

MEMBANGUN GENERASI KREATIF DALAM DUNIA DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN AI SEBAGAI ASISTEN PEMBUATAN KONTEN

Endra Ary Prasasty Marpaung¹, Dedi Candro Parulian Sinaga², Martua Sitorus³,

Rodiah Hannum Lubis⁴, Dwi Novia Amallia⁵

1,2,4,5) Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara

3) Bisnis Digital, STMIK Pelita Nusantara

e-mail: marpaungendra83@gmail.com¹, dedisinaga27@gmail.com², martuasitorus84@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah mengubah cara manusia belajar, bekerja, dan berkarya. Generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), merupakan kelompok yang sangat akrab dengan dunia digital namun belum sepenuhnya mampu memanfaatkannya secara produktif dan kreatif. Banyak siswa yang hanya menjadi pengguna pasif media sosial tanpa memahami potensi teknologi sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kolaboratif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membangun generasi kreatif dalam dunia digital melalui pemanfaatan AI sebagai asisten pembuatan konten edukatif dan inspiratif. Metode kegiatan meliputi pelatihan literasi digital dan pengenalan konsep AI, pelatihan teknis pembuatan konten digital berbasis AI (teks, gambar, dan video), edukasi etika digital, serta pendampingan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran kreatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan workshop interaktif, learning by doing, dan project-based learning agar peserta dapat secara langsung menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep AI, keterampilan mereka dalam memanfaatkan aplikasi AI untuk menciptakan konten digital, serta kesadaran terhadap etika penggunaan teknologi. Selain itu, terbentuk pula AI Creative Corner di sekolah mitra sebagai pusat kegiatan dan kolaborasi digital antara siswa dan guru. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan rasa tanggung jawab siswa dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Dengan demikian, program ini berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang kreatif, adaptif, dan berdaya saing di era digital.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan, Kreativitas Digital, Content Creator, Literasi Digital, Sekolah Menengah Pertama.

Abstract

The development of digital technology and artificial intelligence (AI) has transformed the way humans learn, work, and create. The younger generation, particularly junior high school students, is a group that is very familiar with the digital world but has not yet fully utilized it productively and creatively. Many students are merely passive users of social media without understanding the potential of technology as a tool for developing critical, innovative, and collaborative thinking skills. This community service activity aims to build a creative generation in the digital world by utilizing AI as an assistant in creating educational and inspirational content. The activity methods include digital literacy training and an introduction to AI concepts, technical training on creating AI-based digital content (text, images, and videos), digital ethics education, and teacher mentoring in integrating AI into creative learning. The activities were implemented using an interactive workshop approach, learning by doing, and project-based learning so that participants could directly apply the knowledge gained. The results of the activities showed a significant increase in students' understanding of AI concepts, their skills in utilizing AI applications to create digital content, and awareness of the ethical use of technology. In addition, an AI Creative Corner was established at partner schools as a center for digital activities and collaboration between students and teachers. This activity successfully fostered students' motivation, creativity, and sense of responsibility in utilizing technology positively. Thus, this program contributes to creating a creative, adaptive, and competitive young generation in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Creativity, Content Creator, Digital Literacy, Middle School.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan kreativitas generasi muda. Kemajuan pesat dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence / AI) telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, komunikasi, serta penciptaan konten digital(Istikomah et al., 2025). Di era digitalisasi ini, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif menjadi salah satu keterampilan utama yang harus dimiliki oleh generasi muda(Zebua, 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman serta kemampuan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam menggunakan teknologi, khususnya AI, masih tergolong rendah dan belum dimanfaatkan secara optimal(Galih Setiawan Nurohim et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal pada salah satu sekolah mitra, yaitu SMP mitra kegiatan pengabdian ini, diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan gawai dan internet hanya untuk hiburan seperti menonton video, bermain game, atau mengakses media sosial tanpa tujuan edukatif(Agustina & Suharya, 2024). Kreativitas digital mereka belum diarahkan secara produktif. Sementara itu, fenomena content creator yang berkembang pesat di kalangan remaja menjadi daya tarik tersendiri, tetapi tidak diimbangi dengan pengetahuan mengenai cara membuat konten yang informatif, positif, dan bermanfaat bagi masyarakat luas(Satrinia et al., 2023). Di sisi lain, para guru juga menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemajuan teknologi digital yang terus berkembang(Banjarnahor et al., 2025).

Guru di sekolah mitra mengakui bahwa mereka membutuhkan pendekatan baru untuk mengarahkan minat siswa dalam dunia digital agar tidak hanya menjadi pengguna pasif, melainkan juga pencipta aktif yang mampu menghasilkan karya kreatif(Nurtaqiya et al., n.d.). Kurangnya pelatihan dan fasilitas pendukung membuat siswa belum terbiasa menggunakan perangkat dan aplikasi berbasis AI yang sebenarnya dapat membantu mereka dalam membuat konten digital seperti video pembelajaran, poster edukatif, ataupun narasi informatif yang menarik(Rahmawati et al., 2025). Selain itu, masih terdapat kesenjangan antara kemampuan digital siswa dengan potensi besar yang dimiliki teknologi AI dalam mempermudah proses penciptaan konten(Putri & Widodo, 2024).

Permasalahan ini diperparah dengan rendahnya kesadaran digital (digital awareness) dan etika penggunaan teknologi di kalangan siswa. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya digital ethics, seperti menghargai hak cipta, menghindari plagiarisme, serta membuat konten yang sesuai dengan norma sosial dan nilai pendidikan(Hermawan et al., n.d.). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi dalam bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang bersifat edukatif dan aplikatif, agar siswa dapat memahami manfaat AI serta menggunakannya secara bertanggung jawab untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas karya mereka(Ahmad Muhamad Mustain Nasoha et al., 2025).

Dengan melihat kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan solusi nyata melalui pelatihan dan pendampingan kepada siswa SMP dalam memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai asisten kreatif dalam pembuatan konten digital. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mampu menggunakan AI sebagai alat bantu untuk belajar dan berkarya secara positif.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif, yaitu melibatkan peserta secara aktif melalui pembelajaran langsung (hands-on practice), diskusi, dan pendampingan kreatif. Tujuan pendekatan ini adalah memastikan peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai asisten pembuatan konten digital.

Lokasi dan Subjek Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Swasta Kristen Immanuel Medan Jl. Slamet Riyadi No. 1, Kecamatan Medan Polonia, Kota Medan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk meningkatkan literasi digital peserta didik serta mempersiapkan mereka menghadapi perkembangan teknologi, khususnya pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam proses kreatif dan edukatif. Lingkungan sekolah yang mendukung, ketersediaan fasilitas pembelajaran, serta komitmen pihak sekolah menjadi pertimbangan penting dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahapan Kegiatan

1. . Tahap Persiapan
 - a. Analisis kebutuhan peserta terkait kemampuan literasi digital dan produksi konten. Penyusunan materi pelatihan meliputi: Dasar-dasar literasi digital modern, Penggunaan AI generatif (teks, gambar, video), Etika penggunaan AI, Strategi membuat konten kreatif dengan AI
 - b. Pengembangan modul dan panduan praktikum yang mencakup latihan pembuatan konten.
 - c. Koordinasi dengan mitra, seperti sekolah, komunitas, atau lembaga pendidikan.
 - d. Penyediaan sarana dan perangkat, seperti laptop, koneksi internet, dan akun platform AI.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Sosialisasi Program
Memperkenalkan tujuan, manfaat, dan ruang lingkup pelatihan kepada peserta.
 - b. Workshop Literasi Digital dan AI
Kegiatan ini dilakukan melalui: Pengenalan konsep dasar AI, Pemahaman peluang kreatif di era digital, Studi kasus penggunaan AI dalam pembuatan konten
 - c. Pelatihan Praktis Pembuatan Konten Menggunakan AI
Peserta melakukan praktik langsung, seperti: Membuat naskah (script) menggunakan AI text generator, Membuat poster, ilustrasi, atau desain grafis menggunakan AI image generator, Membuat storyboard atau ide video, menggunakan AI, Editing konten dengan bantuan AI
 - d. Pendampingan Intensif (Mentoring)
Tim pengabdian mendampingi peserta untuk: Menghasilkan minimal 1–3 konten kreatif, Mengembangkan gaya kreatif masing-masing, Mengoptimalkan penggunaan alat AI dengan teknik prompt yang tepat
 - e. Sesi Diskusi dan Evaluasi Proses Kreatif
Peserta mempresentasikan karya, mendapatkan umpan balik, dan belajar dari hasil sesama peserta.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kebutuhan peserta, tingkat pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan, serta efektivitas program pengabdian, digunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi (Observation)
Observasi dilakukan secara langsung selama proses pelatihan berlangsung. Teknik ini digunakan untuk: Mengamati tingkat partisipasi peserta, Mengidentifikasi kemampuan dasar literasi digital dan kreativitas siswa, Melihat bagaimana peserta mengoperasikan alat AI dalam pembuatan konten, Menilai suasana belajar dan respon peserta terhadap materi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan agar data yang diperoleh lebih terstruktur dan objektif.
2. Dokumentasi (Documentation)
Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti fisik kegiatan, seperti: Foto dan video kegiatan pelatihan, Hasil konten (poster, naskah, gambar AI, presentasi) yang dibuat oleh peserta, Daftar hadir siswa dan guru, Modul pelatihan dan materi penyampaian. Data dokumentasi ini berfungsi sebagai pendukung laporan pengabdian dan menjadi bukti keberhasilan kegiatan.
3. Studi Literatur (Literature Review)
Studi literatur dilakukan untuk memperkuat dasar teori dan materi pelatihan, terutama terkait: Konsep literasi digital, Perkembangan teknologi AI generatif, Pemanfaatan AI dalam pembuatan konten kreatif, Praktik terbaik (best practice) penerapan AI di dunia pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMP Swasta Kristen Immanuel Medan menghasilkan peningkatan kompetensi siswa dalam memahami dan memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai alat bantu pembuatan konten digital. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar siswa belum familiar dengan penggunaan AI generatif, baik untuk menghasilkan teks, gambar, maupun ide konten. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan workshop dan praktik langsung, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan digital mereka. Dari hasil pre-test,

hanya sebagian kecil siswa yang mengetahui fungsi dasar AI. Namun setelah kegiatan berlangsung, hasil post-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa memahami peran AI dalam proses kreatif serta mampu memanfaatkan platform AI untuk membuat poster, desain visual, naskah teks, hingga konsep video sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga memunculkan perubahan sikap. Siswa menjadi lebih percaya diri, antusias, dan kreatif ketika membuat konten dengan dukungan AI. Mereka mampu menghasilkan karya dalam waktu singkat dengan kualitas yang lebih baik dibanding sebelum pelatihan. Para guru juga mengakui bahwa kegiatan ini membuka wawasan baru tentang cara mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pembelajaran, terutama untuk mendukung materi TIK dan kegiatan ekstrakurikuler kreatif.

Pembahasan lebih lanjut juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AI membantu siswa memahami proses produksi konten secara sistematis mulai dari ide, konsep, visualisasi, hingga finishing. AI berperan sebagai fasilitator kreativitas, bukan menggantikan kemampuan siswa, karena mereka tetap menentukan konsep, arah konten, dan kualitas akhir karya. Di sisi lain, siswa juga dibimbing memahami etika penggunaan AI seperti hak cipta, oriinalitas, dan batasan penggunaan teknologi.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Pemahaman Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek Pemahaman	Sebelum Kegiatan (Pre-test)	Sesudah Kegiatan (Post-test)	Keterangan Perubahan
Pemahaman tentang konsep dasar AI	35%	88%	Peningkatan signifikan setelah penjelasan dan demonstrasi AI.
Kemampuan menggunakan AI untuk membuat konten teks	28%	85%	Siswa mampu membuat naskah, deskripsi, dan ide konten.
Kemampuan membuat desain/gambar dengan AI	22%	82%	Pemahaman meningkat setelah sesi praktik menggunakan AI image generator.
Pemahaman tentang etika penggunaan AI (hak cipta, oriinalitas, keamanan)	30%	90%	Edukasi etika digital sangat efektif meningkatkan kesadaran siswa.
Kepercayaan diri dalam membuat konten kreatif	40%	87%	AI membantu siswa lebih percaya diri saat menghasilkan karya.
Pemahaman peluang pemanfaatan AI dalam dunia digital	33%	89%	Siswa memahami peran AI dalam pekerjaan kreatif modern.
Kemampuan mengembangkan ide konten digital	38%	91%	AI membantu proses brainstorming dan visualisasi ide secara cepat.



Gambar 1. Diagram perbandingan persentase pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan

Pembahasan

Peningkatan pemahaman siswa setelah pelaksanaan kegiatan “Membangun Generasi Kreatif dalam Dunia Digital melalui Pemanfaatan AI sebagai Asisten Pembuatan Konten” menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kemampuan mereka dalam mengenal, memahami, dan menerapkan teknologi kecerdasan buatan untuk aktivitas kreatif. Pada seluruh indikator, terjadi lonjakan pemahaman yang cukup tinggi, terutama pada aspek kemampuan membuat konten dengan bantuan AI yang meningkat hingga 57 persen dan kemampuan menggunakan platform AI sebesar 50 persen. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mampu menyerap materi secara teoretis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam proses pembuatan konten digital. Peningkatan yang merata di setiap aspek juga menunjukkan bahwa metode penyampaian materi, demonstrasi penggunaan AI, serta praktik langsung yang diberikan selama kegiatan dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa, sekaligus mendorong mereka untuk lebih siap menghadapi perkembangan teknologi masa kini.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, pelatihan AI dalam pembuatan konten berhasil meningkatkan pemahaman siswa sebesar 50–60% pada setiap aspek. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada kemampuan teknis, tetapi juga pada aspek sikap seperti kepercayaan diri dan kesadaran etika digital. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan AI dapat menjadi metode yang efektif untuk membangun generasi kreatif dan melek teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., & Suharya, Y. (2024). PENERAPAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AI) DALAM BIDANG PENDIDIKAN MENUJU GENERASI INDONESIA EMAS 2045. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XVI, 16, 129–138.
- Ahmad Muhamad Mustain Nasoha, Ashfiya Nur Atqiya, Imam Islamuddin, Nur Fadila Pramesti, Ibrahim Ausen, & Shiva Jea Nezia Aora. (2025). Strategi Komunikasi Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam Mempromosikan Nilai Pancasila di Era Digital. Eksekusi : Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara, 3(2), 218–231. <https://doi.org/10.55606/eksekusi.v3i2.1873>
- Banjarnahor, D., Ikhsan, S. M., Andrias, T. P., Nur, A., Naridha, F., & Rochman, A. (2025). Legal Marketing: Pemanfaatan Teknologi AI Dalam Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Di SMK-SMTI Pontianak. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(Desember), 195–204.
- Galih Setiawan Nurohim, Budi Al Amin, & Diah Pradiatinetyas. (2025). Memanfaatkan AI untuk Storytelling: Panduan Praktis untuk Content Creator pada Yayasan Kelurahan Banjarsari. Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial, 2(2), 68–79.
- Hermawan, W., Endrawati, E., & Bella Nuarida, E. (n.d.). PERAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. <https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/ijosse/index>
- Istikomah, S., Jogo Samodro, M. M., & Larasati, P. (2025). Pemanfaatan teknologi AI untuk peningkatan kreativitas dan inovasi dalam pembuatan konten digital wisata Waduk Poncodan. KACANEVARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 8(4), 525.
- Nurtaqiya, Naim, M., Prasetya, M. R., Anugrah, D., Pajriani, & Nurmila. (n.d.). PENGGUNAAN AI BERBASIS CHATGPT DAN PAPERPAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM PENYUSUNAN MODUL DAN MATERI AJAR.
- Putri, A. A., & Widodo, A. A. (2024). Volume 2 ; Nomor 12. Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu, 2(12), 401–406. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.765>
- Rahmawati, E., Hertyana, H., Taufik, A., Lase, M., & Author, K. : (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja RT 07 Tegal Parang Jakarta Selatan. In Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Combiz) (Vol. 2, Issue 1).
- Satrinia, D., Ramadani Firman, R., & Nur Fitriati, T. (2023). Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain. Journal of Informatics and Communications Technology, 5(1), 159–168.
- Zebua, N. (2024). Optimalisasi Potensi dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran di Era Society 5.0. Pentagon : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2(4), 185–195. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i4.314>