sehingga kerja sama dengan perusahaan besar menjadi kurang optimal. Dengan demikian, diperlukan intervensi berupa program pelatihan yang terarah untuk menjawab tantangan tersebut. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, dapat dirumuskan bahwa inti persoalan terletak

pada kesenjangan kompetensi antara lulusan SMK dengan kebutuhan nyata di dunia industri. Kesenjangan tersebut muncul karena beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu keterbatasan akses terhadap sertifikasi kompetensi, lemahnya keterampilan teknis dalam praktik pengukuran, serta rendahnya literasi digital terutama dalam pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence.

Rumusan masalahnya berhubungan dengan kebutuhan untuk membekali siswa dengan kecakapan digital berbasis Artificial Intelligence. Teknologi ini saat ini telah digunakan secara luas di berbagai sektor, mulai dari otomotif, manufaktur, hingga pendidikan. Namun, di kalangan siswa SMK, pemanfaatannya masih minim dan lebih banyak sebatas penggunaan teknologi digital untuk hiburan. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara apa yang dipelajari di sekolah dengan apa yang dibutuhkan di dunia kerja.

Secara keseluruhan, rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah bagaimana merancang sebuah program pelatihan yang mampu menjawab ketiga persoalan tersebut secara terpadu. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dan nonteknis siswa, tetapi juga menyiapkan mereka agar memiliki daya saing yang tinggi dalam menghadapi persaingan global.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi nyata terhadap kesenjangan keterampilan yang dihadapi oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Tujuan utamanya adalah membekali siswa dengan kompetensi tambahan yang dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja.

Melalui workshop sertifikasi keahlian, siswa diharapkan mampu memperoleh pengakuan formal atas keterampilan yang dimiliki sehingga dapat memperkuat posisi mereka saat mengikuti proses rekrutmen tenaga kerja. Pelatihan pengukuran teknik ditujukan untuk memperkuat keterampilan praktik siswa dengan memberikan pengalaman langsung dalam penggunaan alat ukur presisi sesuai standar industri. Sementara itu, pelatihan kecakapan digital berbasis Artificial Intelligence bertujuan agar siswa tidak hanya mengenal teknologi modern, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara produktif dalam pembelajaran maupun simulasi dunia kerja.

Dengan adanya ketiga kegiatan tersebut, tujuan yang ingin dicapai adalah terwujudnya lulusan SMK yang lebih kompeten, adaptif, dan siap menghadapi dinamika perubahan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini mencakup berbagai pihak, baik siswa, sekolah, maupun dunia industri. Bagi siswa, kegiatan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi mereka secara menyeluruh. Sertifikasi keahlian akan memberikan pengakuan resmi yang dapat memperkuat kepercayaan diri sekaligus membuka peluang kerja yang lebih luas. Pelatihan pengukuran teknik akan memperkaya keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan ketika mereka terjun langsung ke lapangan. Sementara itu, pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence akan membekali siswa dengan kemampuan baru yang relevan dengan perkembangan teknologi global.

Bagi sekolah, manfaat kegiatan ini adalah meningkatnya mutu pendidikan vokasi serta reputasi lembaga di mata masyarakat dan dunia industri. Sekolah yang mampu menghasilkan lulusan dengan keterampilan lengkap, termasuk penguasaan teknologi terbaru, akan lebih mudah menjalin kerja sama dengan mitra industri.

Bagi industri, kegiatan ini menghadirkan tenaga kerja yang lebih siap pakai, berdaya saing, dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan perusahaan modern. Kehadiran lulusan SMK yang terampil, bersertifikat, dan memiliki kecakapan digital akan membantu dunia usaha mengurangi biaya pelatihan ulang serta mempercepat proses adaptasi tenaga kerja baru. Dengan demikian, manfaat kegiatan ini dapat dirasakan secara luas, baik oleh siswa, sekolah,

maupun industri, dan pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra/siswa yang sesuai dengan solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah dan metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra/siswa SMKN1 Gunungsindur sebagai berikut:

a) Aspek teknis

Aspek ini meliputi hal-hal yang harus diketahui mengenai Kecerdasan Buatan AI. Tim PKM akan membantu mengenai hal diatas melalui penyuluhan dan pelatihan sehingga diperoleh pemahaman yang baik mengenai aspek ini.

b) Aspek Manajemen

Aspek ini terkait dengan pengelolaan pelatihan Kecerdasan Buatan AI yang diperoleh. Selama ini pengelolaan pelatihan Kecerdasan Buatan AI masih dijalankan secara manual tanpa ada penerapan manajemen yang baik. Untuk itu tim PKM akan membantu untuk memecahkan masalah dalam aspek manajemen dengan menggunakan metode pelatihan.

2. Realisasi Pemecahan Masalah

Realisasi pemecahan masalah yang digunakan dengan metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan PKM adalah:

a) Pendampingan

Pada kegiatan ini dilakukan brainstorming untuk membuka mindset tentang pentingnya memahami pengenalan Kecerdasan Buatan AI yang dapat dimanfaatkan siswa selama proses belajar mengajar sehari-hari.

b) Penyuluhan

Aspek yang akan dikaji dalam kegiatan ini adalah pengenalan dan pemahaman pengenalan Kecerdasan Buatan AI pada siswa. Hal ini sangat penting agar proses belajar mengajar lebih efisien dan berkualitas.

c) Praktek dan Pelatihan

Pada kegiatan ini akan diperkenalkan pengenalan Kecerdasan Buatan AI. Praktek ini diperlukan agar siswa SMKN1 Gunungsindur memahami cara menggunakan AI dapat meningkatkan skillnya sehingga dapat mempermudah belajar mengajar. Dalam praktek ini akan disampaikan hal-hal yang perlu diketahui dalam penggunaan pengenalan Kecerdasan Buatan AI apa saja yang dapat di pergunakan/dipraktekan siswa.

3. Khalayak Sasaran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan target para siswa kelas X pada 5 Program keahlian : Teknik Pemesinan (TM), Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik Elektronika Industri (ELIN), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), dan Broadcasting Perfilman (BP) di SMKN1 Gunungsindur Kab Bogor.

4. Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Nopember 2025, Waktu 08.00 - 12.00 WIB, Tempat di SMKN1 Gunungsindur Kab Bogor dan Peserta ada 45 siswa dari 5 Program Keahlian.

5. Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang digunakan kepada para siswa adalah dengan memberikan penjelasan

materi teori Kecerdasan Buatan AI dan peragaan penggunaannya terlebih dahulu baru kemudian praktek oleh siswa, berikut ini adalah tahapan kegiatan yang dilakukan:

1) Tahap Persiapan

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi:

a) Survei awal

Pada tahap ini dilakukan survei ke SMKN1 Gunungsindur Kab Bogor.

b) Fiksasi Jadwal

Pada tahap ini dilakukan penentuan waktu pelaksanaan kegiatan.

c) Persiapan Materi Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan bahan/materi kegiatan yang meliputi slide, handout dan materi peraga

d) Persiapan Peragaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan bahan presentasi dan alat peraga berupa proyektor dan software Kecerdasan Buatan AI seperti ChatGPT yang akan diinstal

2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan.

Untuk melaksanakan kegiatan ini digunakan 3 metode, yaitu:

a) Metode Penjelasan dasar-dasar computer yaitu dengan memberikan penjelasan menggunakan slide power point.

b) Peragaan Kecerdasan Buatan AI yaitu dengan mempraktekan Kecerdasan Buatan AI sampai dengan mengoperasikannya dibawah bimbingan dan arahan anggota tim PKM (mahasiswa teknik informatika).

c) Diskusi, melakukan diskusi dengan peserta untuk membuka wawasan dasar-dasar Kecerdasan Buatan AI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari dua tolok ukur sebagai berikut:

a) Respons positif dari peserta pelatihan, respons peserta pelatihan siswa SMKN1 Gunungsindur diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan mengadakan diskusi yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

b) Meningkatnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan pengenalan Kecerdasan Buatan AI.

2. Pembahasan

Pelaksanaan PKM dengan judul “Pelatihan Kecakapan Digital kepada Siswa SMK dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence(AI)” dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 13 Nopember 2025 dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 12.00 WIB. Dihadiri oleh Siswa SMKN1 Gunungsindur Kabupaten Bogor. Adapun deskripsi umum acaranya adalah sebagai berikut:

a) Sesi Persiapan

Pada sesi ini tim PKM mempersiapkan dan menata alat pendukung, bahan, spanduk dan ruangan yang akan digunakan dalam pemaparan materi pelatihan dan peragaan di tempat yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Persiapan dilakukan oleh mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang dengan arahan dosen Teknik

Informatika dan Teknik Mesin.

b) Sesi Pembukaan

Pada sesi ini kegiatan PKM diawali dengan pembukaan oleh Ketua Tim PKM Dosen Teknik Informatika Bpk Wawan Budiarto, S.Si, M.Si. didampingi oleh Dosen Anggota Bpk Deden Rosid Waltam, S.Si MT dan Mahasiswa. Pembukaan dilakukan setelah semua alat, bahan dan peserta telah berkumpul di tempat yang telah ditentukan. Ketua Tim PKM menyampaikan latar belakang dan tujuan kegiatan PKM.

c) Sesi Pelatihan

Setelah acara dibuka dengan beberapa sambutan kemudian dilanjutkan acara pemberian materi pelatihan di Gedung/Aula serbaguna, adapun materi pelatihan yang disampaikan oleh Tim PKM meliputi:

- Pembagian modul pelatihan,
- Pengenalan Pengertian Kecerdasan Buatan AI
- Pengenalan Fitur Aplikasi AI
- Pengenalan Manfaat AI di Berbagai Bidang
- Penerapan Prompt pada ChatGPT

Penyampaian materi diisi dengan beberapa pertanyaan yang diberikan untuk peserta dibimbing oleh pengajar/mahasiswa. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan menjawab pertanyaan oleh tim PKM yang diajukan peserta. Selama acara peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikuti acara. Hal ini terlihat perhatian yang diberikan peserta selama acara. Semua pertanyaan dan latihan yang diberikan tim PKM disambut dengan antusias oleh peserta. Setelah selesai acara diskusi dilanjutkan dengan praktek Penerapan Prompt pada ChatGPT sesuai dengan kebutuhan pembelajaran materi siswa SMK.

d) Sesi Penutupan

Setelah dilakukan praktek akhir yaitu praktek Penerapan Prompt pada ChatGPT oleh siswa dilanjutkan sesi penutupan PKM. Pada sesi ini dilakukan acara sesi foto bersama tim PKM, mahasiswa dan peserta. Setelah sesi foto bersama dilakukan penutupan kegiatan PKM oleh Ketua Tim PKM. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada peserta yang telah bersedia mengikuti PKM ini. Setelah penutupan dilakukan acara ramah tamah dengan peserta dan beres-beres alat bahan yang digunakan. Dengan demikian acara kegiatan PKM di SMKN1 Gunungsindur resmi berakhir.



Gambar 1. Tim PKM dan mitra, persiapan sejenak sebelum acara dimulai



Gambar 2. Team PKM memberikan pengarahan kepada peserta



Gambar 3. Peserta memperhatikan dan praktek



Gambar 4. Foto bersama Ketua PKM, dan mahasiswa setelah selesai PKM

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul : “Pelatihan Kecakapan Digital kepada Siswa SMK dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence (AI)” secara umum berjalan dengan lancar dan tertib. Para peserta antusias dalam menyimak penjelasan materi teori dan peragaan yang diberikan. Antusiasme peserta pun berlanjut saat tanya jawab seputar praktek Penerapan Prompt pada Chat GPT. Kegiatan PKM ini dinilai berjalan efektif karena tingkat ketertarikan peserta cukup tinggi terhadap pelatihan ini. Permasalahan pengenalan Kecerdasan Buatan AI, rendahnya minat siswa SMKN1 Gunungsindur terhadap pembelajaran Kecerdasan Buatan AI, kurangnya pemahaman siswa SMK tentang konsep dasar Kecerdasan Buatan, keterbatasan fasilitas dan sumber daya untuk pembelajaran di sekolah, kesulitan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari maka para dosen di Prodi Informatika dapat terus berkolaborasi dengan dosen Teknik Mesin Unpam untuk membangun kerjasama dengan guru-guru SMK. Selain itu dengan diselenggarakan kegiatan PKM ini diharapkan dapat meningkatkan etos kerja yang solid dan kinerja yang optimal serta terjalinnya kolaborasi yang efektif antara dosen di Prodi Teknik Mesin dengan Teknik informatika Unpam sesuai dengan motto-nya “Solidarity Forever”.

Berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan maka rekomendasi yang kami ajukan bagi kegiatan ini adalah :

- 1) Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang dapat dilanjutkan dengan jenis pelatihan tema yang berbeda, sehingga lebih banyak lagi yang menerima ilmu dan keterampilan mengenai pemanfaatan Kecerdasan Buatan secara maksimal. Dengan demikian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat lebih dirasakan manfaatnya oleh masyarakat.
- 2) Dilakukan kerjasama dengan prodi teknik informatika untuk memberikan materi dan meningkatkan keterampilan mengenai pemanfaatan Kecerdasan Buatan untuk berbagai aplikasi praktis dalam proses belajar mengajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Program Studi Teknik Informatika dan Teknik Mesin Universitas Pamulang atas bantuan dan bimbingannya. Tidak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Teknik Ilmu Komputer dan Fakultas Teknik juga LPPM Universitas Pamulang atas dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syafi'i. (2023). *Kecakapan Digital AI. Modul Ajar Informatika Kelas 7*. SMP Islam Brawijaya. Portal Layanan Program GTK Kemendikbud. Diakses 14 Maret 2025,, dari <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/592160-1673503763.pdf>
- Alvin Malik. (2022). *Apa Itu AI Dan Bagaimana Cara Menggunakannya?* Diakses 14 Maret 2025, <https://racer-robot.id/2022/07/07/apa-itu-AI-dan-cara-menggunakannya/#content>
- Amalia, R., & Astuti, R. (2023). Use of educational games to improve science learning outcomes of elementary school students. *Academic Open*, 8. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.5100>
- Binti Solihah, S., Suwiryono, S. A., Budisantoso, G., Mardianto, I., & Asyifa, U. M. (2022). Pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran Kecakapan Digital berbasis animasi di sekolah dasar. *Abdimasku*, 5(2), 178–188.
- Hidayat, E. Y., Affandy, & Pertiwi, A. (2020). Pembelajaran computational thinking untuk siswa SMA Institut Indonesia Semarang. *Abdimasku*, 3(3), 93–98.

- Hikmawan, R., Sari, D. P., Widodo, S., Setiawan, D., Ramadhan, M. I., & Fauzi, S. (2021). Pengaruh pemberian edukasi terhadap pencegahan dan deteksi dini penyakit kanker payudara pada ibu-ibu Majelis Al-'Arabiyyat Kota Palu.
- Isnaini, M., et al. (2021). Pemanfaatan aplikasi AI sebagai alternatif media belajar siswa 'Z Generation' untuk guru-guru SDN 1 Labuapi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871–875.
- Kules, B. (2016). Computational thinking is critical thinking: Connecting to university discourse, goals, and learning outcomes. *Proceedings of ASIST 2016*, Denmark, 14–18 Oktober.
- Kumala, R. A. D., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil kemampuan computational thinking anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 81–96.
- Kurniawan, Y., Perdananto, A., & Mirza, A. (2024). Pengenalan aplikasi AI untuk pembuatan game edukasi kepada siswa Paket C PKBM Al Hamra. *APPA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2, 393–398.
- Maylitha, E., Hikmah, S. N., & Hanifa, S. (2022). Pentingnya information and communication technology bagi siswa sekolah dasar dalam menghadapi abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8051–8062.
- Nurhopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). Pembelajaran Kecakapan Digital berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan computational thinking anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 6–13.
- Permana, F. C., Sari, M. P., Sylviani, S., Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Padmasari, A. C. (2022). Implementasi konsep computational thinking bagi guru dalam menghadapi kurikulum dengan pembelajaran abad XXI di sekolah dasar. *Jurnal Pemanfaatan Teknologi untuk Masyarakat*, 1(1).
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada materi satuan panjang dalam pembelajaran menggunakan media AI. *JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 891–898.
- Rosadi, M. E., Wagino, Alamsyah, N., Rasyidan, M., & Kurniawan, M. Y. (2020). Sosialisasi computational thinking untuk guru-guru di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin. *Jurnal Solma*, 9(1), 45–54.
- Vincentius, D. (2024). *Panduan lengkap bikin game pakai AI untuk programmer multimedia pemula*. Gamelab. Diakses 11 Maret 2025, dari <https://www.gamelab.id/news/3554-panduan-lengkap-bikin-game-pakai-AI-untuk-programmer-multimedia-pemula>
- Wulandari, W., Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan platform AI dalam pembelajaran koding di sekolah dasar untuk mengasah kemampuan computational thinking pada siswa. *Renjana Pendidikan, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Zahid, M. Z., Dewi, N. R., Asih, T. S. N., Winarti, E. R., Putri, T. U. K., & Susilo, B. E. (2021). AI coding for kids: Upaya memperkenalkan mathematical thinking dan computational thinking pada siswa sekolah dasar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 476–486.