

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Remaja

Sidik¹, Arfhan Prasetyo², Ishak Kholil³^{1,2,3}Universitas Nusa MandiriJl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620, Indonesiae-mail: ¹sidik.sdk@nusamandiri.ac.id, ²arfhan.afp@nusamandiri.ac.id,³ishak.ihk@nusamandiri.ac.id

Info Artikel

Diterima: 02-06-2026

Direvisi: 20-06-2026

Diterima: 20-07-2026

Abstrak - Perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, organisasi, dan kewirausahaan. Kondisi tersebut menuntut generasi muda untuk memiliki kompetensi digital yang adaptif agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi remaja melalui pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dan penguatan literasi digital sebagai bekal menghadapi tantangan era transformasi digital. Mitra kegiatan merupakan kelompok remaja yang aktif dalam kegiatan organisasi dan memiliki potensi mengembangkan kewirausahaan, namun masih menghadapi keterbatasan dalam pemahaman serta pemanfaatan teknologi digital, khususnya AI, sebagai alat pendukung produktivitas dan inovasi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan **workshop luring** berbasis **participatory learning** dan **experiential learning**, yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan berbagai aplikasi AI, praktik langsung, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui kuesioner kepuasan peserta. Kegiatan diikuti oleh sembilan peserta yang secara aktif mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi, di mana **100% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan memberikan manfaat nyata** bagi peningkatan wawasan dan keterampilan mereka. Selain itu, **89% peserta menyatakan sangat berminat mengikuti pelatihan lanjutan** dengan tema serupa. Nilai rata-rata kepuasan terhadap kualitas materi, metode penyampaian, dan kompetensi narasumber mencapai **4,78 dari skala 5**, yang menunjukkan kualitas pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sangat baik. Program ini berhasil meningkatkan **hardskill** peserta dalam memanfaatkan berbagai teknologi AI untuk mendukung aktivitas organisasi, pembuatan konten digital, penyelesaian tugas administratif, serta pengembangan ide kewirausahaan. Di samping itu, kegiatan juga memperkuat kesiapan adaptif peserta dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin dinamis. Berdasarkan umpan balik peserta, rekomendasi utama untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya adalah penambahan durasi pelatihan agar praktik penggunaan AI dapat dilakukan secara lebih mendalam dan komprehensif.

Kata Kunci : Kecerdasan Buatan; Literasi Digital; Kompetensi Remaja

Abstracts - The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technology has transformed various aspects of life, including education, organizational activities, and entrepreneurship. This transformation requires young people to develop adaptive digital competencies in order to utilize technology productively, creatively, and responsibly. This community service program aimed to enhance adolescents' competencies through the application of Artificial Intelligence (AI) and the strengthening of digital literacy as preparation for the challenges of the digital transformation era. The participants were members of a youth community actively involved in organizational activities with the potential to develop entrepreneurial skills; however, they still faced limitations in understanding and utilizing digital technology, particularly AI, as a tool to improve productivity and innovation. The program was implemented through an offline workshop using participatory learning and experiential learning approaches, including lectures, demonstrations of AI applications, hands-on practice, interactive discussions, and participant satisfaction surveys. The workshop was attended by nine participants who actively engaged in all training sessions. The evaluation results indicated



a very high level of satisfaction, with 100% of participants strongly agreeing that the program provided tangible benefits in improving their knowledge and skills. Furthermore, 89% expressed strong interest in participating in similar future training programs. The average satisfaction score for the quality of the materials, delivery methods, and instructors was 4.78 out of 5, indicating excellent program implementation. The program successfully improved participants' practical skills in utilizing AI technologies to support organizational activities, digital content creation, administrative tasks, and entrepreneurial idea development. In addition, it strengthened their adaptive readiness to face the rapidly evolving digital landscape. Based on participants' feedback, the primary recommendation for future programs is to extend the training duration to allow more comprehensive and in-depth practical sessions.

Keywords : Artificial Intelligence; Digital Literacy; Adolescent Competence

I. PENDAHULUAN

Era Society 5.0 menekankan integrasi teknologi ke dalam kehidupan manusia untuk menyelesaikan masalah sosial (Munawir, I., & Pamungkas, P. 2026). Remaja diharapkan menjadi kreator teknologi yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab (Murdani, A., Wijayati, H., & Haqqi, H. 2025). Literasi digital dan kemampuan Kecerdasan Buatan (AI) menjadi kompetensi fundamental untuk menghadapi persaingan global (Ausat, A. M. A., Suparwata, D. O., & Risdwiyanto, A. 2025). Namun, kenyataan menunjukkan bahwa banyak remaja masih kekurangan pemahaman optimal dalam memanfaatkan teknologi secara produktif, terutama dalam pengolahan data dan pemecahan masalah berbasis AI (Sopian, A., Dkk. 2025).

Ikatan Remaja RW 007 (IKRAR) Margonda merupakan komunitas organisasi pemuda yang berlokasi di Pondok Cina, Beji, Depok. Organisasi ini aktif dalam kegiatan keagamaan, sosial, dan kewirausahaan (Basudani, W. A., dkk. 2024). Untuk mendukung program organisasi dan kewirausahaan, anggota IKRAR membutuhkan keterampilan analisis data sebagai bagian dari literasi digital yang aplikatif. Analisis dan visualisasi data menjadi fondasi penting sebelum remaja mampu memanfaatkan teknologi AI yang lebih maju untuk pengambilan keputusan (Zulfikar, S. 2025).

Berdasarkan analisis situasi awal, masalah yang dihadapi mitra meliputi kebutuhan peningkatan kemampuan AI untuk pengembangan organisasi dan kurangnya pengetahuan personil mengenai pemanfaatan teknologi (Rahman, M. A. 2024). Banyak remaja belum memahami teknik pengolahan dan interpretasi data secara optimal, sehingga potensi pemanfaatan teknologi digital belum berkembang sepenuhnya (Wahab, A., dkk 2025). Oleh karena itu, dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri menginisiasi program pengabdian masyarakat dengan judul Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Remaja di Era Society 5.0 (Pardede, H. F., Dkk. 2024).

Solusi yang ditawarkan meliputi pemberian materi rekayasa prompt (prompt engineering) menggunakan AI (Gemini, Copilot) serta praktik literasi digital melalui pembuatan website organisasi Prastyo, T. D., Dkk. 2024). Program ini diharapkan meningkatkan kesiapan adaptif dan menumbuhkan pola pikir inovatif pada remaja.



Gambar 1. Penyampaian materi serta foto bersama peserta

II. METODE PENELITIAN

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan **pendekatan partisipatif** dengan metode **experiential learning**, yang menekankan proses pembelajaran melalui pengalaman langsung, praktik, dan refleksi peserta. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk **workshop luring** di Aula Universitas Nusa Mandiri Kampus Margonda pada bulan Maret 2026. Sasaran kegiatan adalah pengurus dan anggota **IKRAR 007 Margonda** sebagai mitra pengabdian. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep *Artificial Intelligence* (AI), demonstrasi penggunaan berbagai aplikasi AI, praktik pemanfaatan AI untuk mendukung aktivitas organisasi dan kewirausahaan, serta sesi diskusi interaktif. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan, praktik langsung peserta, dan penyebaran kuesioner kepuasan untuk mengukur tingkat pemahaman, manfaat kegiatan, serta kualitas penyampaian materi. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital peserta sekaligus mendorong pemanfaatan AI secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan kegiatan terdiri dari lima langkah:

1. Pengumpulan Data: Tim pelaksana memetakan masalah mitra dan menentukan materi pelatihan yang sesuai melalui diskusi.
2. Penyiapan Proposal dan Materi: Tim penyusun merancang modul yang mencakup rekayasa prompt AI, analisis data dasar untuk kewirausahaan, dan panduan praktis pembuatan website menggunakan Google Sites.
3. Pelaksanaan Workshop: Tutor menyampaikan materi melalui ceramah, diskusi interaktif, dan praktikum langsung. Tutor membimbing peserta mempraktikkan pembuatan prompt dan membangun kehadiran digital untuk organisasi mereka.
4. Evaluasi: Panitia membagikan kuesioner kepada mitra dan peserta untuk mengukur kepuasan, persepsi manfaat, dan mengumpulkan umpan balik.
5. Pelaporan dan Publikasi: Tim menyusun laporan kegiatan serta memublikasikan rilis pers dan artikel ilmiah untuk mendiseminasikan dampak program

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Workshop

Tim pelaksana menyelenggarakan workshop luring di Aula Universitas Nusa Mandiri, Kampus Margonda, pada tanggal 7 Maret 2026. Sesi praktikum menjadi inti dari kegiatan tersebut. Peserta mempraktikkan penggunaan alat AI seperti Gemini dan Copilot untuk menghasilkan ide program organisasi, menyusun proposal kewirausahaan, dan membuat konten edukatif. Selain itu, peserta membangun website organisasi IKRAR 007 menggunakan Google Sites secara kolaboratif. Website tersebut mencakup halaman Beranda, Tentang Kami, Galeri, dan Kontak. Pendekatan langsung ini memastikan peserta segera memahami cara menerapkan alat AI dan digital dalam konteks nyata.

2. Evaluasi Kuantitatif dan Persepsi Peserta

Tim evaluator mengumpulkan data kuesioner dari 9 responden peserta untuk mengukur efektivitas kegiatan. Analisis data demografi menunjukkan bahwa 78% peserta berjenis kelamin perempuan dan 22% berjenis kelamin laki-laki. Rentang usia peserta didominasi oleh kelompok 35-50 tahun (44%) dan 20-35 tahun (33%), yang mencerminkan keterlibatan aktif pengurus inti dan anggota senior organisasi.

Hasil evaluasi persepsi layanan (Skala 1-5) menunjukkan penilaian yang sangat positif:

- a) Materi dan Tutor: Peserta memberikan skor rata-rata 4,78 untuk kualitas materi/modul dan 4,78 untuk kinerja tutor dalam menyampaikan materi. Sebanyak 78% responden menilai penyampaian tutor sangat bagus.
- b) Relevansi Tema: Sebanyak 67% peserta menilai tema kegiatan sangat *update* dan 33% menilai *update* (skor rata-rata 4,67), yang membuktikan kesesuaian materi dengan kebutuhan Era Society 5.0.
- c) Dampak Kegiatan: Sebanyak 100% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat nyata (skor rata-rata 5,00). Selain itu, 89% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah wawasan mereka, dan 67% sangat setuju kegiatan ini menambah keterampilan sesuai tema.
- d) Minat Berpartisipasi Kembali: Sebanyak 89% peserta menyatakan sangat berminat untuk mengikuti kegiatan serupa di masa depan (skor rata-rata 4,89).

- e) Kepuasan Keseluruhan: Skor rata-rata kepuasan responden terhadap kegiatan secara keseluruhan mencapai 4,67
3. Evaluasi Kualitatif dan Umpan Balik Mitra
- Tim pelaksana juga menerima umpan balik tertulis dari mitra dan peserta. Perwakilan mitra IKRAR 007 menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan sangat baik, informatif, dan berjalan sesuai rencana. Namun, mitra menyarankan perpanjangan durasi kegiatan agar jadwal tidak terlalu tegang dan memungkinkan pendalaman materi yang lebih optimal.



Gambar 2. Foto Bersama Pasca Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Umpan balik kualitatif dari peserta mengidentifikasi kendala teknis spesifik. Beberapa peserta mencatat bahwa terdapat unit komputer yang tidak berfungsi selama sesi praktikum, sehingga menghambat kelancaran proses belajar. Peserta menyarankan penambahan fasilitas komputer yang layak dan perbaikan infrastruktur pendukung untuk kegiatan mendatang. Temuan ini menegaskan pentingnya audit kelayakan perangkat keras sebelum pelaksanaan workshop berbasis teknologi.

IV. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi digital remaja IKRAR 007 Margonda melalui pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dan penguatan literasi digital. Kegiatan yang dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode *experiential learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep AI secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung dalam berbagai aktivitas organisasi dan pengembangan kewirausahaan. Materi mengenai rekayasa *prompt* (*prompt engineering*), pemanfaatan aplikasi AI, serta pembuatan website organisasi dinilai relevan dengan kebutuhan peserta dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan memperoleh respons yang sangat positif. Seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa pelatihan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital mereka. Selain itu, tingkat kepuasan keseluruhan mencapai nilai rata-rata **4,67 dari skala 5**, yang menunjukkan bahwa kualitas materi, metode penyampaian, serta kompetensi narasumber berada pada kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa model workshop berbasis praktik (*hands-on learning*) efektif dalam meningkatkan **hardskill** peserta sekaligus menumbuhkan kesiapan mereka untuk memanfaatkan AI secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil evaluasi dan masukan peserta, terdapat beberapa rekomendasi untuk penyelenggaraan kegiatan serupa pada masa mendatang. Pertama, durasi pelatihan perlu diperpanjang menjadi sekitar **4–6 jam** agar peserta memiliki waktu yang lebih memadai untuk melakukan praktik, eksplorasi aplikasi AI, serta diskusi yang lebih mendalam. Kedua, penyelenggara perlu memastikan kesiapan seluruh sarana dan prasarana, khususnya perangkat komputer, jaringan internet, dan perangkat pendukung lainnya, melalui proses pengecekan

sebelum kegiatan dimulai. Langkah ini penting untuk menjamin kelancaran pelaksanaan pelatihan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan kegiatan dapat tercapai secara lebih efektif. Dengan penyempurnaan tersebut, program serupa diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih luas dalam meningkatkan kompetensi digital generasi muda serta mendukung terbentuknya masyarakat yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di era transformasi digital.

V. REFERENSI

- Ausat, A. M. A., Suparwata, D. O., & Risdwiyanto, A. (2025). Optimalisasi digital competence sebagai strategi adaptasi dinamis wirausahawan dalam menghadapi disrupsi pasar di era digital. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 173–182.
- Basudani, W. A., Abdullah, M., Zuniarti, I., & Simamora, V. T. (2024). Pelatihan membangun merek dengan pemasaran yang berorientasi pada manusia sebagai daya tarik pada Ikatan Remaja RW 07 Margonda, Depok, Provinsi Jawa Barat. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 4(3), 141–152.
- Munawir, I., & Pamungkas, P. (2026). Transformasi pelayanan publik: Strategi menghadapi era Society 5.0. *Takwana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 4(4), 2261–2273.
- Murdani, A., Wijayati, H., & Haqqi, H. (2025). Penguatan kecerdasan digital sebagai fondasi remaja kreatif dan kritis bermedia sosial. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(1), 181–189.
- Parde, H. F., Riana, D., Kurniawati, L., Ernawan, F., & Na'am, J. (2024). Pelatihan pemanfaatan AI untuk menunjang peningkatan literasi digital. *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, 4(2), 26–35.
- Prastyo, T. D., Putro, D. E., & Riani, I. O. T. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Case study: ChatGPT, Copilot, dan Gemini). Dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Abdimas* (Vol. 3, hlm. 137–142).
- Rahman, M. A. (2024). Peningkatan kapasitas Artificial Intelligence dengan pelatihan pemanfaatan AI oleh KEMENKOMINFO. *Khidmat: Journal of Community Service*, 1(3), 127–141.
- Sopian, A., Suhandi, Y., Syahril, R., Dewi, C. S., Sari, J., Nurlaela, L., dkk. (2025). Pelatihan optimalisasi diri dengan teknologi kecerdasan buatan untuk meningkatkan produktivitas, manajemen waktu, dan motivasi menuju dunia kerja. *SWADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 44–52.
- Wahab, A., Isnawaty, I., Saputra, M. A., & Raeba, M. Y. A. (2025). Analisis kesadaran teknologi informasi di kalangan siswi SMA dan SMK di Kota Kendari: Peran penting dalam pendidikan dan kehidupan modern di era digitalisasi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 2636–2645.
- Zulfikar, S. (2025). Smart health promotion: Era globalisasi dan transformasi digital. AMU Press.