Room of Civil Society Development
https://doi.org/10.59110/rcsd.1046
Vol. 5 No.5, October 2026

Strengthening Artificial Intelligence Literacy through a Workshop on AI Ethics and Effective Prompt Engineering Techniques for Students of MTs Muhammadiyah Syuhada

Penguatan Literasi Artificial Intelligence melalui Workshop Etika Penggunaan AI dan Teknik Penyusunan Prompt yang Efektif bagi Siswa MTs Muhammadiyah Syuhada

Shella Indarti Syam[1*], St Fatimah Az-Zahra[1], Nasir[1]

[1]Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

*Correspondence: Shellaindarti77@gmail.com

ABSTRACT

Advances in Artificial Intelligence (AI) technology have significantly influenced education, but students' use of AI still faces challenges, such as limited understanding of AI ethics and limited skills in crafting effective prompts. Students at MTs Muhammadiyah Syuhada are familiar with various generative AI applications but mainly use them to complete assignments without understanding the principles of responsible use. This community service activity aimed to strengthen students' AI literacy through a workshop on AI ethics and effective prompt engineering techniques. The workshop, held on 11 June 2026, involved 20 grade VIII students and consisted of needs identification, preparation, presentation of material, AI demonstrations, hands-on prompt practice, interactive discussion, and evaluation through observation before (8 June 2026) and after the workshop. The proportion of participants observed to meet each indicator increased on all four aspects: recognizing AI (30% to 95%), understanding the benefits of AI in learning (25% to 90%), understanding AI ethics (20% to 90%), and crafting effective prompts (15% to 85%). These descriptive results show changes observed after the workshop; because a single group without a comparison group and observation-based evaluation were used, a causal effect cannot be concluded. The workshop is expected to support more responsible and ethical use of AI in learning.

Keywords: Artificial Intelligence; AI Literacy; Ethics of AI Use; Prompt Engineering; Workshop.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah berdampak signifikan pada pendidikan, namun pemanfaatan AI oleh peserta didik masih menghadapi tantangan, seperti rendahnya pemahaman etika penggunaan AI dan keterampilan menyusun prompt yang efektif. Siswa MTs Muhammadiyah Syuhada telah mengenal berbagai aplikasi AI generatif, tetapi masih menggunakannya terutama untuk menyelesaikan tugas tanpa memahami prinsip penggunaan yang bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi AI siswa melalui workshop etika penggunaan AI dan teknik penyusunan prompt yang efektif. Kegiatan dilaksanakan pada 11 Juni 2026 dan diikuti 20 siswa kelas VIII dengan tahapan identifikasi kebutuhan, persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan AI, praktik penyusunan prompt, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui observasi sebelum (8 Juni 2026) dan sesudah workshop. Proporsi peserta yang teramati memenuhi indikator meningkat pada keempat aspek, yaitu mengenal AI (30% menjadi 95%), memahami manfaat AI dalam pembelajaran (25% menjadi 90%), memahami etika penggunaan AI (20% menjadi 90%), dan mampu menyusun prompt (15% menjadi 85%). Hasil deskriptif ini menunjukkan perubahan yang teramati setelah workshop; karena menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding dan evaluasi berbasis observasi, efektivitas kausal belum dapat disimpulkan. Workshop ini diharapkan mendukung pemanfaatan AI yang lebih bertanggung jawab dan beretika dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Literasi AI; Etika Penggunaan AI; Prompt Engineering; Workshop.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), khususnya AI generatif, telah membuka peluang baru dalam mendukung proses pembelajaran melalui penyediaan informasi, pengembangan materi, dan pemberian umpan balik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan siswa memperoleh penjelasan tambahan, mengeksplorasi sumber belajar, dan mengembangkan aktivitas pembelajaran secara lebih fleksibel. Holmes et al. (2019) menjelaskan bahwa

penerapan AI dalam pendidikan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan itu, UNESCO (2023) menyoroti peluang penggunaan AI generatif dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan pengembangan sumber belajar, dengan tetap memperhatikan risiko yang menyertainya. Namun, pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak dapat hanya berorientasi pada kemudahan akses informasi, melainkan perlu disertai kemampuan peserta didik untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi tersebut secara tepat.

Di samping peluang yang ditawarkan, penggunaan AI generatif dalam pendidikan menghadirkan tantangan terkait ketergantungan terhadap jawaban otomatis, keakuratan informasi, integritas akademik, dan perlindungan data pribadi. Cotton et al. (2024) mengidentifikasi persoalan integritas akademik yang berkaitan dengan penggunaan ChatGPT, khususnya ketika keluaran AI dimanfaatkan tanpa mempertimbangkan keaslian pekerjaan akademik. Kasneci et al. (2023) juga menekankan perlunya pendampingan pedagogis agar penggunaan model bahasa berskala besar dapat mendukung proses pembelajaran tanpa menggantikan keterlibatan kognitif peserta didik. Dalam konteks tersebut, UNESCO (2023) menegaskan pentingnya pendekatan yang berpusat pada manusia, perlindungan privasi, serta penggunaan AI generatif secara bertanggung jawab. Tantangan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengakses dan mengoperasikan aplikasi AI belum tentu mencerminkan pemahaman yang memadai mengenai manfaat, keterbatasan, dan konsekuensi etis penggunaannya.

Salah satu kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan tersebut adalah literasi AI (*AI literacy*), yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memahami serta menggunakan teknologi AI secara kritis dan bertanggung jawab. Long dan Magerko (2020) menjelaskan bahwa literasi AI melibatkan seperangkat kompetensi yang memungkinkan individu memahami kemampuan AI serta berinteraksi secara bermakna dengan sistem berbasis AI. Ng et al. (2021) selanjutnya mengonseptualisasikan literasi AI melalui kemampuan mengetahui dan memahami, menggunakan dan menerapkan, serta mengevaluasi dan menciptakan dengan AI, yang disertai pertimbangan etis. Sejalan dengan pandangan tersebut, OECD/European Union (2026) menempatkan literasi AI sebagai kompetensi penting bagi peserta didik pendidikan dasar dan menengah agar mampu berinteraksi dengan teknologi AI secara efektif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penguatan literasi AI pada siswa perlu diarahkan tidak hanya pada pengenalan aplikasi, tetapi juga pada pemahaman manfaat teknologi, kemampuan mengevaluasi informasi, serta kesadaran mengenai etika penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

Selain pemahaman konseptual dan etis, kemampuan menyusun instruksi atau *prompt* merupakan salah satu keterampilan praktis yang diperlukan ketika berinteraksi dengan AI generatif. *Prompt engineering* merujuk pada proses perancangan instruksi dengan memperhatikan tujuan, konteks, kejelasan permintaan, format keluaran, dan batasan tertentu agar respons yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. White et al. (2023) memperkenalkan berbagai pola penyusunan *prompt* yang dapat membantu pengguna merumuskan instruksi secara lebih sistematis dalam berinteraksi dengan model bahasa generatif. Panduan OpenAI (n.d.) juga menekankan pentingnya instruksi yang jelas, konteks yang relevan, dan penggunaan contoh untuk membantu mengarahkan respons sistem AI. Meskipun demikian, penyusunan *prompt* yang baik tidak menjamin bahwa seluruh keluaran AI selalu akurat. Oleh karena itu, keterampilan menyusun *prompt* perlu dikembangkan bersamaan dengan kemampuan memeriksa informasi dan memahami batasan penggunaan AI agar teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendukung proses belajar, bukan sekadar sarana memperoleh jawaban secara instan.

Dalam konteks MTs Muhammadiyah Syuhada, hasil observasi awal yang dilakukan pada 8 Juni 2026 menunjukkan bahwa sebagian peserta telah mengenal atau menggunakan aplikasi AI, terutama DOLA AI dan ChatGPT, untuk mencari informasi dan membantu menyelesaikan tugas sekolah. Namun, berdasarkan observasi terhadap 20 siswa kelas VIII, hanya 6 peserta (30%) yang memenuhi indikator pengenalan dan pemahaman konsep dasar AI, 5 peserta (25%) memahami manfaat AI dalam pembelajaran, 4 peserta (20%) memahami etika penggunaan AI, dan 3 peserta (15%) mampu merumuskan *prompt* sesuai dengan kriteria observasi yang digunakan. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengalaman peserta menggunakan aplikasi AI dan penguasaan aspek-aspek dasar literasi AI yang diamati. Rendahnya ketercapaian indikator etika penggunaan AI dan kemampuan menyusun *prompt* menunjukkan perlunya kegiatan edukatif yang tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai penggunaan AI yang bertanggung jawab serta kesempatan untuk mempraktikkan penyusunan instruksi secara lebih terarah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat menyelenggarakan Workshop Penguatan Literasi Artificial Intelligence melalui Etika Penggunaan AI dan Teknik Penyusunan Prompt yang Efektif bagi Siswa MTs Muhammadiyah Syuhada. Kegiatan ini bertujuan memperkuat pemahaman siswa mengenai konsep dasar AI, manfaat AI dalam pembelajaran, etika penggunaannya, serta kemampuan merumuskan *prompt* yang jelas dan terstruktur. Workshop dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan berbagai platform AI, praktik penyusunan *prompt*, pendampingan, dan diskusi interaktif. Untuk menggambarkan perubahan awal pada aspek literasi AI yang menjadi sasaran kegiatan, evaluasi dilakukan melalui observasi terstruktur sebelum dan sesudah workshop terhadap peserta yang sama. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memperoleh pemahaman dan pengalaman praktis dalam memanfaatkan AI sebagai alat pendukung pembelajaran secara lebih kritis, etis, dan bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pelaksanaan

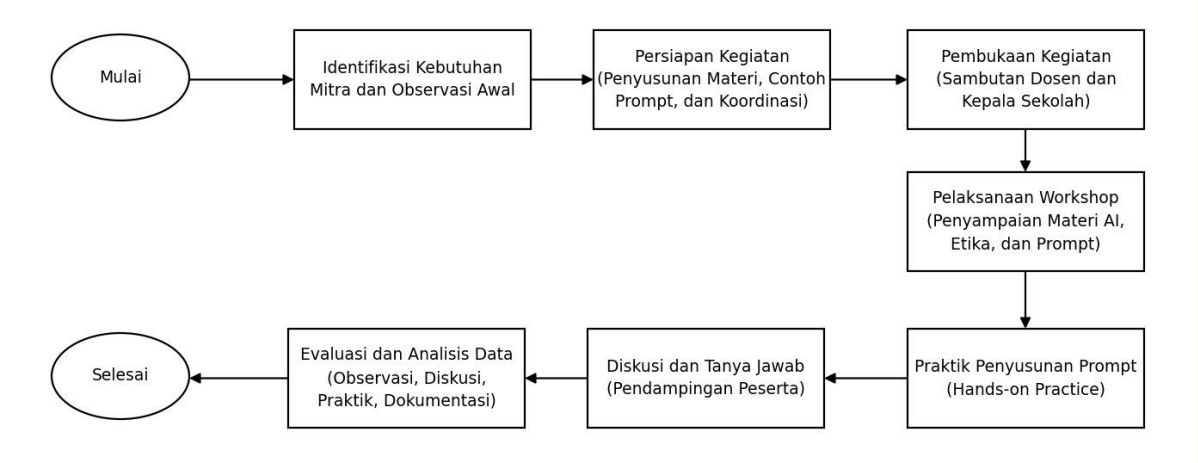
Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah workshop partisipatif (*participatory workshop*). Metode ini dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on practice*), diskusi, serta evaluasi. Workshop tidak hanya berfokus pada penyampaian teori, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menggunakan *Artificial Intelligence* secara etis dan efektif. Kegiatan dilaksanakan pada Kamis, 11 Juni 2026 di ruang kelas MTs Muhammadiyah Syuhada dengan durasi total sekitar 70 menit (pukul 10.25–11.35 WITA) yang dibagi menjadi tiga sesi, yaitu pembukaan dan sambutan (10.25–10.38 WITA), pemaparan materi pengenalan *AI* dan etika penggunaan *AI* (10.38–11.15 WITA), serta penjelasan penyusunan *prompt*, praktik, dan diskusi (11.15–11.35 WITA). Kegiatan dipandu oleh satu narasumber utama berlatar belakang Teknologi Pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, yang bertugas menyampaikan materi dan demonstrasi, serta dibantu tujuh mahasiswa anggota tim pengabdian yang menyampaikan sebagian materi, mendampingi praktik, melakukan observasi, dan mendokumentasikan kegiatan.

2.2 Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Syuhada, Jalan Datuk Ditiro No. 38, Kelurahan La'latang, Kecamatan Tallo, Kota Makassar, dengan sasaran siswa kelas VIII. Jumlah peserta sebanyak 20 siswa, terdiri atas 17 siswa kelas VIII A dan 3 siswa kelas VIII B; tidak ada peserta dari kelas IX. Peserta ditentukan oleh pihak sekolah melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru pendamping. Seluruh 20 peserta diamati secara individual (satu per satu) pada observasi awal dan observasi akhir, sebagaimana dijelaskan berikut. Pemilihan sasaran didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mendengar atau menggunakan berbagai aplikasi *Artificial Intelligence* (*AI*), seperti DOLA *AI* dan ChatGPT. Akan tetapi, pemanfaatannya masih terbatas pada pencarian jawaban secara instan tanpa memahami teknik penyusunan *prompt* yang efektif maupun etika penggunaan *AI* dalam lingkungan akademik. Oleh karena itu, kegiatan workshop dirancang untuk meningkatkan literasi *AI* siswa agar mampu memanfaatkan teknologi tersebut secara bertanggung jawab dan mendukung proses pembelajaran.

Observasi awal dilakukan pada Senin, 8 Juni 2026, yaitu tiga hari sebelum workshop (Kamis, 11 Juni 2026), ketika tim pengabdian mengunjungi sekolah. Pada kesempatan tersebut setiap peserta ditanya secara individual oleh anggota tim dengan pertanyaan dasar penilaian yang sama dengan observasi akhir, sehingga observasi awal dilakukan sebelum peserta memperoleh pemaparan materi apa pun dari tim. Observasi akhir dilakukan pada hari workshop, 11 Juni 2026, setelah pemaparan materi pengenalan *AI* dan etika penggunaan *AI*, yaitu selama sesi penjelasan penyusunan *prompt*, praktik, dan diskusi (11.15–11.35 WITA). Karena durasi sesi tersebut terbatas, pertanyaan diajukan secara paralel oleh anggota tim yang masing-masing mendampingi beberapa peserta, dan jawaban setiap peserta dicatat pada lembar observasi yang sama.

Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara optimal. Tahapan pelaksanaan workshop dapat dilihat pada **Gambar 1.**



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Workshop Penguatan Literasi *Artificial Intelligence* melalui Etika Penggunaan *AI* dan Teknik Penyusunan *Prompt* yang Efektif

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tujuh tahapan utama. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan mitra, yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai *Artificial Intelligence* serta permasalahan yang dihadapi dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

Tahap kedua adalah persiapan kegiatan, yang meliputi penyusunan materi presentasi, contoh penggunaan *AI* dalam pembelajaran, contoh *prompt*, dan latihan sederhana untuk sesi praktik, serta koordinasi teknis dengan pihak sekolah dan penyiapan sarana berupa laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan ruang kegiatan. Persiapan dilakukan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan secara efektif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tahap ketiga adalah pembukaan kegiatan, yang diisi dengan sambutan dosen pengampu mata kuliah dan Kepala MTs Muhammadiyah Syuhada serta penjelasan kepada peserta mengenai tujuan, rangkaian kegiatan, dan materi yang akan disampaikan selama workshop.

Tahap keempat merupakan pelaksanaan workshop, yaitu penyampaian materi mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence*, pemanfaatan *AI* dalam dunia pendidikan, prinsip etika penggunaan *AI*, serta teknik penyusunan *prompt* yang efektif. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan disertai pengenalan dan demonstrasi beberapa platform *AI*, yaitu ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot, Claude, dan DOLA *AI*, dalam membantu kebutuhan pembelajaran.

Tahap kelima adalah praktik penyusunan *prompt* (*hands-on practice*). Pada tahap ini peserta mempraktikkan secara langsung penyusunan *prompt* menggunakan platform *AI* melalui telepon pintar masing-masing. Peserta diberikan beberapa contoh permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah dan diminta menyusun *prompt* yang jelas dan spesifik, kemudian mengujinya pada platform *AI*. Selama praktik berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan dan umpan balik terhadap *prompt* yang dibuat oleh peserta.

Tahap keenam adalah diskusi dan tanya jawab. Sesi ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendiskusikan pengalaman selama menggunakan *AI*, menyampaikan kendala yang dihadapi, serta memperoleh solusi terkait teknik penyusunan prompt maupun etika penggunaan *Artificial Intelligence* dalam kegiatan belajar.

Tahap ketujuh adalah evaluasi dan analisis data. Evaluasi dilakukan melalui observasi pemahaman peserta pada 8 Juni 2026 (sebelum workshop) serta pada 11 Juni 2026 (selama dan setelah pemaparan materi) melalui pertanyaan dasar penilaian, diskusi, tanya jawab, dan pengamatan praktik penyusunan *prompt*. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Persentase pada setiap aspek dihitung dengan membagi jumlah peserta yang teramati memenuhi aspek tersebut dengan jumlah seluruh peserta (20 siswa) dikali 100%, kemudian dikategorikan menurut kriteria Riduwan (2008): 81–100% = sangat tinggi, 61–80% = tinggi, 41–60% = sedang, 21–40% = rendah, dan 0–20% = sangat rendah. Perubahan dilaporkan sebagai selisih poin persentase antara observasi sesudah dan sebelum workshop. Data wawancara, diskusi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif-naratif untuk menggambarkan kondisi awal peserta dan jalannya kegiatan. Karena evaluasi tidak melibatkan kelompok pembanding maupun uji inferensial, hasil dibaca sebagai perubahan yang teramati sebelum dan sesudah workshop.

2.3 Instrumen Pengumpulan Data

Lembar observasi pemahaman peserta. Pemahaman peserta diamati pada empat aspek, yaitu (1) mengenal *AI*, (2) memahami manfaat *AI* dalam pembelajaran, (3) memahami etika penggunaan *AI*, dan (4) mampu menyusun *prompt*. Pengamatan menggunakan lembar observasi yang memuat daftar pertanyaan dasar penilaian serta kolom pencatatan "memenuhi" atau "belum memenuhi" untuk setiap aspek pada setiap peserta. Pertanyaan dan kriteria yang sama digunakan pada observasi awal (8 Juni 2026) dan observasi akhir (11 Juni 2026). Tiga pertanyaan awal yang menjadi dasar penilaian adalah: (1) "Apa yang kalian

ketahui tentang *AI*?"; (2) "*AI* apa yang pernah kalian gunakan?"; dan (3) "Kalian menggunakan *AI* untuk apa?". Untuk mencakup seluruh aspek yang diamati, tim menambahkan empat pertanyaan, yaitu: (4) "Menurut kalian, apa manfaat *AI* untuk membantu belajar di sekolah?"; (5) "Bolehkah jawaban *AI* langsung disalin sebagai tugas sekolah? Mengapa?"; (6) "Apa yang kalian lakukan setelah mendapatkan jawaban dari *AI*?"; dan (7) "Jika kalian ingin *AI* menjelaskan sebuah materi pelajaran, perintah apa yang akan kalian tulis atau ucapkan?". Kriteria minimum setiap aspek dijelaskan sebagai berikut.

Aspek 1: mengenal AI (pertanyaan 1–3). Peserta dikategorikan memenuhi apabila menjelaskan arti atau ciri *AI* dengan kata sendiri (misalnya teknologi yang dapat membantu menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas seperti manusia) dan menyebutkan sedikitnya satu contoh aplikasi *AI* yang pernah dilihat atau digunakan. Jawaban yang hanya menyebut nama aplikasi tanpa penjelasan, atau jawaban "tidak tahu", dikategorikan belum memenuhi.

Aspek 2: memahami manfaat AI dalam pembelajaran (pertanyaan 4). Peserta dikategorikan memenuhi apabila menyebutkan sedikitnya satu manfaat *AI* untuk mendukung proses belajar, misalnya menjelaskan materi, memberi contoh, merangkum, atau membantu latihan. Jawaban yang hanya menyebutkan memperoleh jawaban tugas secara instan dikategorikan belum memenuhi.

Aspek 3: memahami etika penggunaan AI (pertanyaan 5–6). Peserta dikategorikan memenuhi apabila menyebutkan sedikitnya dua prinsip penggunaan *AI* yang etis, misalnya memeriksa kebenaran informasi, tidak menyalin jawaban *AI* secara langsung (plagiarisme), jujur dalam mengerjakan tugas, mencantumkan sumber, dan menjaga data pribadi.

Aspek 4: mampu menyusun prompt (pertanyaan 7). Peserta dikategorikan memenuhi indikator apabila mampu merumuskan dan menyampaikan prompt secara lisan yang memuat sedikitnya tiga dari lima unsur, yaitu tujuan, konteks, instruksi yang jelas, format keluaran, dan batasan. Peserta yang hanya menyampaikan perintah umum tanpa memenuhi kriteria tersebut dikategorikan belum memenuhi. Penilaian kemampuan menyusun prompt dilakukan berdasarkan instruksi yang disampaikan secara lisan oleh masing-masing peserta, sedangkan praktik penggunaan platform AI merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran dan pendampingan.

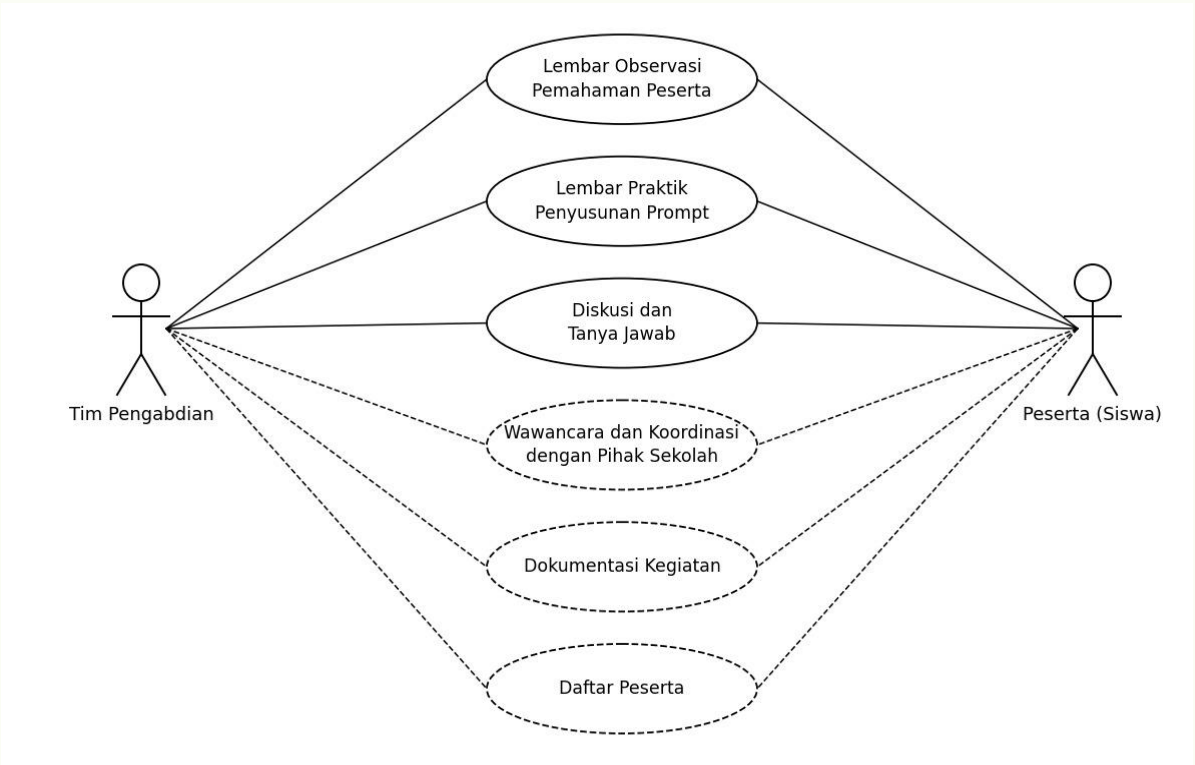
Konsistensi pencatatan. Agar pencatatan konsisten antaranggota tim, sebelum observasi awal tim menyamakan pemahaman mengenai pertanyaan dan kriteria di atas. Setiap peserta diamati oleh satu pengamat dengan lembar observasi yang sama, pengamat yang sama mengamati peserta yang sama pada observasi awal dan akhir, dan jawaban yang meragukan dikonsultasikan kepada narasumber utama sebelum dicatat. Penilaian bersifat dikotomis (memenuhi atau belum memenuhi) tanpa skor, dan tidak dilakukan uji kesepakatan antarpengamat.

Praktik penyusunan prompt dan diskusi. Pada sesi praktik, peserta menyusun *prompt* berdasarkan contoh permasalahan mata pelajaran, mengujinya pada platform *AI*, dan beberapa peserta mempresentasikan *prompt* yang disusun untuk memperoleh umpan balik dari pemateri. Hasil praktik dan diskusi digunakan sebagai bahan pengamatan dan umpan balik. Hasil praktik menggunakan platform AI digunakan sebagai bahan pembelajaran dan umpan balik, sedangkan capaian kemampuan menyusun prompt yang dilaporkan pada Tabel 2 didasarkan pada penilaian terhadap instruksi lisan masing-masing peserta menggunakan kriteria observasi yang telah ditetapkan.

Wawancara, koordinasi, dan data pendukung. Koordinasi dan wawancara dengan pihak sekolah dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, termasuk karakteristik dan

jumlah peserta serta fasilitas yang tersedia. Daftar peserta dan dokumentasi kegiatan digunakan untuk mencatat peserta serta menggambarkan jalannya kegiatan.

Sumber data. Data kuantitatif diperoleh melalui observasi terstruktur terhadap 20 peserta yang dilakukan pada 8 Juni 2026 dan 11 Juni 2026. Hasil observasi direkapitulasi berdasarkan jumlah peserta yang memenuhi setiap indikator, kemudian disajikan dalam bentuk frekuensi dan persentase sebagaimana tercantum dalam Tabel 1 dan Tabel 2.



Gambar 2. Instrumen Pengumpulan Data Pada Kegiatan Workshop

HASIL

3.1 Kondisi Awal Peserta Workshop

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan observasi awal kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mengenai *Artificial Intelligence* (*AI*), etika penggunaan *AI*, serta teknik penyusunan *prompt*. Tahap ini penting untuk menentukan strategi penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta sehingga kegiatan workshop dapat memberikan dampak yang optimal. Observasi awal dilaksanakan pada Senin, 8 Juni 2026, tiga hari sebelum workshop, dengan pertanyaan dasar penilaian.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mendengar atau menggunakan aplikasi *AI* melalui media sosial dan internet, tetapi belum memahami *AI* secara menyeluruh. Pemanfaatan *AI* masih terbatas pada pencarian jawaban atas tugas sekolah tanpa memahami etika penggunaan maupun cara memberikan instruksi yang tepat kepada sistem *AI*. Platform yang digunakan peserta didominasi oleh DOLA *AI* dan ChatGPT. Peserta umumnya belum mengetahui bahwa *AI* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran, belum menyadari pentingnya memverifikasi informasi, menjaga kejujuran akademik, dan menghindari plagiarisme, serta memberikan instruksi yang singkat dan kurang spesifik sehingga respons *AI* belum sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan jawaban atas tiga pertanyaan dasar, pada pertanyaan "Apa yang kalian ketahui tentang *AI*?" sebagian besar peserta belum dapat menjelaskan *AI* secara utuh. Pada pertanyaan "*AI* apa yang pernah kalian gunakan?", jawaban peserta didominasi oleh DOLA *AI* dan ChatGPT. Pada pertanyaan "Kalian menggunakan *AI* untuk apa?", peserta terutama menjawab untuk mengerjakan tugas sekolah dan mencari informasi.

Hasil observasi awal terhadap 20 peserta disajikan pada Tabel 1. Persentase menyatakan proporsi peserta yang teramati memenuhi masing-masing aspek dari seluruh peserta.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* oleh siswa masih berorientasi pada kemudahan memperoleh jawaban.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal Pemahaman Peserta Workshop

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Peserta	Persentase (%)
1	Mengenal dan memahami konsep dasar *AI*	6	30
2	Memahami manfaat *AI* dalam pembelajaran	5	25
3	Memahami etika penggunaan *AI*	4	20
4	Mampu menyusun *prompt*	3	15

Sumber: Data hasil observasi (2026)

Berdasarkan Tabel 1, tingkat literasi *AI* peserta pada kondisi awal masih relatif rendah pada seluruh aspek yang diamati: 6 dari 20 peserta (30%) mengenal *AI*, 5 peserta (25%) memahami manfaatnya dalam pembelajaran, 4 peserta (20%) memahami etika penggunaannya, dan 3 peserta (15%) mampu menyusun *prompt*. Kondisi ini menjadi dasar pelaksanaan workshop, sehingga tim pengabdian tidak hanya memperkenalkan satu platform, tetapi juga memberikan pemahaman bahwa berbagai platform *AI* memiliki fungsi yang serupa dan dapat dimanfaatkan secara optimal apabila pengguna mampu menyusun *prompt* yang tepat.

3.2 Pelaksanaan Workshop

Workshop dilaksanakan sesuai tahapan yang telah dirancang pada metode pelaksanaan. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara, sambutan dosen pengampu mata kuliah dan Kepala MTs Muhammadiyah Syuhada, serta penjelasan mengenai tujuan dan rangkaian kegiatan. Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi mengenai perkembangan *Artificial Intelligence*, peluang pemanfaatan *AI* dalam dunia pendidikan, serta berbagai tantangan yang muncul akibat penggunaan *AI* secara tidak bertanggung jawab.

Materi berikutnya membahas etika penggunaan *Artificial Intelligence*, yang meliputi penggunaan *AI* sebagai media pendukung belajar dan bukan sebagai sarana memperoleh jawaban instan, kejujuran akademik, pentingnya memverifikasi informasi yang dihasilkan *AI*, mencantumkan sumber apabila diperlukan, menghargai karya orang lain, serta menghindari plagiarisme.

Setelah penyampaian materi, peserta memperoleh penjelasan mengenai teknik penyusunan *prompt* (*prompt engineering*) dengan memperhatikan tujuan, konteks, instruksi, format keluaran, dan batasan. Pemateri memberikan contoh *prompt* yang masih umum dan yang disusun lebih rinci, misalnya "Jelaskan fotosintesis" dibandingkan dengan "Jelaskan proses fotosintesis menggunakan bahasa sederhana beserta contohnya", yang kemudian

didiskusikan bersama. Pada sesi praktik, peserta membandingkan hasil yang diperoleh dari *prompt* yang bersifat umum dengan *prompt* yang disusun lebih jelas dan spesifik, sehingga memperoleh pengalaman langsung mengenai hubungan antara kualitas *prompt* dan hasil yang diperoleh.



Gambar 3. Penyampaian Materi *Artificial Intelligence* kepada Peserta Workshop

Kegiatan workshop diawali dengan penyampaian materi mengenai *Artificial Intelligence* (*AI*), sebagai bentuk pengenalan kepada peserta tentang perkembangan teknologi digital yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Gambar 3). Materi disampaikan secara interaktif melalui media presentasi yang ditampilkan dengan LCD proyektor dan dilengkapi contoh-contoh penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta lebih mudah memahami konsep yang dijelaskan. Pada sesi ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai pengertian *Artificial Intelligence*, pemanfaatannya dalam pendidikan, serta beberapa platform *AI* yang banyak digunakan.

Setelah memperoleh materi, peserta mengikuti sesi praktik secara langsung menggunakan perangkat telepon pintar masing-masing (Gambar 4). Pada tahap ini peserta diminta menyusun beberapa variasi *prompt* untuk menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran. Tim pengabdian memberikan pendampingan kepada setiap peserta sehingga mereka dapat memperbaiki *prompt* yang dibuat apabila hasil yang diperoleh belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melalui kegiatan penyampaian materi, peserta didik dapat memperoleh pemahaman dasar mengenai Artificial Intelligence, manfaat, peluang, serta tantangan penggunaannya di era digital. Pengetahuan tersebut menjadi bekal bagi peserta didik untuk mengikuti sesi praktik pada tahap berikutnya, yaitu penggunaan *AI* melalui penyusunan prompt dan pemanfaatan berbagai platform *AI* dalam menyelesaikan tugas-tugas sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik dalam penggunaan *AI*.



Gambar 4. Praktik Penyusunan *Prompt* Menggunakan *Artificial Intelligence*

Pelaksanaan workshop berlangsung secara interaktif. Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, peserta mengajukan pertanyaan mengenai cara kerja *AI*, perbedaan antara mesin pencari dengan *AI*, serta platform *AI* yang paling sesuai untuk mendukung pembelajaran. Pengamatan ini bersifat deskriptif dan tidak diukur dengan instrumen khusus.

3.3 Hasil Observasi Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Workshop

Observasi akhir dilakukan pada Kamis, 11 Juni 2026, setelah pemaparan materi dan selama sesi praktik serta diskusi, menggunakan pertanyaan dan kriteria yang sama dengan observasi awal (Subbab 2.3). Hasil observasi sesudah workshop dibandingkan dengan observasi awal pada empat aspek, yaitu mengenal *AI*, memahami manfaat *AI* dalam pembelajaran, memahami etika penggunaan *AI*, dan mampu menyusun *prompt*. Nilai pada Tabel 2 menyatakan jumlah dan persentase peserta yang teramati memenuhi masing-masing aspek dari 20 peserta, baik sebelum maupun sesudah workshop.

Tabel 2. Hasil Observasi Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Workshop.

Aspek yang Diamati	Sebelum Workshop	Sesudah Workshop
Mengenal dan memahami konsep dasar *AI*	6 orang (30%), rendah	19 orang (95%), sangat tinggi
Memahami manfaat *AI* dalam pembelajaran	5 orang (25%), rendah	18 orang (90%), sangat tinggi
Memahami etika penggunaan *AI*	4 orang (20%), sangat rendah	18 orang (90%), sangat tinggi
Mampu menyusun *prompt*	3 orang (15%), sangat rendah	17 orang (85%), sangat tinggi

Sumber: Hasil observasi workshop (2026); kategori mengikuti Riduwan (2008)

Berdasarkan Tabel 2, proporsi peserta yang memenuhi aspek yang diamati lebih tinggi setelah workshop pada seluruh aspek. Peserta yang mengenal *AI* meningkat dari 6 orang (30%) menjadi 19 orang (95%), yaitu selisih 65 poin persentase. Peserta yang memahami

manfaat *AI* dalam pembelajaran meningkat dari 5 orang (25%) menjadi 18 orang (90%), selisih 65 poin. Peserta yang memahami etika penggunaan *AI* meningkat dari 4 orang (20%) menjadi 18 orang (90%), selisih 70 poin, dan peserta yang mampu menyusun *prompt* meningkat dari 3 orang (15%) menjadi 17 orang (85%), selisih 70 poin. Peningkatan terbesar terjadi pada pemahaman etika dan kemampuan menyusun *prompt*. Berdasarkan hasil observasi lisan, instruksi yang disampaikan peserta sebelum workshop cenderung singkat dan kurang spesifik. Setelah mengikuti kegiatan, peserta secara umum mampu merumuskan instruksi yang lebih jelas dan spesifik sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan. Dengan demikian, proporsi peserta yang memenuhi masing-masing indikator literasi AI yang diamati lebih tinggi setelah mengikuti workshop dibandingkan sebelum pelaksanaan kegiatan.

PEMBAHASAN

Lembar praktik tidak dinilai menggunakan rubrik skorKondisi awal peserta menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) masih didominasi oleh penggunaan untuk memperoleh jawaban secara instan, sementara pemahaman mengenai etika penggunaan AI dan kemampuan menyusun *prompt* masih terbatas (Tabel 1). Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengenalan peserta terhadap teknologi AI dan kemampuan memanfaatkannya secara kritis serta bertanggung jawab. Kondisi tersebut relevan dengan UNESCO (2023) yang menekankan pentingnya penguatan literasi AI, pemikiran kritis, dan kesadaran etis dalam penggunaan AI generatif di lingkungan pendidikan. Sejalan dengan itu, Ng et al. (2021) menjelaskan bahwa literasi AI tidak hanya mencakup kemampuan mengenali dan menggunakan teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap fungsi dan keterbatasannya, kemampuan mengevaluasi keluaran, serta pertimbangan etis dalam penggunaannya. Dominasi DOLA AI dan ChatGPT dalam pengalaman awal peserta juga menunjukkan pentingnya pendekatan pelatihan yang tidak berorientasi pada satu aplikasi tertentu. Oleh karena itu, pengenalan berbagai platform AI dalam workshop dimaksudkan untuk memperluas pemahaman peserta mengenai pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proporsi peserta yang memenuhi masing-masing indikator literasi AI lebih tinggi setelah mengikuti workshop dibandingkan dengan kondisi awal (Tabel 2). Perubahan terbesar terjadi pada indikator pemahaman etika penggunaan AI, dari 20% menjadi 90%, dan kemampuan menyusun *prompt*, dari 15% menjadi 85%, dengan peningkatan masing-masing sebesar 70 poin persentase. Kedua indikator tersebut merupakan aspek dengan capaian awal terendah, sehingga perubahan yang teramati menunjukkan perkembangan positif pada aspek yang menjadi fokus utama kegiatan. Temuan ini memiliki kesesuaian arah dengan kegiatan pengabdian yang dilaporkan oleh Satyana et al. (2026), yang menunjukkan peningkatan kemampuan menyusun *prompt* secara terstruktur dari 48,33% menjadi 85% serta pemahaman etika penggunaan AI dan plagiarisme dari 46% menjadi 82% setelah pelaksanaan pelatihan bagi siswa SMA dan SMK. Meskipun perubahan proporsi dalam kegiatan ini secara numerik lebih besar, perbedaan karakteristik peserta, jenjang pendidikan, dan prosedur pengukuran membatasi perbandingan langsung antara kedua kegiatan. Oleh karena itu, kesesuaian tersebut lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa pelatihan yang mengintegrasikan pengenalan AI, pembahasan etika, dan praktik penyusunan *prompt* berkaitan dengan perubahan positif pada aspek literasi AI yang diamati, bukan sebagai bukti perbedaan efektivitas antarkegiatan.

Perubahan yang teramati dapat didiskusikan melalui tiga komponen utama pelaksanaan workshop. Pertama, pengenalan teknik penyusunan *prompt* memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami pentingnya kejelasan tujuan, konteks, instruksi,

format keluaran, dan batasan ketika berinteraksi dengan AI generatif. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada perbedaan antara instruksi umum dan instruksi yang lebih terstruktur serta memperoleh kesempatan menerapkannya melalui praktik penggunaan platform AI. Pendekatan tersebut sejalan dengan White et al. (2023) yang membahas penggunaan pola *prompt* untuk membantu pengguna menghasilkan instruksi yang lebih sistematis, serta panduan OpenAI (n.d.) yang menekankan pentingnya kejelasan instruksi, konteks, dan contoh dalam penyusunan *prompt*. Kedua, pendampingan dan umpan balik selama praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengidentifikasi kekurangan instruksi yang disusun dan memperbaikinya berdasarkan arahan tim pengabdian. Hal ini relevan dengan Kasneci et al. (2023) yang menekankan pentingnya pendampingan pedagogis agar penggunaan AI dalam pendidikan tetap mendukung proses pembelajaran dan pemahaman terhadap keterbatasan teknologi. Ketiga, penyampaian materi mengenai verifikasi informasi, kejujuran akademik, dan pencegahan plagiarisme memberikan landasan bagi peserta untuk memahami penggunaan AI secara bertanggung jawab. Materi tersebut sejalan dengan Holmes et al. (2019) yang membahas pemanfaatan AI untuk mendukung pembelajaran, serta Cotton et al. (2022) yang mengidentifikasi tantangan integritas akademik dalam penggunaan AI generatif. Ketiga komponen ini memberikan penjelasan yang masuk akal mengenai keterkaitan antara rancangan kegiatan dan perubahan hasil observasi, meskipun kontribusi setiap komponen tidak dapat diidentifikasi secara terpisah melalui evaluasi yang digunakan.

Meskipun hasil observasi menunjukkan perubahan positif pada seluruh indikator, temuan ini perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan keterbatasan pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Workshop melibatkan 20 peserta dari satu sekolah dan menggunakan observasi terstruktur sebelum serta segera setelah kegiatan tanpa kelompok pembanding maupun pengukuran lanjutan. Selain itu, penilaian dilakukan oleh anggota tim pengabdian tanpa pengujian kesepakatan antarpengamat, sehingga potensi subjektivitas dalam penentuan ketercapaian indikator belum dapat sepenuhnya dikesampingkan. Dengan demikian, peningkatan proporsi peserta yang memenuhi indikator tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti hubungan sebab-akibat ataupun jaminan bahwa perubahan pemahaman dan kemampuan akan bertahan dalam jangka panjang. Temuan ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran perubahan awal pada aspek literasi AI yang diamati setelah pelaksanaan workshop. Berdasarkan keterbatasan tersebut, kegiatan pengabdian selanjutnya dapat mengembangkan instrumen penilaian yang lebih terstandar, menggunakan rubrik untuk mengevaluasi kualitas *prompt*, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk memperoleh gambaran yang lebih kuat mengenai perkembangan dan keberlanjutan kemampuan peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan melalui Workshop Penguatan Literasi *Artificial Intelligence* melalui Etika Penggunaan *AI* dan Teknik Penyusunan *Prompt* yang Efektif bagi Siswa MTs Muhammadiyah Syuhada telah terlaksana dengan baik pada 11 Juni 2026 sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Workshop memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada 20 siswa kelas VIII melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan *Artificial Intelligence*, praktik penyusunan *prompt*, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui observasi sebelum (8 Juni 2026) dan sesudah workshop.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum workshop sebagian besar siswa telah mendengar atau menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence*, tetapi belum memahaminya secara menyeluruh. Pemanfaatannya masih terbatas sebagai alat untuk memperoleh jawaban secara instan tanpa memahami konsep dasar *Artificial Intelligence*, teknik penyusunan *prompt*,

maupun etika penggunaannya dalam lingkungan akademik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa platform yang digunakan peserta didominasi oleh DOLA *AI* dan ChatGPT.

Setelah mengikuti workshop, proporsi peserta yang memenuhi keempat aspek yang diamati meningkat, yaitu mengenal *AI* (30% menjadi 95%), memahami manfaat *AI* dalam pembelajaran (25% menjadi 90%), memahami etika penggunaan *AI* (20% menjadi 90%), dan mampu menyusun *prompt* (15% menjadi 85%). Materi workshop menekankan bahwa *Artificial Intelligence* sebaiknya dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran (*learning assistant*) yang mendukung proses berpikir kritis, bukan sebagai pengganti aktivitas belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan proporsi peserta yang memenuhi indikator pengenalan AI, pemahaman manfaat AI dalam pembelajaran, pemahaman etika penggunaan AI, dan kemampuan menyusun prompt setelah mengikuti workshop. Temuan tersebut mengindikasikan perubahan positif pada aspek literasi AI yang diamati, dengan mempertimbangkan keterbatasan desain evaluasi yang digunakan. Kesimpulan ini perlu dibaca dengan mempertimbangkan keterbatasan kegiatan: dilaksanakan di satu sekolah dengan 20 peserta, evaluasi berbasis observasi tim pelaksana segera setelah workshop tanpa pengukuran lanjutan, tidak terdapat kelompok pembanding maupun uji inferensial, serta data bersifat deskriptif. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta dan guru, menggunakan desain evaluasi yang lebih kuat (misalnya tes terstandar, kelompok pembanding, pengukuran lanjutan, dan rubrik penilaian *prompt*), serta mengembangkan materi pemanfaatan *AI* pada berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Cotton, D. R. E., Cotton, P. A., & Shipway, J. R. (2024). Chatting and cheating: Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT. *Innovations in Education and Teaching International, 61*(2), 228–239. https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2190148

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Stadler, M., Weller, J., Kuhn, J., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences, 103*, Article 102274. https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–16). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2*, Article 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

OECD/European Union. (2026). *Empowering learners for the age of AI: An AI literacy framework for primary and secondary education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/65cd27d4-en

OpenAI. (n.d.). *Prompt engineering*. OpenAI API Documentation. Retrieved October 17, 2026, from https://developers.openai.com/api/docs/guides/prompt-engineering

Riduwan. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Satyana, A., Mahardika, I. K. A. D., Tumakaka, P. M., Febriyanti, N. S., Ardan, N. P. A. A., Syiva, A. A., Putera, W. A., Dewi, K. H. S., Pradipta, I. M., & Cipta, I. P. A. E. Y. (2026). Peningkatan literasi digital dan etika penggunaan AI melalui pelatihan prompt engineering bagi siswa SMA dan SMK se-Kuta Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 5*(1), 3740–3747. https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7899

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

White, J., Fu, Q., Hays, S., Sandborn, M., Olea, C., Gilbert, H., Elnashar, A., Spencer-Smith, J., & Schmidt, D. C. (2023). *A prompt pattern catalog to enhance prompt engineering with ChatGPT* [Preprint]. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.11382

Zahra, D. L., & Wibowo, M. P. (2025). Persepsi mahasiswa ilmu perpustakaan terhadap penggunaan perangkat AI LLM dalam pencarian informasi. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan, 27*(2), Article 4. https://doi.org/10.7454/JIPK.v27i2.1146

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16*, Article 39. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0

Copyright holder :
©The Author(s), 2026

First publication right :
Room of Civil Society Development

This article is licensed under:
CC-BY-SA