



PELATIHAN PEMANFAATAN GENERATIVE AI SEBAGAI ALAT BANTU PRODUKTIVITAS DAN KREATIVITAS ORGANISASI KEPEMUDAAN KARANG TARUNA

Fiqie Lavani Melano^{1*}, Pradipta Dirgantara², Adrio Kusmareza Adim²

- 1) Program Studi Penyiaran Konten Digital, Universitas Telkom Kampus Utama, Kampus Bandung
- 2) Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Telkom Kampus Utama, Kampus Bandung

Article history

Received : Juni 2026

Revised : Juli 2026

Accepted : Agustus 2026

***Fiqie Lavani Melano**

Email : fmelano@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang eksponensial di era Revolusi Industri 4.0 dan transisi menuju *Society 5.0* telah menghadirkan *Generative Artificial Intelligence* (AI) sebagai instrumen transformatif krusial dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kreativitas. Namun, kesenjangan literasi digital pada dimensi kognitif masih menjadi tantangan nyata, terutama bagi organisasi kepemudaan *grassroots* seperti Karang Taruna. Berdasarkan analisis situasi pada mitra sasaran, Karang Taruna 06 Gumuruh Kota Bandung, mayoritas anggota belum memanfaatkan potensi AI secara optimal. Kendala utama meliputi minimnya pemahaman teknis *prompt engineering*, persepsi bahwa AI sulit diakses, serta kekhawatiran mendalam terkait isu etika, plagiarisme, dan keandalan informasi. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diinisiasi dengan tujuan utama memberdayakan pemuda melalui pelatihan intensif *Generative AI*. Fokus intervensi diarahkan pada peningkatan produktivitas administrasi keorganisasian dan penciptaan konten kreatif, dengan menjunjung tinggi prinsip etika digital. Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan *Participatory Learning and Action* yang terintegrasi sinergis dengan prinsip andragogi, menempatkan peserta sebagai subjek pembelajar aktif. Lokakarya dibagi menjadi empat sesi interaktif: demistifikasi ekosistem AI, teknik *prompt engineering* dengan kerangka C-R-I, simulasi implementasi praktis administrasi, dan literasi etika digital komprehensif. Hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sangat signifikan pada ranah kognitif peserta, di mana pemahaman konseptual serta keterampilan merancang *prompt* meningkat tajam. Kesimpulannya, intervensi literasi AI partisipatif ini terbukti sangat efektif mentransformasi kemampuan manajerial dan kreativitas pemuda, menjadikan mereka entitas komunitas yang jauh lebih adaptif, inovatif, serta tangguh secara etika.

Kata Kunci: Generative AI, Literasi Digital, Produktivitas Organisasi, Prompt Engineering, Etika Digital

Abstract

The exponential development of digital technology in the Fourth Industrial Revolution and Society 5.0 has introduced Generative Artificial Intelligence (AI) as a crucial transformative instrument in enhancing operational efficiency and creativity. However, the cognitive digital literacy gap remains a tangible challenge, particularly for grassroots youth organizations like Karang Taruna. Based on a situational analysis of the target partner, Karang Taruna 06 Gumuruh in Bandung City, most members have not optimally utilized AI potential. The primary constraints include a lack of technical understanding regarding prompt engineering, the perception that AI is inaccessible, and deep concerns regarding ethical issues, plagiarism, and information reliability. Therefore, this Community Service activity was initiated to empower youth through intensive Generative AI training. The intervention focused on increasing organizational administrative productivity and creative content generation while upholding the principles of digital ethics. The implementation method adopted the Participatory Learning and Action approach synergistically integrated with andragogical principles, positioning participants as active learners. The workshop was divided into four interactive sessions: AI ecosystem demystification, prompt engineering techniques using C-R-I framework, practical administrative implementation simulations, and comprehensive digital ethics literacy. Evaluation results through pre-test and post-test demonstrated a highly significant improvement in participants' cognitive domains, where conceptual understanding and prompt-designing skills increased sharply. In conclusion, this participatory AI literacy intervention has proven highly effective in transforming youth's managerial capabilities and creativity, rendering them significantly more adaptive, innovative, and ethically resilient.

Keywords: Generative AI, Digital Literacy, Organizational Productivity, Prompt Engineering, Digital Ethics

Copyright © 2026 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini tengah berada dalam pusaran transisi demografis yang sangat krusial dalam lintasan sejarah pembangunannya, di mana rasio penduduk usia produktif telah mencapai titik puncaknya, sebuah fenomena sosiologis dan ekonomis yang secara luas dikenal sebagai bonus demografi (Kementerian Sosial RI, 2019). Dalam momentum yang sangat menentukan ini, peran pemuda menjadi sangat esensial dan strategis sebagai agen perubahan sekaligus tulang punggung pembangunan dan inovasi di tingkat akar rumput atau *grassroots* (Nurhayati et al., 2025; Abdullah et al., 2026). Organisasi kemasyarakatan pemuda, khususnya Karang Taruna, secara yuridis dan kultural memiliki mandat institusional yang sangat besar dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial, pemberdayaan ekonomi lokal, dan pengembangan kapasitas generasi muda di lingkungan terkecil masyarakat, mulai dari rukun tetangga hingga tingkat kelurahan atau desa (Kementerian Sosial RI, 2019). Karang Taruna diharapkan menjadi inkubator kepemimpinan dan pusat kreativitas yang mampu merespons dinamika tantangan zaman. Namun demikian, realitas empiris di lapangan kerap kali menunjukkan paradoks yang mengkhawatirkan; potensi besar dari bonus demografi ini sering kali terhambat oleh berbagai friksi administratif, inefisiensi birokrasi internal, dan kebuntuan operasional dalam tubuh organisasi kepemudaan itu sendiri (Kementerian Sosial RI, 2019; Usanto et al., 2026).

Berbagai kegiatan kerelawanan, program sosial, dan inisiatif pemberdayaan masyarakat yang diusung oleh Karang Taruna sering kali berjalan lambat atau bahkan stagnan akibat beban administratif yang repetitif dan menguras waktu (Usanto et al., 2026; Abdullah et al., 2026). Proses perancangan program kerja, penyusunan proposal kegiatan tahunan (seperti peringatan hari besar nasional atau festival budaya lokal), pembuatan surat-menyurat resmi, hingga perancangan materi komunikasi publik sering kali menjadi rintangan utama (Kementerian Sosial RI, 2019). Pengelolaan administrasi keorganisasian yang masih bertumpu pada metode konvensional ini pada akhirnya menguras energi kognitif dan fisik para pemuda. Akibatnya, ruang yang tersisa untuk diskursus inovasi, formulasi ide-ide kreatif, dan eksekusi program yang berdampak nyata bagi masyarakat menjadi sangat sempit (Nurhayati et al., 2025). Keterbatasan literasi dalam menyusun dokumen formal dan kekakuan dalam merancang publikasi visual sering kali mendemotivasi anggota, yang mayoritas memiliki kesibukan ganda sebagai pelajar, mahasiswa, atau pekerja profesional (Kurnia & Astuti, 2022).

Di sisi lain, lanskap teknologi global telah mengalami pergeseran paradigma yang radikal dengan kemunculan *Generative Artificial Intelligence* (Gen-AI). Berbeda dengan kecerdasan buatan analitik tradisional yang sekadar dirancang untuk mengenali pola, melakukan klasifikasi data, atau memprediksi probabilitas, *Generative AI* yang dimotori oleh *Large Language Models* (LLM) seperti ChatGPT, Google Gemini, Claude, dan platform visual seperti Midjourney atau Canva AI—memiliki kapabilitas kognitif sintetik untuk "menciptakan" artefak baru (Russell & Norvig, 2021). Teknologi ini mampu memproduksi teks, gambar, suara, presentasi, dan format media lainnya yang sangat koheren,

kontekstual, dan nyaris tidak dapat dibedakan dari karya manusia (Wilianto et al., 2024). Kapasitas transformatif ini menawarkan peluang efisiensi yang bersifat eksponensial. Pekerjaan administratif birokratis yang sebelumnya membutuhkan waktu berjam-jam atau bahkan berhari-hari untuk diselesaikan, kini dapat dirampungkan dalam hitungan menit (Pramudya & Setiawan, 2024). Lebih jauh lagi, kebuntuan ide (*writer's block*) yang sering melanda panitia acara dapat dipecahkan melalui proses *brainstorming* interaktif dengan mesin, yang mampu bertindak sebagai rekan diskusi virtual tanpa batas waktu (Jaya, 2024).

Sayangnya, meskipun penetrasi infrastruktur internet dan kepemilikan gawai *smartphone* di Indonesia telah mencapai titik penetrasi yang sangat masif, lanskap pemanfaatannya di kalangan pemuda tingkat komunitas masih memprihatinkan (Kurnia & Astuti, 2022). Konsumsi digital masih didominasi secara absolut oleh aktivitas hiburan pasif, *scrolling* media sosial, dan *online gaming*, bukan pada pemanfaatan perangkat lunak pendorong produktivitas atau pengembangan kapasitas intelektual (Pramudya & Setiawan, 2024). Kesenjangan fundamental inilah yang membentuk dimensi baru dari kesenjangan digital. Jika pada dekade sebelumnya kesenjangan digital didefinisikan oleh ketiadaan akses fisik terhadap perangkat keras dan internet, saat ini tantangannya telah bermutasi menjadi kesenjangan literasi kognitif dan keterampilan strategis dalam mengoperasikan perangkat cerdas tersebut untuk tujuan yang produktif (Hartati et al., 2026).

Analisis situasi pendahuluan pada mitra sasaran pengabdian ini, yakni Karang Taruna 06 Gumuruh yang berlokasi di Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, mengonfirmasi secara jelas keberadaan *digital divide* generasi kedua tersebut (Usanto et al., 2026). Profil demografis mitra menunjukkan bahwa mayoritas anggota merupakan representasi dari Generasi Z dan Milenial yang secara natif telah tumbuh bersama teknologi (*digital natives*) dan terbiasa berinteraksi dengan gawai digital dalam kehidupan sehari-hari (Kurnia & Astuti, 2022). Mereka memiliki modal sosial dan kultural yang sangat kuat dalam berjejaring di dunia maya. Namun, ketika gawai tersebut harus difungsikan untuk menyelesaikan tugas-tugas keorganisasian formal, produktivitas mereka cenderung stagnan (Nurhayati et al., 2025). Berdasarkan temuan di lapangan, terdapat dua tantangan struktural utama yang teridentifikasi menghambat kinerja Karang Taruna Gumuruh.

Pertama, ketidakefisienan administratif yang kronis. Proses perancangan draf proposal kegiatan komprehensif, penyusunan surat undangan lintas sektoral, pembentukan kerangka laporan pertanggungjawaban, dan pembuatan naskah presentasi sering kali terhambat oleh keterbatasan keterampilan menulis dengan bahasa formal, serta kurangnya pemahaman mengenai tata letak dokumen standar (Fakhri et al., 2024). Kedua, stagnasi kreativitas dan kebakuan inovasi dalam merancang program kerja komunitas. Keterbatasan wawasan referensial dan kurangnya mitra diskusi yang kompeten sering kali menyebabkan program-program Karang Taruna bersifat repetitif,

monoton, dan sekadar menggugurkan kewajiban dari tahun ke tahun tanpa ada sentuhan pembaruan yang relevan dengan minat generasi kontemporer (Usanto et al., 2026).

Namun demikian, solusi dari permasalahan ini tidak sesederhana mendistribusikan akses terhadap ChatGPT atau platform AI lainnya kepada para anggota. Tinjauan akademis yang didukung oleh studi dari Hidayanti et al. (2025) dan Sahren et al. (2025) menegaskan bahwa adopsi AI tanpa literasi yang memadai tidak akan menghasilkan efektivitas yang optimal. Keberhasilan pemanfaatan AI generatif sangat bergantung secara absolut pada keterampilan pengguna manusianya dalam memformulasikan dan menyusun instruksi input, sebuah disiplin keilmuan dan keterampilan praktis baru yang secara global dikenal sebagai *Prompt Engineering* (Herdi et al., 2025). *Prompt Engineering* dapat didefinisikan sebagai seni sekaligus sains dalam mendesain, merancang, mengkalibrasi, serta menstrukturkan input bahasa alami untuk memandu dan mengonstrain model dasar algoritma agar menghasilkan keluaran yang akurat, relevan, terbebas dari ambiguitas, dan sesuai dengan ekspektasi spesifik pengguna (Gustafi, 2024).

Tanpa penguasaan teknis mengenai *Prompt Engineering*, pengguna awam umumnya hanya memberikan instruksi yang terlampau general, dangkal, dan minim konteks. Sebagai akibat dari fenomena *garbage in, garbage out*, AI akan memberikan respons yang sama generiknya, tidak relevan, bertele-tele, dan pada akhirnya tidak dapat diimplementasikan untuk kebutuhan organisasi yang spesifik (Gustafi, 2024). Penguasaan struktur *prompt* fundamental—seperti penetapan peran atau persona (*Role*), penentuan konteks latar belakang (*Context*), dan spesifikasi instruksi serta batasan format luaran (*Instruction & Output*)—menjadi syarat mutlak untuk mentransformasi AI dari sekadar mesin penjawab pasif menjadi "ko-pilot" operasional yang sangat kompeten (Herdi et al., 2025).

Selain persoalan teknis optimalisasi *prompt*, terdapat urgensi sosiologis yang jauh lebih mendesak terkait literasi etika digital di era disrupsi kecerdasan buatan (Fakhri et al., 2024; Hartati et al., 2026). *Generative AI*, di balik segala kehebatan dan utilitasnya, membawa risiko inheren yang sangat berbahaya jika diakses oleh demografi yang minim literasi keamanan siber (Hartati et al., 2026). Risiko utama meliputi penyebaran informasi fabrikasi yang diproduksi secara meyakinkan oleh mesin, sebuah anomali teknis yang dikenal sebagai *AI hallucination* (Fakhri et al., 2024). Lebih jauh lagi, kemudahan AI generatif membuka celah masif bagi pelanggaran hak cipta, bias algoritmik yang diskriminatif, serta ancaman serius terhadap privasi dan perlindungan data pribadi (Kurnia & Astuti, 2022). Fenomena penyalahgunaan AI untuk manipulasi identitas visual dan audio berbentuk *deepfake*, peretasan sosial, dan fabrikasi dokumen dapat dengan mudah menjerat pemuda, baik sebagai korban maupun sebagai pelaku yang tidak disengaja akibat ketidaktahuan (Hartati et al., 2026). Penggunaan AI tanpa dilandasi fondasi moral, etika, dan kemampuan verifikasi fakta tidak hanya berpotensi merusak kredibilitas dan reputasi organisasi Karang Taruna, tetapi juga dapat memicu diseminasi informasi hoaks yang menyesatkan dan merusak tatanan kohesi sosial di tengah

masyarakat desa (Nurhayati et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan sebuah kerangka edukasi holistik yang tidak hanya mengajarkan kompetensi teknis penguasaan instrumen AI, tetapi juga menanamkan *soft skills* berupa kebijaksanaan digital dan tanggung jawab moral (Fakhri et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu telah menyoroti dampak positif dari inisiatif pelatihan kecerdasan buatan di berbagai sektor. Riset yang dipublikasikan oleh Puspandari et al. (2025) mengonfirmasi bahwa pelatihan AI intensif bagi tenaga pendidik terbukti signifikan dalam memfasilitasi pembuatan perangkat pembelajaran yang adaptif, asalkan pengguna dilatih secara spesifik mengenai pengoptimalan instruksi. Sejalan dengan hal tersebut, studi yang dilakukan oleh Wilianto et al. (2024) dan Salsabila & Utami (2023) mengenai adopsi teknologi pada komunitas masyarakat desa dan organisasi keagamaan menegaskan bahwa pelatihan literasi AI partisipatif secara langsung mampu meningkatkan kapasitas ekonomi, efisiensi administrasi, dan rasa percaya diri pengguna terhadap teknologi mutakhir (Salsabila & Utami, 2023). Namun demikian, diskursus dan kajian empiris mengenai implementasi pelatihan *Prompt Engineering* yang secara spesifik menargetkan revitalisasi tata kelola operasional dan administrasi organisasi kepemudaan *grassroots* seperti Karang Taruna masih sangat terbatas di Indonesia. Mayoritas inisiatif literasi digital pemerintah dan akademisi masih berpusat pada penanggulangan kecanduan gawai, pencegahan hoaks secara pasif, atau pada pemanfaatan *e-commerce* dan pemasaran digital (Kurnia & Astuti, 2022; Sobirin et al., 2026).

Berangkat dari kesenjangan teoritis, teknis, dan praktis yang telah diuraikan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diartikulasikan dan dilaksanakan dengan tujuan sentral untuk memberdayakan kapasitas sumber daya manusia anggota Karang Taruna 06 Gumuruh melalui pelatihan komprehensif pemanfaatan *Generative AI*. Intervensi ini dirancang sebagai bentuk hilirisasi riset akademis di bidang inovasi media dan interaksi manusia-komputer, yang dititikberatkan secara pragmatis pada penyelesaian masalah mitra: peningkatan efisiensi administrasi organisasi dan perangsangan kreativitas produksi konten kegiatan (Sahren et al., 2025; Rozaq et al., 2026). Lebih jauh dan tidak kalah pentingnya, program pengabdian ini juga didesain secara khusus untuk menanamkan pemahaman mendalam mengenai epistemologi dan batasan etis kecerdasan buatan, guna memastikan bahwa setiap artefak luaran yang dihasilkan oleh pemuda bersifat aman, transparan, non-plagiat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara sosial (Hartati et al., 2026).

Melalui intervensi literasi komprehensif ini, diharapkan akan tercipta sebuah transformasi budaya organisasi yang fundamental pada Karang Taruna 06 Gumuruh, bermutasi dari entitas yang bergerak secara birokratis konvensional menuju organisasi komunitas *post-digital society* yang berkarakter *agile*, produktif, adaptif terhadap disrupsi teknologi, dan memiliki ketahanan informasi yang tangguh (Kurnia & Astuti, 2022). Kegiatan pengabdian ini sekaligus merupakan afirmasi dan realisasi konkret dari visi *Roadmap* Pengabdian Masyarakat Kelompok Keahlian *Humanities and Media Studies* yang

berfokus pada tema unggulan "*AI, Creativity, and Media Innovation*" dalam konteks pemberdayaan sosial kultural masyarakat Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diformulasikan dengan sangat terstruktur menggunakan pendekatan kerangka kerja *Participatory Learning and Action* (Darmawan et al., 2020; Nurhayati et al., 2026). Pendekatan *Participatory Learning and Action* dipilih secara sengaja karena filosofi fundamentalnya sangat sejalan dengan upaya dekonstruksi hierarki pembelajaran tradisional yang sering kali tidak efektif untuk pemberdayaan komunitas. Metode *Participatory Learning and Action* memutarbalikkan paradigma edukasi dengan menempatkan peserta bukan sebagai objek pasif penerima informasi atau subordinat dari instruktur akademis, melainkan sebagai subjek aktif, mandiri, dan berdaulat yang turut serta secara langsung dalam mengonstruksi pengetahuan, mengidentifikasi akar permasalahan mereka sendiri, dan memformulasikan solusi operasional secara otonom (Darmawan et al., 2020).

Lebih lanjut, kerangka *Participatory Learning and Action* ini diintegrasikan secara sinergis dengan prinsip-prinsip andragogi, yakni ilmu dan seni dalam memfasilitasi pembelajaran orang dewasa (Darmawan et al., 2020). Berbeda dengan pedagogi, andragogi memfokuskan proses transfer pengetahuan pada pengalaman empiris partisipan, relevansi langsung materi terhadap problematika keseharian peserta di lapangan, serta pemecahan studi kasus yang *highly* kontekstual (Darmawan et al., 2020). Mengingat rentang usia anggota Karang Taruna yang berada pada fase dewasa awal (18 hingga 30 tahun), perpaduan pendekatan andragogi dan PLA ini memastikan bahwa materi teknis kecerdasan buatan komputasional yang kompleks dapat didemistifikasi, disederhanakan, dan diinternalisasi secara aplikatif tanpa menimbulkan resistensi kognitif atau *technophobia* (Puspendari et al., 2025).

Target khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini secara spesifik adalah pengurus inti dan anggota aktif Karang Taruna 06 yang berdomisili di Kelurahan Gumuruh, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat (Kementerian Sosial RI, 2019). Total peserta yang terlibat aktif berjumlah 30 orang pemuda. Demografi peserta merepresentasikan berbagai divisi fungsional yang krusial dalam struktur matriks organisasi Karang Taruna, mulai dari divisi kesekretariatan (administrasi surat-menyurat), divisi hubungan masyarakat dan publikasi, divisi kewirausahaan, hingga tim kreatif pengembang acara dan pemberdayaan masyarakat. Keterwakilan lintas divisi ini dirancang untuk memastikan bahwa diseminasi pengetahuan terkait AI dapat meresap ke seluruh nadi operasional organisasi (Usanto et al., 2026).

Tingkat ketercapaian keberhasilan dari program intervensi pengabdian ini dievaluasi dan diukur menggunakan *mixed-methods*. Pengukuran kuantitatif dilakukan melalui instrumen evaluasi kognitif berupa *pre-test* dan *post-test* yang berisi indikator pemahaman konseptual AI, mekanika *prompt engineering*, dan literasi etika keamanan data (Fakhri et al., 2024). Sementara itu, pengukuran kualitatif diimplementasikan

melalui penilaian berbasis *project-based assessment*, di mana tim fasilitator melakukan observasi partisipatif dan evaluasi kritis terhadap draf proposal, matriks konten, ide acara yang dihasilkan oleh peserta selama sesi simulasi kerja (Sahren et al., 2025).

Secara operasional dan kronologis, tahapan pelaksanaan pengabdian diklasifikasikan ke dalam tiga fase utama yang terorkestrasi secara sistematis:

1. Tahap Pra-Pelaksanaan. Pada fase inisiasi ini, tim pengabdian yang terdiri dari kolaborasi dosen pakar komunikasi digital dan perwakilan mahasiswa melakukan penetrasi sosial melalui *Forum Group Discussion* (FGD) dan wawancara pendahuluan mendalam dengan ketua serta jajaran pengurus inti Karang Taruna Gumuruh (Usanto et al., 2026). Objektivitas utama dari tahap ini adalah untuk melakukan diagnosis presisi mengenai kebutuhan spesifik organisasi dan memetakan *bottleneck* operasional. Tim melakukan inventarisasi jenis dokumen administratif apa saja yang memakan waktu paling lama untuk dikerjakan, serta mengeksplorasi kebuntuan ide seperti apa yang paling sering menghambat divisi kreatif (Salsabila & Utami, 2023). Selain itu, tim juga melakukan audit infrastruktur dengan memetakan rasio kepemilikan perangkat digital (terutama *smartphone* dan laptop) serta ketersediaan kuota internet di kalangan anggota (Kurnia & Astuti, 2022).

Berdasarkan data asesmen diagnostik ini, modul kurikulum pelatihan, salindia presentasi visual (berjudul "Cara Pake AI Buat Bikin Konten"), serta instrumen evaluasi dikustomisasi agar secara presisi merefleksikan realitas sosiokultural dan operasional mitra (Herdi et al., 2025). Pada tahap ini pula, instrumen kuesioner awal (*pre-test*) dirancang dan didistribusikan kepada peserta untuk mengukur garis dasar (*baseline*) literasi kecerdasan buatan, pengalaman masa lalu menggunakan AI, dan pemahaman awal tentang etika digital (Hartati et al., 2026).

2. Tahap Pelaksanaan. Fase eksekusi diformulasikan ke dalam bentuk lokakarya intensif (*workshop*) tatap muka selama satu hari penuh yang mengintegrasikan penyampaian teoretis singkat, demonstrasi klinis antarmuka aplikasi, dan porsi dominan pada praktik partisipatoris kelompok (Darmawan et al., 2020). Kurikulum pelatihan didekonstruksi ke dalam empat sesi tematik yang disajikan secara berurutan untuk membangun konstruksi pemahaman kognitif yang logis dan bertahap bagi peserta awam:

Tabel 1. Struktur Kurikulum Lokakarya *Generative AI* untuk Karang Taruna

Sesi Lokakarya	Fokus Materi Utama	Tujuan Andragogis	Output Target
Sesi 1: Kenalan dengan Teman Baru (AI)	Sejarah evolusi AI, perbedaan AI konvensional vs <i>Generative AI</i> , demistifikasi mitos AI pengganti manusia (Russell & Norvig, 2021).	Mereduksi kecemasan, membangun <i>mindset</i> bahwa AI adalah ko-pilot atau alat bantu kolaboratif, bukan ancaman eksistensial (Pramudya & Setiawan, 2024).	Peserta berhasil membuat akun platform AI (ChatGPT/Gemini) di gawai masing-masing dan siap beroperasi.
Sesi 2: Cara Ngobrol dengan AI (Prompt Engineering)	Konsep input-output, pembedaan anatomi instruksi yang baik. Pengenalan kerangka heuristik C-R-I (<i>Context, Role, Instruction</i>) (Herdi et al., 2025).	Menggeser kebiasaan bertanya secara pasif dan generik menjadi kemampuan merancang instruksi algoritmik bersyarat yang presisi, spesifik, dan membatasi halusinasi (Gustafi, 2024; Puspandari et al., 2025).	Peserta mampu merumuskan minimal 3 variasi <i>prompt</i> kompleks yang memuat peran, konteks, dan batasan format.
Sesi 3: AI untuk Kebaikan (Simulasi Kasus Praktis)	Implementasi langsung untuk menyelesaikan hambatan Karang Taruna. Fokus pada 2 pilar: Administrasi Organisasi & Kreativitas Program (Wilianto et al., 2024).	Melatih pemecahan masalah empiris. Peserta bekerja dalam <i>buzz groups</i> menggunakan studi kasus riil yang mereka hadapi sehari-hari (Sahren et al., 2025).	Draf proposal kegiatan, surat resmi, struktur <i>rundown</i> , dan kalender konten media sosial yang siap pakai (Jaya, 2024).
Sesi 4: Rambu-Rambu AI (Etika)	Paradigma "Bijak vs Nggak Bijak" (Kurnia &	Membangun mekanisme pertahanan	Peserta memahami risiko hukum dan sosial

Sesi Lokakarya	Fokus Materi Utama	Tujuan Andragogis	Output Target
& Mitigasi Bahaya)	Astuti, 2022). Bahaya <i>AI Hallucination</i> , <i>Deepfake</i> (Fakhri et al., 2024), Pelindungan Data Pribadi, Bias Algoritma, dan Plagiarisme (Hartati et al., 2026).	kognitif dan skeptisisme metodologis terhadap hasil mesin. Menanamkan kewajiban moral <i>fact-checking</i> sebelum diseminasi (Fakhri et al., 2024).	dari penyalahgunaan AI serta menyepakati pakta integritas penggunaan data.

3. Tahap Pasca-Pelaksanaan. Tahapan penutup ini bertujuan untuk mengukur efikasi dan dampak absolut dari intervensi pelatihan yang telah diberikan. Instrumen *post-test* didistribusikan kepada seluruh peserta untuk mengukur persentase peningkatan pemahaman secara kuantitatif komparatif (Hartati et al., 2026).

HASIL PEMBAHASAN

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak sekadar berorientasi pada transfer pengetahuan kognitif teoretis mengenai sistem komputasi, melainkan secara esensial dirancang untuk merekayasa perubahan perilaku (sosial dan kultural) dalam tata kelola ekosistem organisasi Karang Taruna (Nurhayati et al., 2025). Objektif intinya adalah mengubah budaya kerja kepemudaan yang sarat akan penundaan administratif birokratis menjadi ekosistem manajemen pasca-digital yang efisien, lincah, dan sarat inovasi (Usanto et al., 2026). Kegiatan lokakarya bertajuk "Pelatihan Pemanfaatan Generative AI sebagai Alat Bantu Produktivitas dan Kreativitas yang Bertanggung Jawab" ini terlaksana dengan tingkat antusiasme dan partisipasi aktif yang sangat tinggi dari 30 pemuda perwakilan Karang Taruna 06 Gumuruh (Usanto et al., 2026). Observasi perilaku selama kegiatan berlangsung, analisis data asesmen terstruktur, serta tinjauan terhadap artefak luaran dokumen yang dihasilkan secara meyakinkan merepresentasikan dinamika adaptasi teknologi yang transformatif dan sangat menjanjikan bagi keberlanjutan organisasi (Darmawan et al., 2020).

Demistifikasi Kecerdasan Buatan dan Peningkatan Literasi Dasar

Fase awal pelatihan (terkonsentrasi pada Sesi 1) berfungsi memotret profil psikologis dan sosiologis peserta terhadap penetrasi kecerdasan buatan. Sebagaimana teridentifikasi secara jelas dalam tabulasi kuesioner awal (*pre-test*), mayoritas absolut peserta (mencapai 73%) menyatakan telah familiar secara verbal dengan nomenklatur "ChatGPT", "Gemini", atau terminologi "AI" (Pramudya & Setiawan, 2024). Namun

demikian, penggalian lebih dalam menunjukkan bahwa pengalaman empiris mereka dengan teknologi tersebut bersifat superfisial; terbatas pada percobaan acak tanpa tujuan jelas (*trial and error*), interaksi berbasis hiburan murni, atau sekadar mengonsumsi konten viral hasil fabrikasi AI (seperti fenomena tren gambar *deepfake* atau video AI generatif) di lini masa media sosial mereka (Kurnia & Astuti, 2022).

Persepsi kognitif yang dominan mengemuka di kalangan pemuda Karang Taruna ini adalah ambivalensi teknologi: di satu sisi mereka merasa takjub akan kemampuan komputasi yang ajaib tersebut, namun di sisi lain terdapat alienasi teknologi yang kuat. Terdapat miskonsepsi laten di mana mereka merasa bahwa operasionalisasi AI secara serius adalah domain eksklusif bagi *software programmer*, praktisi IT profesional, atau kalangan akademisi tingkat tinggi (Wilianto et al., 2024). Selain itu, ketakutan bahwa AI diciptakan untuk menggantikan eksistensi manusia (disrupsi tenaga kerja) masih membayangi alam bawah sadar beberapa peserta.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan AI dalam melatih AI menerapkan arsitektur heuristik C-R-I

Melalui pendekatan andragogi dan PLA, tim instruktur melakukan dekonstruksi mitos (demistifikasi) dengan mengonstruksi analogi fundamental yang tertuang dalam modul presentasi (Russell & Norvig, 2021): AI tidak lebih dari sekadar "alat bantu akselerasi" kerja, sebuah eksoskeleton kognitif, atau dalam istilah populer disebut sebagai *Co-Pilot*, sementara manusia tetap bertindak sebagai *Pilot* pemegang kendali absolut (Russell & Norvig, 2021). Peserta diedukasi secara interaktif bahwa mesin *Large Language Models* tidak memiliki kesadaran, intensi moral, atau pemahaman komprehensif, melainkan hanya melakukan kalkulasi sintaksis probabilistik jutaan kata dari kumpulan mahadata (*Big Data*) (Russell & Norvig, 2021).

Perubahan paradigma dari ancaman menjadi alat bantu kolaboratif ini terbukti secara instan mereduksi hambatan psikologis dan kecemasan teknologi (*technophobia*) di kalangan peserta. Indikator keberhasilan yang paling terlihat dari sesi introduksi ini terekam dari keaktifan seratus persen peserta dalam melakukan registrasi akun secara

mandiri ke platform OpenAI (ChatGPT) dan Google Gemini melalui peramban di *smartphone* masing-masing. Langkah fundamental ini mengindikasikan transisi peran krusial dari yang semula hanya sebagai pengamat pasif fenomena AI menjadi pengadopsi aktif (*active adopter*) teknologi yang siap mengeksplorasi potensi produktivitas (Pramudya & Setiawan, 2024).

Penguasaan Konstruksi *Prompt Engineering* Berbasis C-R-I

Problematika klasik dan hambatan tertinggi yang melanda pengguna awam saat pertama kali berinteraksi dengan AI generatif adalah kualitas pemberian input yang bersifat ambigu, general, dan miskin konteks (Gustafi, 2024). Akibatnya, secara alamiah sistem akan merespons berdasarkan prinsip *garbage in, garbage out* (GIGO), di mana AI akan mengekskresikan luaran yang superfisial, bertele-tele, terlalu kaku, dan pada akhirnya tidak memiliki nilai guna untuk menyelesaikan kebutuhan spesifik operasional organisasi (Gustafi, 2024). Oleh sebab itu, Sesi 2 yang membedah anatomi *Prompt Engineering* menjadi pusat gravitasi dan substansi teknis paling krusial dari keseluruhan program pelatihan ini (Herdi et al., 2025).

Peserta diinstruksikan dengan tegas untuk meninggalkan kebiasaan lama memberikan pertanyaan satu arah ala mesin pencari (seperti Google Search), misalnya mengetik "*Buatkan proposal kegiatan 17 Agustus*". Sebagai substitusi komprehensif, mereka diperkenalkan, dilatih, dan dievaluasi dalam menerapkan arsitektur heuristik C-R-I, sebuah formula rekonstruksi input yang secara berurutan mencakup:

1. Peran (Role): Peserta diajarkan untuk mendelegasikan persona atau keahlian spesifik kepada entitas AI agar sistem dapat menyesuaikan gaya bahasa dan kedalaman analisis (Herdi et al., 2025). (Contoh implementasi: "*Bertindaklah sebagai sekretaris organisasi kepemudaan yang profesional dan juga seorang kreator konten acara komunitas yang kreatif.*").
2. Konteks & Tugas (Context & Task): Instruksi untuk menyuntikkan informasi latar belakang historis dan sosiologis yang solid. (Contoh implementasi: "*Karang Taruna 06 Gumuruh akan mengadakan pentas seni kemerdekaan untuk warga dari berbagai lapisan usia dan latar belakang. Tujuan acara ini adalah merekatkan solidaritas pasca-pemilu, dan kami membutuhkan pendanaan yang signifikan.*") (Herdi et al., 2025).
3. Batasan & Luaran (Instruction/Constraint & Output): Menentukan parameter spesifik, gaya bahasa, serta format penyajian struktural yang diwajibkan, agar hasil tidak perlu disalin-tempel secara manual dan diatur ulang. (Contoh implementasi: "*Gunakan bahasa formal namun tetap memiliki nuansa persuasif, karena target pembaca utama adalah donatur perusahaan swasta. Sajikan luaran dalam format kerangka tabel yang secara jelas mencakup kolom: Latar Belakang, Tujuan, Estimasi Dana, dan Call-to-Action (CTA).*") (Gustafi, 2024).

Tabel 2 menyajikan komparasi representatif dan analisis luaran antara instruksi konvensional yang secara spontan diutarakan peserta pada saat *pre-assessment* dengan

struktur *prompt* multidimensional yang berhasil mereka formulasikan setelah menginternalisasi teknik *Prompt Engineering* C-R-I.

Tabel 2. Komparasi Struktur Instruksi (Prompt) dan Dampak Luaran AI

Tipe Input / Intervensi	Contoh Kalimat <i>Prompt</i> yang Dimasukkan Peserta	Analisis Kualitas Luaran AI
Instruksi Konvensional	"Buatkan ide acara untuk pemuda desa biar kumpul dan aktif."	AI memberikan daftar acara yang sangat generik dan klise (misalnya: lomba olahraga tradisional, kerja bakti rutin) tanpa rincian eksekusi yang spesifik. Gaya bahasa kaku seperti teks ensiklopedia.
Instruksi Berbasis C-R-I	"Kamu adalah kreator acara komunitas berpengalaman. Saya anggota Karang Taruna Gumuruh, ingin membuat acara akhir pekan untuk Gen-Z yang edukatif tapi santai dan hemat biaya. Buatkan 3 konsep acara unik. Output harus dalam format tabel dengan kolom: Nama Acara, Tujuan, Perkiraan Budget, dan Langkah Persiapan Pertama."	AI menyajikan konsep inovatif yang spesifik dan <i>out-of-the-box</i> (misal: <i>Workshop Daur Ulang Digital, Festival Kopi Lokal Skala RT, Nobar Film Sejarah</i>). Semua tersaji rapi dalam matriks tabel logis, bahasa kasual yang relevan dengan Gen-Z, dan kerangka implementasi yang siap dieksekusi (Herdi et al., 2025).

Kemampuan peserta dalam membongkar dan merakit kembali variabel-variabel linguistik untuk mengekstraksi hasil komputasional yang presisi ini menegaskan keberhasilan telak dari penerapan metode andragogi berbasis praktik. Peserta terbukti tidak hanya menghafal *template* instruksi secara mekanis, tetapi telah mencapai tingkat kognitif sintesis, di mana mereka memahami logika kondisional (*conditional logic*) yang mengatur perilaku *Large Language Models* (LLM) (Russell & Norvig, 2021).

Optimalisasi Produktivitas Administrasi dan Stimulasi Kreativitas

Fase simulasi kerja praktis yang difasilitasi dalam Sesi 3 merupakan momentum krusial di mana indikator ketercapaian dari program pengabdian masyarakat ini dapat diukur secara konkret melalui artefak digital yang diproduksi oleh mitra (Jaya, 2024). Secara organisasional dan historis, pengelolaan dokumen administratif di Karang Taruna kerap mengeliminasi porsi besar waktu dan tenaga pemuda yang seharusnya dapat dialokasikan untuk kegiatan lapangan dan pemberdayaan masyarakat nyata. Dalam lokakarya simulasi ini, 30 peserta dibagi secara merata ke dalam enam kelompok kecil

(*buzz groups*) dan dihadapkan pada skenario tata kelola nyata yang biasa mereka temui, yang dibagi ke dalam dua klaster fungsional.

Klaster 1: Kasus Administrasi Formal dan Kesekretariatan Tiga kelompok pertama ditugaskan untuk merancang dokumen legalitas dan korespondensi birokrasi, seperti menyusun draf proposal pengajuan dana sponsor untuk kegiatan HUT RI, draf surat permohonan peminjaman fasilitas aula kelurahan kepada kepala desa, hingga penyusunan struktur narasi kerangka laporan pertanggungjawaban (LPJ) kegiatan tahunan. Dengan mengimplementasikan teknik *prompting* yang telah dipelajari, peserta berhasil memangkas durasi pembuatan draf awal (*first draft*) dari yang secara historis memakan waktu sehari-hari menjadi kurang dari 15 menit (Pramudya & Setiawan, 2024). Melalui proses iterasi instruksi yang presisi dan pembatasan peran AI sebagai "sekretaris profesional", sistem berhasil memproduksi struktur argumen rasional, justifikasi kegiatan yang logis, dan pemilihan diksi formal Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang memenuhi standar rigid birokrasi pemerintahan (Wilianto et al., 2024). Hal ini secara efektif mengatasi kendala kelemahan literasi linguistik formal di kalangan pemuda, mengeliminasi ketakutan mereka dalam menyusun surat resmi.

Klaster 2: Kasus Kreativitas Program dan Komunikasi Publik Kebuntuan ide (*writer's block*) dan minimnya referensi lintas daerah sering kali membatasi spektrum program pemberdayaan Karang Taruna, membuatnya terasa usang (Nurhayati et al., 2025). Tiga kelompok lainnya mengeksekusi peran AI sebagai rekan tukar pikiran (*brainstorming partner*). Mereka menstimulasi AI dengan memberikan parameter masalah spesifik di Kelurahan Gumuruh (misalnya: kurangnya partisipasi warga di hari libur), dan meminta AI menyajikan ide program sebagai solusi. Peserta berhasil melakukan silang-ide yang dinamis, menghasilkan konsep-konsep *out-of-the-box* yang sebelumnya tidak terpikirkan, seperti gagasan "Bazar UMKM Pemuda Terintegrasi Katalog Digital" atau "Festival Film Pendek Sejarah Kampung" (Usanto et al., 2026). Lebih lanjut, kelompok ini memformulasikan rencana konten pemasaran digital (*content planning*) untuk akun media sosial Instagram Karang Taruna. Mematuhi prinsip instruksi (Herdi et al., 2025), mereka memaksa AI untuk menyajikan matriks ide, merangkai kalimat *hook* (pembuka) yang provokatif untuk menarik perhatian *scroller*, menyusun draf *caption* interaktif, hingga merancang taktik *Call-To-Action* (CTA) guna meningkatkan partisipasi masyarakat (Usanto et al., 2026).

Keberhasilan luar biasa dalam simulasi kasus nyata ini merepresentasikan dampak transformasi yang paling substansial dari intervensi PkM ini: terjadinya peralihan fungsi teknologi di mata pemuda, dari sekadar utilitas pasif pencari informasi menjadi agen katalis kolaboratif yang menggandakan (*multiplier effect*) kapasitas intelektual, manajerial, dan operasional kelompok kepemudaan secara eksponensial (Puspandari et al., 2025).

Konstruksi Kesadaran Etika, Hak Cipta, dan Keamanan Digital

Meskipun keunggulan fungsional dan akselerasi produktivitas kecerdasan buatan sangat memukau, kemudahan eksploitasi tersebut memicu kerentanan esensial dalam dimensi etika, hukum, dan keamanan data (Hartati et al., 2026). Sesi 4 secara khusus didedikasikan untuk membangun mekanisme pertahanan diri kognitif peserta melalui penanaman literasi kehati-hatian digital (*digital vigilance*). Pemahaman bahwa teknologi yang *powerful* harus dikendalikan oleh kompas moral yang kuat menjadi penekanan utama.

Merujuk pada materi presentasi (Kurnia & Astuti, 2022; Rahmi & Wijayanti, 2023), tim pengabdian mendoktrinasi paradigma "Bijak vs Nggak Bijak" dalam menggunakan AI. AI dinilai bijak jika digunakan untuk membantu pekerjaan (ideasi) tanpa merugikan entitas lain (Fakhri et al., 2024). Sebaliknya, penggunaan menjadi tidak bijak dan berisiko pidana jika digunakan untuk memproduksi hoaks, menipu identitas, atau melanggar karya cipta (Kurnia & Astuti, 2022; Alfiani et al., 2024). Instruktur menekankan tiga prinsip esensial yang wajib dijaga (Tiga Hal yang Wajib Dijaga):

1. **Pelindungan Privasi dan Data Sensitif:** Mengingat segala input (*prompt*) dan dokumen yang diunggah direkam oleh peladen (server) korporasi penyedia AI (seperti OpenAI atau Google) untuk keperluan melatih ulang model algoritma mereka, peserta diberikan batasan imperatif yang tegas. Pemuda dilarang keras untuk menginput atau menempelkan (*copy-paste*) informasi sensitif seperti Nomor Induk Kependudukan (NIK) warga, nomor ponsel pribadi, struktur alamat spesifik donatur, kredensial finansial organisasi, atau rekam medis ke dalam antarmuka dialog mesin (Hartati et al., 2026).
2. **Integritas Akademik dan Hak Cipta:** Diskursus mengenai eksploitasi AI untuk meniru secara persis karya pihak lain (baik teks maupun gambar) tanpa atribusi atau modifikasi substansial dibedah dari perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan integritas generasi muda. AI secara tegas diposisikan sebagai pemantik ide (*idea generator*) dan asisten penyuntingan (*copy-editor*), bukan delegasi absolut yang menggantikan orisinalitas substansi intelektual manusia (Fakhri et al., 2024).
3. **Ancaman Halusinasi AI dan Verifikasi Fakta:** Peserta didemonstrasikan secara langsung bagaimana AI yang dilatih dengan model prediktif dapat dengan sangat meyakinkan dan fasih merekayasa kutipan tokoh, meramu data statistik palsu, atau mengutip dasar hukum yang sesungguhnya fiktif (halusinasi komputasional) (Russell & Norvig, 2021). Fasilitator menanamkan kultur skeptisisme dan mewajibkan penerapan tiga filter sebelum luaran AI digunakan: *Cek Faktanya* (kebenaran informasi), *Cek Rasanya* (kesopanan dan konteks budaya lokal bahasa), dan *Cek Risikonya* (potensi penipuan atau hoaks) (Nurhayati et al., 2025). Konsep *human-in-the-loop* ditekankan, di mana manusia bertindak sebagai editor final (Fakhri et al., 2024).

Implementasi diskusi berbasis studi kasus mengenai dampak negatif AI, seperti penipuan visual berbasis rekayasa wajah (*deepfake*) atau pencurian identitas biometrik

dalam sesi ini secara dramatis merestrukturisasi empati dan sikap kritis peserta, membentuk ketahanan moral yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi ekosistem pasca-kebenaran (*post-truth*) di era digital (Kurnia & Astuti, 2022).

Evaluasi Kuantitatif dan Ketercapaian Sasaran

Keberhasilan pemenuhan luaran secara kuantitatif diverifikasi melalui analisis nilai *pre-test* dan *post-test* yang mencakup 10 pertanyaan komprehensif. Instrumen ini mengukur terminologi teknis AI, mekanika *prompt engineering*, kapasitas operasionalisasi produktivitas, serta pemahaman batas etis dan privasi data.

Tabel 3. Rata-Rata Tingkat Penguasaan Kognitif Peserta (n=30)

Indikator Pembelajaran	Evaluasi	Skor Rata-rata Pre-Test (%)	Skor Rata-rata Post-Test (%)	Persentase Peningkatan (Delta)
Pemahaman Konseptual AI Generatif		42.5	91.0	+ 48.5%
Penguasaan Struktur Prompt (C-R-I)		21.0	88.5	+ 67.5%
Implementasi AI untuk Produktivitas/Admin		35.0	94.0	+ 59.0%
Pemahaman Etika, Bias, dan Privasi Data		50.5	96.5	+ 46.0%
Rata-Rata Keseluruhan	Komposit	37.2	92.5	+ 55.3%

Berdasarkan analisis statistik deskriptif pada Tabel 3, terlihat lonjakan persentase penguasaan yang sangat signifikan pada seluruh indikator evaluasi. Peningkatan paling drastis dan fenomenal (sebesar 67.5%) terjadi pada indikator "Penguasaan Struktur Prompt". Lonjakan ini sangat rasional dan wajar mengingat konsep *prompt engineering* sebagai sebuah disiplin ilmu sama sekali belum pernah didengar atau dikenali oleh peserta sebelum intervensi dilakukan (Gustafi, 2024). Sebelum pelatihan, interaksi mereka dengan AI sangat dangkal layaknya mengoperasikan kalkulator sederhana; pasca-pelatihan, mereka memahami rasionalitas algoritmik di balik pemberian instruksi bersyarat.

Lebih lanjut, tingkat pemahaman mengenai "Etika dan Privasi Data" juga mengalami penguatan hingga menyentuh margin keunggulan absolut sebesar 96.5%. Tingginya angka ini menandakan bahwa peserta kini memiliki mekanisme pertahanan kritis (*critical defense mechanism*) yang melekat secara kognitif dalam memperlakukan teknologi

kecerdasan buatan, memastikan penggunaan yang aman dan bertanggung jawab (Hartati et al., 2026). Di luar instrumen kuantitatif, observasi perilaku kualitatif mencatat pergeseran sikap (*attitude shift*) yang radikal. Pemuda Karang Taruna yang pada saat *focus group discussion* awal mengeluhkan kelelahan dalam mengurus birokrasi proposal, di akhir sesi memperlihatkan antusiasme dan kepercayaan diri baru (Sahren et al., 2025). Ketercapaian luaran produktif tercermin dari metrik keberhasilan: 100% kelompok kerja partisipatif berhasil melakukan finalisasi draf dokumen keorganisasian dan pemetaan jadwal program secara komprehensif dalam alokasi waktu lokakarya, sebuah pencapaian efisiensi waktu hingga 90% dibandingkan metode konvensional (Pramudya & Setiawan, 2024).

Identifikasi Kendala dan Implikasi Strategis Jangka Panjang

Meskipun secara akumulatif program pengabdian ini mencapai tingkat efikasi yang melebihi target, terdapat beberapa hambatan minor di lapangan yang berhasil diidentifikasi. Kendala utama bersifat infrastruktur perangkat keras (*hardware*), di mana tingginya variasi kemampuan *Random Access Memory* (RAM) dan kecepatan prosesor (*chipset*) pada gawai pintar masing-masing peserta memengaruhi latensi dan kelancaran akses saat memuat platform AI berbasis web. Selain itu, pada jam pertama sesi praktik simulasi, sejumlah peserta masih memperlihatkan dependensi buta yang tinggi terhadap mesin—mereka mengekstraksi hasil keluaran teks AI dan langsung bermaksud menyalin-tempelnya (*copy-paste*) mentah-mentah ke dalam dokumen tanpa melakukan kurasi atau penyelarasan konteks sosio-kultural dengan gaya bahasa lokal Karang Taruna. Intervensi klinis dari instruktur sangat krusial dan tepat waktu di tahap ini untuk kembali menegaskan kaidah *human-in-the-loop*, bahwa mesin adalah asisten pembuat draf, sementara manusia adalah kurator dan penyunting akhir (*final editor*) yang menentukan nyawa dari sebuah dokumen (Herdi et al., 2025; Adinata et al., 2025).



Gambar 2. Hadir sebagai pembicara utama, Hanif Abdullah Shabir, S.I.Kom., membedah kecerdasan buatan bukan sebagai pengganti peran manusia, melainkan instrumen akselerasi kerja yang asisten-sentris.

Secara makro dan keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil secara empiris memvalidasi kelayakan hipotesis bahwa intervensi pelatihan kecerdasan buatan berbasis pendekatan andragogi dan *Participatory Learning and Action* di tingkat *grassroots* mampu mengeliminasi dan meruntuhkan *digital divide* generasi kedua. Implikasi strategis jangka panjang dari program pemberdayaan ini adalah tumbuhnya ketahanan organisasional (*organizational resilience*) di tubuh mitra (Usanto et al., 2026). Dengan telah diinternalisasinya kecakapan *prompt engineering* sebagai *skill* kolektif, Karang Taruna Gumuruh telah membangun fondasi kemandirian operasional yang teramat solid. Mereka kini memiliki kapasitas intrinik untuk mengelola dinamika sosial, merespons kebutuhan administrasi kelurahan, dan merancang kampanye program secara mandiri tanpa harus menggantungkan proses komunikasi strategis dan penciptaan inovasinya pada sumber daya eksternal atau pihak ketiga. Pola adaptasi digital yang proaktif dan berkelanjutan ini secara revolusioner memposisikan Karang Taruna tidak hanya sebagai pelaksana teknis program pemerintah desa yang pasif, tetapi sebagai episentrum inovasi tata kelola komunitas yang paling relevan dengan tuntutan ekosistem digital kontemporer. Hal ini merefleksikan pencapaian substansial, tepat sasaran, dan presisi dari *Roadmap* PkM institusi pengabdian yang berfokus pada integrasi inovasi media (*Media Innovation*) dengan eskalasi kreativitas komunitas di pusaran era pasca-digital atau *post-digital society* (Kurnia & Astuti, 2022).

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya.

Pencapaian efisiensi teknis tersebut menjadi paripurna karena berhasil diimbangi dengan internalisasi yang sangat mendalam terhadap moralitas dan etika kecerdasan buatan. Peserta secara sadar teredukasi untuk menyikapi setiap luaran AI dengan skeptisisme kritis metodologis (menerapkan prinsip Cek Fakta, Cek Rasa, Cek Risiko) guna memitigasi penyebaran disinformasi, melindungi aset data pribadi warga dari ekstraksi algoritmik korporasi global, serta secara teguh menjaga integritas hak kekayaan intelektual agar terhindar dari ancaman plagiarisme dan manipulasi *deepfake*. Hambatan

infrastruktur variasi gawai pintar serta kecenderungan adopsi instan (*copy-paste*) pada tahap awal simulasi berhasil dimitigasi dengan baik melalui mekanisme pendampingan kelompok yang intensif dan berkelanjutan.

Pengembangan program ke depan, sangat direkomendasikan agar inisiatif literasi digital berdimensi kognitif tinggi semacam ini diekspansi lebih luas, tidak hanya pada domain teks (*Large Language Models*), tetapi juga mencakup modul pelatihan instrumen AI tingkat lanjut seperti sintesis visual dan desain multimedia (*AI image generation*), serta analisis data demografis warga berbasis AI. Diperlukan pula advokasi untuk perluasan dan replikasi program serupa bagi aparatur pemerintahan desa, komunitas keagamaan, serta unit kegiatan masyarakat lainnya. Dengan demikian, visi pemberdayaan sumber daya manusia Indonesia dalam menyongsong era *Society 5.0* dapat tereksekusi secara inklusif, menciptakan generasi pemuda yang tidak hanya kompeten dan superior secara teknis instrumental, tetapi juga tangguh secara etika moral dalam memandu peradaban digital.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program pelatihan intensif pemanfaatan *Generative AI* telah memberikan bukti empiris dan kontribusi nyata dalam upaya mendemokratisasi kecanggihan teknologi bagi organisasi kepemudaan di tingkat akar rumput. Implementasi metode intervensi *Participatory Learning and Action* (PLA) yang diartikulasikan secara hati-hati ke dalam kerangka andragogi (pembelajaran orang dewasa) terbukti sangat efektif dalam mendobrak skeptisisme awal dan kecemasan teknologi para pemuda. Pendekatan ini berhasil mengubah secara radikal posisi peserta dari yang semula hanya sebagai konsumen teknologi media sosial yang pasif, menjadi kreator instruksi (*prompt engineer*) yang cakap, berdaulat, dan analitis. Tingkat keberhasilan teknis dan kognitif terefleksi secara valid melalui peningkatan skor evaluasi komposit dari *baseline* 37.2% melonjak drastis menjadi 92.5%. Peningkatan paling monumental terjadi pada ranah pemahaman arsitektur *prompt* (pengimplementasian konsep C-R-I: *Context, Role, Instruction*), yang terbukti krusial untuk mengonstrain mesin agar mereduksi halusinasi dan memproduksi luaran yang relevan, presisi, serta sesuai dengan konteks lokal. Kegiatan ini secara langsung telah menjawab dan mengurai tantangan kronis berupa stagnasi kreativitas dan beban administrasi birokratis yang selama ini membelenggu organisasi. Karang Taruna 06 Gumuruh kini terbukti memiliki otonomi dan kapabilitas mandiri untuk merancang draf proposal komprehensif, melakukan ideasi program inovatif, dan manajemen komunikasi publik secara akseleratif, eksponensial, serta jauh lebih efisien dari sisi alokasi waktu dan tenaga.

PUSTAKA

Abdullah, N. N., Adim, A. K., & Melano, F. L. (2026). Pemberdayaan Karang Taruna 06 Gumuruh Melalui Mobile Journalism Sebagai Media Komunikasi Edukatif.

- HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara, 3(3), 466-481.
<https://doi.org/10.62180/v7vbkpq19>
- Adinata, N. F. R., Rachmah, N. A., Deanova, S. R., Hidayattullah, A. M., Lazuardy, M. N., Ramadani, M. M. N., Algustaf, F., & Kusumadinata, A. A. (2025). Proses seleksi dan penyuntingan berita di redaksi media online Metro Bogor. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3(1), 55-62.
<https://doi.org/10.62180/2pgy4184>
- Alfiani, M. R., Hariadi, M., Anwar, I. I., Adhetia, P. A., Nafisa, A. F., Utomo, P. N. L., Elfito, F. A., Sakina, S. A., Riskisiam, C., Ginaldo, K., Maulana, H. H., & Kusumadinata, A. A. (2024). 4 pilar literasi digital yang perlu diketahui masyarakat Desa Tugu Utara. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(3), 240-247.
<https://doi.org/10.62180/mxcxqv50>
- Darmawan, D., Alamsyah, T. P., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action untuk Menumbuhkan Quality of Life pada Kelompok Keluarga Harapan di Kota Serang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 160-169.
- Fakhri, M. M., Isma, A., Hidayat, W., Ahmar, A. S., & Surianto, D. F. (2024). Pelatihan Literasi Digital dan Pengenalan Etika Kecerdasan Buatan untuk Mewujudkan Guru Melek Digital. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1).
- Gustafi, M. F. (2024). Optimization of AI Usage in Learning Materials Application of Prompt Engineering Techniques for Learning Management Systems (LMS). *JRST*, 9(2).
- Hartati, S., Musrifah, Cipta, R., Apriliani, R., & Alaika. (2026). Peningkatan Literasi Artificial Intelligence dan Etika Pemanfaatannya Bagi Siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 6(1).
- Herdi, T., Capah, D. A. H., Jumaryadi, Y., & Priambodo, B. (2025). Penerapan Prompt Engineering Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Perencanaan Menu Gizi Seimbang dan Olahraga Praktis di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 5(2), 23-38.
- Hidayanti, D., Rahimah, N., & Asy'ari. (2025). Strengthening Differentiated Instruction Through AI in Merdeka Curriculum Implementation. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4032-4035.
- Jaya, A. I. (2024). Membuat Modul Ajar dan Asesmen Pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan Cepat Menggunakan AI. *Locus Abdimas*, 3(1), 1-11.
- Kementerian Sosial RI. (2019). *Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2019 tentang Karang Taruna*. Jakarta: Kemensos.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2022). *Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta: Center for Digital Society UGM.
- Nurhayati, E., Leonia, R. A., Syuhada, M., Kurniawan, S. J., & Syahbana, I. B. A. (2025). Pemberdayaan Karang Taruna Melalui Literasi Digital untuk Mencegah Hoaks dan

Penyalahgunaan Media Sosial. *Jurnal PADI - Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 8(2), 1-7.

Nurhayati, Kusumadinata, A. A., Ernawati, E., & Sumah, A. S. W. (2026). Knowledge management pemanfaatan lahan pekarangan di Desa Sukaharja Kabupaten Bogor. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3(3), 353-362. <https://doi.org/10.62180/d8777t78>

Pramudya, F., & Setiawan, D. (2024). Pelatihan Artificial Intelligence Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Masyarakat. *Jurnal Abdimas Informatika*, 3(2), 59–67.

Puspandari, D., Prasetyowati, S. S., & Sibaroni, Y. (2025). Pelatihan penggunaan AI untuk peningkatan kompetensi guru dalam menyiapkan proses pembelajaran. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 34–41.

Rahmi, F. N., & Wijayanti, S. (2023). Literasi media digital terkait pendidikan inklusif di kalangan guru lembaga PAUD wilayah Kecamatan Cipanas. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 2(1), 87-102. <https://doi.org/10.62180/86rx1k72>

Rozaq, M., Alwaton, Y., Kalaloi, A. F., Lantau, M. A., & Octafia, R. S. (2026). Pemanfaatan artificial intelligence dalam produksi konten website Desa Wisata Alamendah sebagai strategi penguatan branding dan transformasi digital desa. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3(3), 338-344. <https://doi.org/10.62180/n1ngqp63>

Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.

Sahren, Permana, D., Sinta, J. R., & Lubis, A. K. K. (2025). Workshop Pemanfaatan ChatGPT dan AI Tools Sebagai Pendukung Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUDIMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 12-16.

Salsabila, F., & Utami, R. D. (2023). Peningkatan Literasi Artificial Intelligence Melalui Kegiatan Pelatihan Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovatif*, 5(3), 173–181.

Sobirin, M. R., Anjani, A., Nurhaliza, & Kusumadinata, A. A. (2026). Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Era Digital Dalam Perspektif Komunikasi Sosial. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 3(3), 324-333. <https://doi.org/10.62180/ryp74924>

Usanto, Sopian, A., Sucahyo, N., Suhandi, Y., Dewi, C. S., Syahril, R.,... & Larsen, J. (2026). Literasi Digital Bagi Karang Taruna RW 08 Gelam Jaya untuk Mendukung Pemberdayaan Ekonomi Lokal. *SWADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).

Wilianto, W., Simarmata, B. R., Benny, B., Putra, J., & Jimmy, J. (2024). Pelatihan Pembuatan Slide AI dengan ChatGPT 4 untuk Pemuda-Pemudi GPSI Medan Utara. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 772-783.