



Pelatihan Pemanfaatan Ai Dalam Pembuatan Konten Kreatif Di SMPN 17 Kota Bengkulu

Novi Yansyah¹, Yelas Savela², Danang Widiatama³, Vethy Octaviani⁴, Maryaningsih⁵, Sri Narti⁶

^{1,2,3,4,5,6,7)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹novillq@gmail.com, ²maryaningsihkrs@unived.ac.id, ³srinarti@unived.ac.id

Received [26-01-2025]

Revised [03-04-2025]

Accepted [08-05-2025]

Abstract. The use of artificial intelligence (AI) in education, especially in improving student creativity, is the focus of this study. The training provided to students of SMPN 17 Kota Bengkulu showed that AI can be an effective tool to support creative learning processes. However, this training also identified a digital divide among students, especially related to the use of email. The results of this training provide important implications for the development of educational curricula that integrate AI technology and improve students' digital literacy. This training is also useful for exploring the potential of artificial intelligence (AI) in improving the creativity of students of SMPN 17 Kota Bengkulu. Through training that focuses on tools such as Bing, Suno, and Remaker, students are trained to produce various types of creative content. The results of the training show that students are enthusiastic and able to utilize the artificial intelligence program. In the training, obstacles were found, namely the lack of student understanding regarding the use of email as an account to access AI applications. This training concluded that the importance of integrating AI learning in schools and the need to improve students' digital literacy.

Keywords: *Utilizing AI, Content Creation .*

Abstrak. Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa, menjadi fokus penelitian ini. Pelatihan yang diberikan kepada siswa SMPN 17 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa AI dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif. Namun, pelatihan ini juga mengidentifikasi adanya kesenjangan digital di antara siswa, terutama terkait dengan penggunaan email. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum pendidikan yang mengintegrasikan teknologi AI dan meningkatkan literasi digital siswa. Pelatihan ini juga berguna mengeksplorasi potensi kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan kreativitas siswa SMPN 17 Kota Bengkulu. Melalui pelatihan yang berfokus pada alat-alat seperti *Bing*, *Suno*, dan *Remaker*, siswa dilatih untuk menghasilkan berbagai jenis konten kreatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa antusias dan mampu memanfaatkan program kecerdasan buatan tersebut. Dalam Pelatihan ditemukan kendala yakni kurangnya pemahaman siswa mengenai penggunaan email sebagai akun untuk mengakses aplikasi AI. Pelatihan ini menyimpulkan bahwa pentingnya integrasi pembelajaran AI di sekolah dan perlu adanya peningkatan literasi digital siswa.

Kata Kunci: *Pemanfaatan AI, Pembuatan Konten.*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan *artificial intelijen* atau AI telah berevolusi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Cara kita berinteraksi dengan teknologi dan meningkatkan berbagai aspek rutinitas salah satu area paling menonjol di mana AI telah membuktikan kegunaannya sebagai asisten digital pribadi seperti SIRI Alexa dan Google Assistant (Zendrato, 2024). Dampak positif AI yakni peran media sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi dari sumber informasi ke audiens atau penerima informasi saat ini digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide gagasan dan pemikiran keahlian yang diinginkan sementara dampak negatif teknologi AI memang dapat *mempermudah* proses pembuatan desain kreatif namun di lain sisi AI dapat menimbulkan kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan seniman manusia atau pencipta karya seni tanpa jiwa (Satrinia et al., 2023).

Kecerdasan buatan (AI) dalam membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan dan mempercepat kemajuan menuju pencapaian *Sustainable Development Goal*(SDG) 4, yang bertujuan untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua orang. Perkembangan teknologi AI yang pesat juga membawa risiko dan tantangan tersendiri. Terdapat kekhawatiran bahwa kemajuan ini bisa melebihi kerangka regulasi dan kebijakan yang ada saat ini. UNESCO berkomitmen untuk mendukung negara-negara anggotanya dalam memanfaatkan potensi teknologi AI untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Agenda Pendidikan 2030.

Namun, mereka juga menekankan pentingnya memastikan bahwa penerapan teknologi AI dalam konteks pendidikan haruslah diarahkan oleh prinsip-prinsip inklusi dan kesetaraan, sehingga tidak meninggalkan siapa pun dibelakang (Unesco, 2023). Fitur AI yang sering dimanfaatkan yaitu Bing AI, mesin pencari yang menggunakan kecerdasan dimana beberapa kata dapat berubah menjadi gambar/visual yang menakutkan dalam hitungan detik dan hasil yang sempurna. Selain itu juga ada Remaker yaitu aplikasi yang menggunakan teknologi AI untuk mengganti wajah dalam foto secara akurat dan realistis yaitu dapat mengubah wajah satu persatu dengan cara yang mudah dan cepat.

Selanjutnya ada Suno AI ini adalah teman virtual dalam menciptakan musik yaitu kecerdasan buatan yang dilengkapi dengan algoritma canggih untuk membantu membuat lagu dengan mudah. Pemanfaatan AI selama ini hanya sebagai hiburan saja, dan penggunaan Hp oleh siswa lebih dijadikan sarana bermain game.

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Y. Yunus (2024) siswa hanya menggunakan teknologi *Artificial Intelligence*(AI) sebagai hiburan. Melihat kepentingan dan ancaman artificial intelligence dalam kehidupan saat ini, maka berbagai bentuk pelatihan marak digelar untuk memperkenalkan artificial intelligence kepada masyarakat. Berbagai kegiatan pelatihan artificial intelligence tersebut menunjukkan bahwa pemahaman tentang artificial intelligence sangat diperlukan saat ini (Kaswar et al., 2024). Dari observasi di lapangan Siswa Siswi SMPN 17 Kota Bengkulu telah memanfaatkan gadget, namun sayang banyak diantaranya hanya menggunakan Handphone hanya untuk bermain game dan bersosial media.

Berdasarkan analisis situasi diatas Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Universitas Dehasen Bengkulu menginisiasi pelatihan pemanfaatan AI untuk siswa kelas VII di SMPN 17 Kota Bengkulu yang terletak di kelurahan pematang gubernur, dimana sebagian besar anak-anak dari RT 24 berada di lokasi KKN Tematik dilaksanakan bersekolah. Dengan dilaksanakan pelatihan ini diharapkan anak-anak dapat berkreatifitas dan memanfaatkan AI dalam menunjang kreatifitas diri.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan

METODE PENELITIAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan AI ini dilaksanakan tanggal 09 Januari 2025. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung di ruang TIK SMPN 17 Kota Bengkulu pada Hari Kamis 09 Januari 2025, kegiatan ini diikuti 32 siswa dan didampingi satu guru TIK serta pendamping dari mahasiswa KKN universitas Dehasen. Adapun tahapan kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh Tim KKN Tematik Unived berkoordinasi dengan beberapa pihak yaitu Wakil Bendaraha SMPN 17 Kota Bengkulu untuk mengidentifikasi permasalahan, pengurusan perijinan, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

Selain itu merancang materi yang akan disampaikan secara bersama agar relevan dengan permasalahan yang dihadapi. Adapun materi yang disampaikan yaitu Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab dan penyerahan doorprice bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan dari setiap pemateri sebagai wujud pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dalam kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan video menjadi salah satu solusi yang diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat siswa serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Irizavika et al., 2023). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema 'Pemanfaatan AI Untuk Kawula Muda Pelajar SMPN 17 Kota Bengkulu' dilaksanakan pada Kamis 09 Januari 2025 bertempat di Aula SMPN 17 Kota Bengkulu dengan peserta perwakilan dari SMPN 17 berjumlah lebih kurang 32 peserta. Kegiatan pemberian materi pertama yaitu penggunaan fitur Bing AI oleh Novi Yansyah mahasiswa KKN Tematik Universitas Dehasen Bengkulu. Dalam hal ini dijelaskan tentang tahap-tahap menggunakan Bing AI dan tim memastikan siswa siswi sudah terlogin microsoft Bing menggunakan *E-mail* smartphone. Pertama siswa menggunakan *Google* dan lakukan pencarian dengan kata kunci Bing AI, Buka aplikasi Microsoft Bing dan pastikan telah login akun. Lalu siswa masukkan perintah atau ajukan pertanyaan di deskripsi yang ada dilayar *handphone* dengan berbagai kata kunci contoh gambar anak naik motor vespa lalu Bing AI akan membalas pertanyaan tersebut berupa gambar yang kita inginkan.



Gambar 2. Penyampaian Materi Bing AI

Selain Bing AI Danang Widiatama juga menerangkan tentang Suno dimana AI ini adalah teman virtual dalam menciptakan musik ini adalah kecerdasan buatan yang dilengkapi dengan algoritma canggih untuk membantu membuat lagu dengan mudah



Gambar 3. Penyampaian Materi Suno AI

Sementara Yela Savela memberikan pelatihan *remaker.ai* yaitu aplikasi yang menggunakan teknologi AI canggih untuk mengganti wajah dalam foto secara akurat dan realistis Anda dapat mengubah wajah satu persatu dengan cara yang mudah dan cepat. Cara Melakukan Pertukaran wajah Kunjungi *remaker.ai*. Pilih mengganti wajah (*Face Swap*) yang ada dilayar handphone siswa siswi Upload foto yang ingin digunakan diambil dari galeri pilih template yang sesuai atau gunakan foto lain Klik untuk mengganti wajah tunggu beberapa detik dan hasilnya akan keluar sesuai yang diinginkan terakhir unduh hasil foto *remaker.ai*.

Setelah semua diberikan materi berikut juga pengertian dan penjelasannya pemateri juga memberikan pelatihan dan praktek langsung penggunaan aplikasi AI ini. Dan hasilnya Siswa Siswi dapat mempraktekkan dan mengaplikasikan pelatihan yang diberikan. Siswa juga dapat menunjukkan hasil kerja dan diperlihatkan kepada siswa serta mentor dan guru yang hadir, selain itu juga diberikan penghargaan dan doorprize bagi siswa yang dapat mengaplikasikan dan mempraktekkan pelatihan yang diberikan.



Gambar 4 Dokumentasi Kegiatan

Permasalahan

Pada prakteknya siswa -siswi dapat mengaplikasikan pelajaran yang diberikan namun disaat memasuki aplikasi para siswa mendapati hambatan dimana para siswa tidak hapal

dan belum begitu faham manfaat dari E-mail yang mereka miliki, padahal para siswa memiliki E-mail sendiri sendiri yang didapat dari pelajaran Teknologi Informasi di sekolah.



Gambar 5 Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

SIMPULAN

Dari kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Konten Kreatif di SMPN 17 ini didapati para siswa dengan senang mengikuti kegiatan dan dapat mengerti bagaimana hal hal yang mereka nikmati selama ini di HP yang mereka miliki ternyata didapatkan dan dapat dengan mudah dibuat, melalui pelatihan ini juga diharapkan para siswa dapat melanjutkan latihan sehingga dapat memanfaatkan HP untuk berkarya dan berkeaktifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, A., Rimbawan, R., Damayanti, L., Kuswanto, V., Gunawan, A. H., & Wijaya, A. (2025). Pelatihan Aplikasi Canva Dan Capcut Untuk Wanita Theravada Indonesia (Wandani) Provinsi Banten. *Proficio*, 6(1), 279–284.
- Fiyah, L. Al. (2024). Manajemen Program Gerakan Literasi Digital Dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus Di MTsN Kota Madiun). http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/30028%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/30028/1/502200018_LAILI_AL_FIYAH_S2_MPI.pdf
- Satrinia, D., Firman, R. R., & Fitriati, T. N. (2023). Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 5(1), 159–168. https://doi.org/10.52661/j_ict.v5i1.164
- Zendrato, C. P. (2024). Menyikapi Perkembangan Teknologi AI (ChatGPT) Sesuai Dengan Kebenaran Alkitabiah. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/10.69748/jrm.v2i1.105>
- Al Amin, B., Agustina, C., Haryanto, W., & Nurohim, G. S. (2024). Pengenalan Artificial Intelligence Pada Pondok Pesantren Yatim Al Ikhsan Surakarta. *Kesejahteraan Bersama: Jurnal Pengabdian Dan Keberlanjutan Masyarakat*, 1(2), 91–100.
- Anam, K., Arfani, Z., Hartono, P. R., Saputra, Y. A., Adinugraha, H. H., & Syafi'i, M. A. (2024). Mewujudkan Kreativitas Santri melalui Pelatihan Konten Digital di Pesantren Nurul Qur'an Kedungwuni Pekalongan. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 68–73.
- Babys, R. A., Babys, S. A. M., & Benu, E. (2024). Filsafat Artificial Intelligence (AI) dan Kemanfaatan Untuk Mewujudkan Indonesia Yang Berperadaban. *Oratio Directa (Prodi Ilmu Komunikasi)*, 5(2).
- Irzavika, N., Pradana, M. G., Arifuddin, N. A., & Rosmawarni, N. (2023). Pembuatan Video Menggunakan Artificial Intelligence di SMA Negeri 87 Jakarta. *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 2(1), 17–25.
- Kaswar, A. B., Andayani, D. D., Dirawan, G. D., Wardani, A. T., & Nasrullah, A. H. (2024). Pengenalan Artificial Intelligence untuk Pengembangan Minat dan Bakat Siswa SMA Negeri 11 Bulukumba. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 96–102.

- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., Aji, S. B., & Sari, T. L. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intellegence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1959–1968.
- Nirmala, E., Mulyati, S., & Mulyoto, A. (2024). PEMANFAATAN AI DAN CANVA UNTUK PROMOSI DALAM ECOMMERCE. *Abdi Jurnal Publikasi*, 3(1), 10–14.
- Yunus, R., Proborini, E., Hendrawan, D., Nuri, N., Mahardi, R. D., & AN, S. P. (2024). Peningkatan Literasi Digital Generasi Z di Era Society 5.0 Melalui Pelatihan Patitech Academy Genz Techno Camp. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 1(3), 155–160.
- Yunus, Y., Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2024). Implementasi Teknologi Artifical Intelligence (AI) sebagai Penunjang Pembelajaran Siswa di SMK Nusantara Kota Padang. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 142–151.