

Pelatihan Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence bagi Remaja Desa Lubuk Soting

Budi Yanto¹, Hendri², Khairul Sabri³, Rayhan Dika⁴, Achmad Alwi Hasibuan⁵, Aldi Antoni⁶, Ali Amran Nasution⁷, Ahmad Muhajirin⁸, Anggi Mahendra⁹, Risma Fakhrurozhiah¹⁰

^{1,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian, Rokan Hulu, Indonesia

²Ilmu Hukum, Universitas Pasir Pengaraian

⁴Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian, Rokan Hulu, Indonesia

Email korespondensi: budiyantost@gmail.com

Abstract: This community service activity aimed to strengthen artificial intelligence (AI) literacy and responsible use of generative AI among youth in Lubuk Soting Village, Rokan Hulu. The activity was conducted in May 2026 through a participatory training approach consisting of preparation, concept introduction, demonstration, guided practice, discussion, and evaluation. Fifteen participants attended the activity, while 11 participants completed the satisfaction questionnaire. The training covered basic AI concepts, access to ChatGPT, prompt formulation, response verification, privacy awareness, and ethical use. Evaluation results showed that eight respondents (72.7%) were satisfied, two (18.2%) were fairly satisfied, and one (9.1%) was dissatisfied. The mean score was 2.64 on a three-point scale, equivalent to a satisfaction index of 87.9%. Observations during the practice session indicated that participants were able to formulate simple prompts and discuss the need to verify AI-generated information. The activity demonstrates that contextual and hands-on training is feasible for introducing AI literacy in a village setting. However, satisfaction data cannot be interpreted as evidence of learning improvement; future activities should employ pretest–posttest measures and performance-based assessment.

Keywords: *artificial intelligence; ChatGPT; Literation Digital; Youth Desa Lubu Soting*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) serta pemanfaatan AI generatif secara bertanggung jawab di kalangan remaja Desa Lubuk Soting, Kabupaten Rokan Hulu. Kegiatan dilaksanakan pada Mei 2026 melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pengenalan konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan evaluasi. Kegiatan diikuti oleh 15 peserta, sedangkan 11 peserta mengisi kuesioner kepuasan. Materi pelatihan mencakup konsep dasar AI, akses dan penggunaan ChatGPT, penyusunan *prompt*, verifikasi jawaban, kesadaran terhadap privasi data, serta etika penggunaan AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa delapan responden atau 72,7% menyatakan puas, dua responden atau 18,2% menyatakan cukup puas, dan satu responden atau 9,1% menyatakan tidak puas. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 2,64 pada skala tiga, dengan indeks kepuasan sebesar 87,9%. Hasil observasi selama sesi praktik menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun *prompt* sederhana serta memahami pentingnya memeriksa kembali informasi yang dihasilkan oleh AI. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang kontekstual dan berbasis praktik dapat diterapkan untuk memperkenalkan literasi AI di lingkungan perdesaan. Namun, data kepuasan belum dapat dijadikan sebagai bukti peningkatan kemampuan peserta. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya perlu menggunakan pengukuran *pretest–posttest* dan penilaian berbasis kinerja.

Kata kunci: kecerdasan buatan; ChatGPT; literasi digital; *Literasi Digital; Remaja Desa Lubu Soting*

PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) berkembang menjadi teknologi yang semakin dekat dengan aktivitas belajar, bekerja, dan

berkomunikasi. Aplikasi generative AI seperti ChatGPT dapat membantu pengguna menemukan gagasan, merangkum informasi, memperoleh penjelasan awal, dan menyusun alternatif

penyelesaian masalah. Dalam bidang pendidikan, AI berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif, tetapi penggunaan tanpa pendampingan juga dapat memunculkan ketergantungan, informasi yang tidak akurat, pelanggaran privasi, serta penurunan keterlibatan pengguna dalam proses berpikir (Putri Supriadi et al., 2022; Ramadhan et al., 2023; Fatoni et al., 2024).

Tantangan tersebut menjadi lebih penting pada kelompok remaja karena mereka merupakan pengguna teknologi yang aktif, namun belum selalu memiliki kemampuan untuk memeriksa validitas jawaban, memahami batasan sistem, menjaga data pribadi, dan menggunakan hasil AI secara bertanggung jawab. Literasi AI tidak cukup hanya mengenalkan cara membuka aplikasi, tetapi perlu mencakup keterampilan menyusun instruksi, menilai keluaran, membandingkan informasi dengan sumber lain, serta memahami konsekuensi etis dan sosial dari penggunaan teknologi. Perubahan sosial yang dipicu AI menuntut masyarakat untuk membangun kemampuan adaptasi yang kritis, bukan sekadar menjadi pengguna pasif (Liriwati, 2023; Noviadhi et al., 2024).

Berbagai kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat digunakan untuk memperkuat kompetensi digital masyarakat. Pendekatan tersebut telah diterapkan pada pelatihan blended learning (Yanto et al., 2020), pembuatan aplikasi Android (Yanto, Efendi, et al., 2022), pengembangan blog dan website (Yanto, Sundriyanto, et al., 2022), desain grafis Google Sites (Fujiawan et al., 2023), desain poster (Wulandari et al., 2023), virtual reality (Yanto et al., 2023), konten digital marketing (Aini & Yanto, 2023), serta pemanfaatan aplikasi destinasi wisata (Hidayatullah et al., 2025). Kegiatan pengabdian di masyarakat juga menunjukkan pentingnya penyampaian materi yang kontekstual pada bidang hukum dan perlindungan masyarakat (Hendri et al., 2022; Hendri et al., 2023) maupun penerapan perangkat teknologi untuk kebutuhan kesehatan publik (Kridoyono et al., 2022).

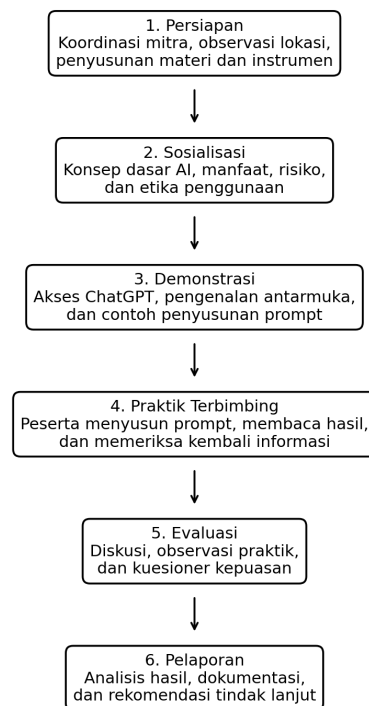
Berdasarkan observasi awal di Desa Lubuk Soting, remaja telah mengenal penggunaan internet dan beberapa layanan digital, tetapi pemanfaatan AI belum disertai pemahaman yang sistematis mengenai cara kerja, manfaat, keterbatasan, dan etika penggunaannya. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan mengenalkan konsep dasar AI dan ChatGPT, melatih peserta menyusun prompt

sederhana, membiasakan verifikasi keluaran, serta mengevaluasi respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Kantor Desa Lubuk Soting, Kabupaten Rokan Hulu, pada Mei 2026. Pelaksanaan berlangsung pukul 14.00–16.00 WIB dan melibatkan remaja serta perwakilan aparat desa. Berdasarkan dokumen daftar hadir, kegiatan diikuti oleh 15 peserta. Sebanyak 11 peserta mengisi kuesioner evaluasi, sehingga analisis kepuasan menggunakan jumlah responden tersebut sebagai dasar perhitungan.

Metode kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui presentasi singkat, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung. Materi meliputi pengertian dan contoh penerapan AI, pengenalan ChatGPT, cara menyusun prompt yang jelas, pemeriksaan kembali jawaban, perlindungan data pribadi, pencantuman sumber, serta penggunaan AI sebagai alat bantu dan bukan pengganti proses berpikir. Tahapan pelaksanaan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama praktik dan kuesioner kepuasan dengan skala tiga tingkat, yaitu puas (skor 3), cukup puas (skor 2), dan tidak puas (skor 1). Persentase dihitung dengan membagi frekuensi setiap kategori dengan jumlah responden, sedangkan indeks kepuasan dihitung dari total skor aktual dibandingkan skor maksimum. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penerimaan peserta terhadap kegiatan, bukan untuk mengukur peningkatan kompetensi secara kausal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep AI dan contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemateri kemudian menjelaskan bahwa keluaran AI bersifat probabilistik dan dapat mengandung kekeliruan, sehingga informasi penting perlu diperiksa melalui sumber yang dapat dipercaya. Penekanan ini diperlukan agar peserta tidak memandang ChatGPT sebagai sumber kebenaran tunggal.

Pada sesi demonstrasi, peserta diperkenalkan pada antarmuka ChatGPT dan contoh penyusunan prompt. Struktur prompt disederhanakan menjadi tujuan, konteks, bentuk keluaran, dan batasan. Peserta selanjutnya melakukan praktik terbimbing untuk meminta penjelasan suatu topik, menyusun ide kegiatan, dan memperbaiki pertanyaan ketika jawaban yang diperoleh belum sesuai. Tim pengabdian mendampingi proses praktik dan mengarahkan peserta agar tidak memasukkan data pribadi atau informasi rahasia ke dalam aplikasi.



Gambar 2. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan AI

Diskusi peserta terutama berkaitan dengan manfaat AI untuk belajar, pencarian ide, dan penyelesaian tugas. Tim menegaskan bahwa hasil AI

harus dipahami, diperiksa, dan disunting kembali oleh pengguna. Pendekatan praktik langsung ini sejalan dengan kegiatan pengabdian teknologi sebelumnya yang menempatkan demonstrasi dan pendampingan sebagai unsur penting dalam membangun keterampilan digital (Fujiawan et al., 2023; Wulandari et al., 2023; Yanto et al., 2023).



Gambar 3. Foto bersama tim pengabdian, peserta, dan aparat Desa Lubuk Soting



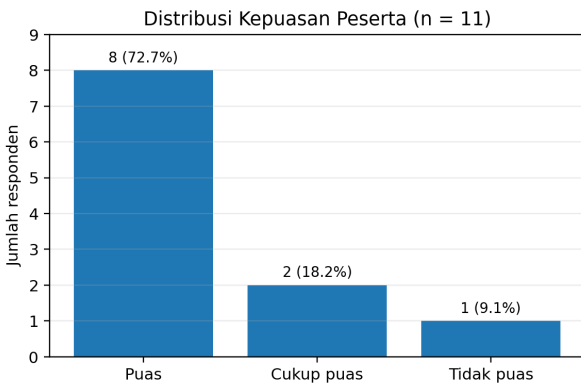
Gambar 4. Penyerahan sertifikat penghargaan kepada mitra

Evaluasi kepuasan peserta

Sebanyak 11 peserta mengembalikan kuesioner evaluasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa delapan peserta menyatakan puas, dua peserta cukup puas, dan satu peserta tidak puas. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 1.

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Puas	3	8	72,7%
Cukup puas	2	2	18,2%
Tidak puas	1	1	9,1%
Total	-	11	100%

Tabel 1. Distribusi kepuasan peserta terhadap kegiatan



Gambar 5. Distribusi jawaban kuesioner kepuasan peserta

Total skor aktual adalah 29 dari skor maksimum 33, sehingga diperoleh nilai rata-rata 2,64 dari 3 dan indeks kepuasan sebesar 87,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan diterima secara positif oleh mayoritas responden. Namun, satu respons tidak puas perlu dipandang sebagai masukan untuk memperbaiki kejelasan penyampaian, durasi praktik, pendampingan individual, atau kesiapan perangkat peserta pada kegiatan berikutnya.

Tingginya tingkat kepuasan memberikan gambaran mengenai relevansi materi dan penerimaan peserta, tetapi tidak dapat digunakan sebagai bukti bahwa kemampuan literasi AI telah meningkat. Naskah awal menyebutkan penggunaan pretest dan posttest, tetapi data yang tersedia hanya berupa kuesioner kepuasan. Oleh sebab itu, interpretasi hasil dibatasi pada respons peserta dan observasi selama praktik. Kegiatan lanjutan perlu menggunakan soal pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan, rubrik penilaian kualitas prompt, kemampuan memverifikasi jawaban, dan indikator perilaku penggunaan AI yang etis.

Secara umum, kegiatan ini memperlihatkan bahwa pengenalan AI di lingkungan desa dapat dilaksanakan dengan pendekatan sederhana, kontekstual, dan berbasis praktik. Model serupa telah efektif digunakan pada berbagai kegiatan peningkatan kompetensi digital masyarakat, mulai dari aplikasi Android, website, desain grafis, pemasaran digital, hingga media pembelajaran (Aini & Yanto, 2023; Hidayatullah et al., 2025; Yanto, Efendi, et al., 2022; Yanto, Yanto, Sundriyanto, et al., 2022). Perbedaannya, pelatihan AI perlu menambahkan dimensi verifikasi, privasi, transparansi, dan tanggung jawab karena keluaran

sistem dapat terlihat meyakinkan meskipun tidak selalu benar.

KESIMPULAN

Pelatihan pengenalan dan pemanfaatan AI di Desa Lubuk Soting telah memberikan ruang belajar praktis bagi remaja dan aparatur desa untuk mengenali konsep dasar AI, menggunakan ChatGPT, menyusun prompt sederhana, serta memahami pentingnya memeriksa keluaran dan menjaga data pribadi. Dari 11 responden, delapan orang (72,7%) menyatakan puas, dua orang (18,2%) cukup puas, dan satu orang (9,1%) tidak puas, dengan indeks kepuasan 87,9%. Hasil tersebut menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kegiatan, tetapi belum membuktikan peningkatan kemampuan karena evaluasi belum menggunakan pengukuran pretest–posttest. Kegiatan lanjutan disarankan menggunakan asesmen kinerja, memperpanjang waktu praktik, dan menyediakan pendampingan mengenai verifikasi informasi serta etika penggunaan generative AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Desa Lubuk Soting, para remaja dan peserta kegiatan, serta Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian, dan LPPM Universitas Pasir Pengaraian yang telah mendukung penyediaan tempat, koordinasi peserta, dan pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y., & Yanto, B. (2023). Pelatihan pembuatan konten digital marketing dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Fakultas Ekonomi: Pengabdian masyarakat. *Jurnal Indosociety*, 1(1), 14–21.
- Fatoni, P., Ferdinand, I., Sajidin, F., & Kurnia, M. D. (2024). Pemanfaatan teknologi AI dan Chat GPT dalam penulisan artikel mahasiswa. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 3, 144–149.
- Fujiawan, V., Setiadi, I. A., Refni, N., Yanto, B., & Mustafa, S. R. (2023). Pelatihan pengenalan Google Sites sebagai media pembelajaran yang efektif bagi guru di lingkungan SMA Negeri 1 Pendalian IV Koto. *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan–Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 55–60. <https://doi.org/10.35143/jiter-pm.v1i1.5906>

- Hendri, A., Karmilia, R., Hutagaol, R., Gunawan, I., & Yanto, B. (2022). Penyuluhan hukum terhadap tindak pidana kekerasan pembantu rumah tangga dan UU ITE selama proses penyidikan di wilayah hukum Polres Rokan Hulu. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 3(1), 204–213. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v3i1.166>
- Hendri, H., Elfiani, F., Amelya, S., Pater, R. A., Lubis, R., Rahma, S., & Yanto, B. (2023). Penyuluhan hukum tentang legalitas hak atas tanah di Desa Koto Tinggi Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1777–1781. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13445>
- Hidayatullah, R., Widodo, E. A., Maulana, M. H., Asmita, I., Fatimah, Wahyuni, I., Meisarah, Yanto, B., & Sabri, K. (2025). Pelatihan pemanfaatan website aplikasi destinasi wisata untuk meningkatkan daya tarik dan kinerja Dinas Pariwisata Rokan Hulu. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 6(1), 551–556. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v6i1.412>
- Kridoyono, A., Sudaryanto, A., Sasongko, D., Wali, M., Yanto, B., & Bella, N. O. (2022). Pembuatan alat deteksi suhu tubuh untuk jamaah masjid sebagai pencegahan penyebaran COVID-19 di rumah ibadah. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(3), 399–410. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v5i3.15031>
- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi kurikulum: Kecerdasan buatan untuk membangun pendidikan yang relevan di masa depan. 1, 62–71.
- Noviadhi, I. Y., Febriany, V. S., Denyana, N. T., Romadhoni, A. S., Hidayat, M. D., Ihsan, M. K., Mardlotillah, Z., & Pandhowo, D. (2024). Penerapan teknologi artificial intelligence chatbots dalam proses belajar mengajar untuk mata kuliah Sistem Operasi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang di era Industri 4.0 dan Society 5.0. *Mediasi*, 3(1), 93–105. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/mediasi>
- Putri Supriadi, S. R. R., Haedi, S. U., & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi artificial intelligence dalam pendidikan di era Industri 4.0 dan Society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 192–198. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4036>
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.32511/flash.v9i1.1069>
- Wulandari, S., Sakia, M. V., Siregar, I., Yanto, B., & Supriyanto, A. (2023). Pelatihan design poster untuk meningkatkan kreativitas pemuda di Desa Bangun Purba Timur Jaya. *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan–Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 42–48. <https://doi.org/10.35143/jiter-pm.v1i1.5904>
- Yanto, B., Efendi, N., Hutabarat, P., Firnando, K., Suhandi, N., & Mustafa, S. R. (2022). Pelatihan pembuatan aplikasi berbasis Android MIT App Inventor di SMK Negeri 2 Rambah Jurusan TKJ. *PAKDEMAs: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.58222/pakdemas.v1i2.20>
- Yanto, B., Setiawan, A., & Husni, R. (2020). PKM blended learning dengan Google Classroom for Education bagi guru SMA sederajat di Kecamatan Tambusai Provinsi Riau. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(1), 15–24. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.209>
- Yanto, B., Sundriyanto, D., Novianti, N., Silvia, S., Supriyanto, A., & Yulaini, Y. (2022). Pelatihan pengembangan keterampilan pembuatan blog dan website bagi siswa SMK Terpadu Bina Insan Mandiri. *PAKDEMAs: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 49–56. <https://doi.org/10.58222/pakdemas.v1i2.21>
- Yanto, B., Supriyanto, A., & Mustafa, S. R. (2023). Pelatihan peningkatan inovasi virtual reality (VR) Millealab bagi guru SDN 05 Kampung Jawa Kota Solok. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1782–1788. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13505>