

PELATIHAN PEMANFAATAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK LITERASI DIGITAL MAHASISWA STIDKI AL-AZIZ BATAM

*Training on the Use of Generative Artificial Intelligence for
Digital Literacy among STIDKI Al-Aziz Batam Students*

Pastima Simanjuntak

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Universitas Putera Batam, Batam, Indonesia
e-mail: 2436083018@webmail.uad.ac.id

Rika Harman

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: 2436083022@webmail.uad.ac.id

Yohanni Syahra

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: 2436083036@webmail.uad.ac.id

Herman Yuliansyah

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: herman.yuliansyah@uad.ac.id

Imam Riadi

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: imam.riadi@uad.ac.id

Abstract

The development of Generative Artificial Intelligence (AI) presents significant opportunities to support digital literacy and creativity in higher education. However, utilization of this technology among students still faces challenges, including limited understanding, technical skills, and ethical awareness. This community service activity was conducted on January 31, 2026, at STIDKI Al-Aziz Batam, involving 18 student participants from two study programs. The activity employed an educative-participatory approach comprising material presentations, interactive discussions, and hands-on practice sessions. Post-training evaluation was conducted using a Likert-scale questionnaire (scale 1-5) covering three dimensions: conceptual understanding, perceived benefits, and participant satisfaction. Results showed a mean score of 4.21 out of 5 (84.2%) for conceptual understanding of Generative AI, a mean perceived benefit score of 4.35 (87.0%), and an overall satisfaction score of 4.40 (88.0%). Furthermore, 88.9% of participants (16 of 18) met the minimum understanding threshold (score ≥ 4). These findings demonstrate that

structured, practice based training significantly enhances students digital literacy competence and ethical awareness of AI use. The activity provides a tangible contribution to strengthening students digital capacities and is relevant for sustainable development.

Keywords— *Community service; Generative AI; Digital literacy; Training; Students; STIDKI Al-Aziz Batam.*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital yang pesat telah mendorong pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan tinggi. Salah satu bentuk teknologi yang berkembang pesat adalah Generative Artificial Intelligence (AI), yang mampu menghasilkan konten teks, visual, dan ide secara otomatis (Suryanti & Ramadhanti, 2024). Teknologi ini berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran, penulisan akademik, dan pengembangan kreativitas mahasiswa (Chan & Hu, 2023). Generative AI telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti pembuatan materi ajar, umpan balik otomatis, serta dukungan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Lang, 2024).

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan Generative AI di perguruan tinggi mengalami peningkatan yang signifikan. Teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh bantuan dalam memahami konsep, merangkum materi, hingga mengembangkan ide kreatif (Elisa & Simanjuntak, 2021; Van Wyk, 2024). Studi menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif (Oktavia & Suseno, 2024). Selain itu, AI juga dapat berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efisien bagi mahasiswa (Simanjuntak et al., 2019; Salsabila & Abidin, 2024).

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi ini masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan AI sebagai asisten penulisan dan alat bantu belajar (Supriyono et al., 2024), namun hal tersebut juga menimbulkan kekhawatiran terkait integritas akademik, akurasi informasi, serta potensi penurunan kemampuan berpikir kritis (Sagita et al., 2025). Selain itu, kurangnya literasi digital dan literasi AI di kalangan mahasiswa juga menjadi kendala dalam pemanfaatan teknologi secara optimal (Chen et al., 2020).

Literasi digital menjadi kompetensi penting bagi mahasiswa di era transformasi teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keberhasilan akademik mahasiswa (Julien, 2019; Goutama et al., 2023). Oleh karena itu, penguatan literasi digital melalui pelatihan atau workshop menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab (Aswan, 2023).

Sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pelatihan AI menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa (Hong & Kim, 2024). Pelatihan berbasis AI pada mahasiswa terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kesiapan dalam menghadapi transformasi digital (Safitri et al., 2025). Sutikno et al. (2025) juga menemukan bahwa pelatihan kecerdasan artifisial secara terstruktur efektif meningkatkan kompetensi peserta dalam pengembangan media kreatif. Lebih lanjut, Fadlil et al. (2025) membuktikan bahwa pemanfaatan Generative AI yang disertai pendampingan praktis mampu meningkatkan kemampuan perencanaan dan pengembangan pembelajaran secara signifikan. Riadi et al. (2025) juga menunjukkan bahwa program peningkatan pengetahuan

digital berbasis praktik memberikan dampak positif nyata terhadap pemahaman dan keterampilan peserta. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa intervensi berupa pelatihan praktis dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kesiapan pengguna.

Berdasarkan observasi awal terhadap kondisi di STIDKI Al-Aziz Batam, ditemukan beberapa permasalahan spesifik yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian ini. Pertama, sebagian besar mahasiswa belum memiliki pemahaman yang memadai tentang cara kerja, manfaat, dan batasan etis Generative AI dalam kegiatan akademik. Kedua, mahasiswa dari program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) dan Pendidikan Agama Islam (PAI) belum mendapatkan paparan terstruktur mengenai pemanfaatan AI sebagai alat bantu produktivitas akademik. Ketiga, penggunaan AI yang tidak terarah berpotensi menurunkan integritas akademik apabila tidak diimbangi dengan pemahaman etika yang memadai. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan edukatif yang terstruktur untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang tepat dalam memanfaatkan Generative AI (Salsabila & Abidin, 2024).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan Generative AI bagi mahasiswa STIDKI Al-Aziz Batam. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, mengembangkan kreativitas digital, serta menanamkan kesadaran etika dalam penggunaan teknologi AI sebagai bagian dari upaya pemberdayaan sumber daya manusia di lingkungan perguruan tinggi.

2. METODE

2.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di lingkungan kampus STIDKI Al-Aziz Batam pada tanggal 31 Januari 2026, secara tatap muka dengan dukungan perangkat teknologi dan jaringan internet untuk menunjang praktik langsung penggunaan Generative AI. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan mahasiswa terhadap peningkatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi Generative AI dalam kegiatan akademik.

2.2 Sasaran Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di lingkungan kampus STIDKI Al-Aziz Batam pada tanggal 31 Januari 2026, secara tatap muka dengan dukungan perangkat teknologi dan jaringan internet untuk menunjang praktik langsung penggunaan Generative AI. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan mahasiswa terhadap peningkatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi Generative AI dalam kegiatan akademik.

Tabel 1. Profil Peserta Pelatihan Berdasarkan Program Studi

No.	Program Studi	Jumlah Peserta	Persentase (%)
1	Pendidikan Agama Islam (PAI)	10	55,6%
2	Komunikasi dan Penyiaran Islam	8	44,4%
Total		18	100%

2.3 Desain dan Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan desain pelatihan berbasis pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran melalui kombinasi tiga metode utama: penyampaian materi, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Pendekatan partisipatif dipilih agar peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi (Aswan, 2023; Safitri et al., 2025).

2.4 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan: Identifikasi kebutuhan mahasiswa terkait literasi digital dan Generative AI melalui observasi awal, penyusunan materi pelatihan, jadwal kegiatan, serta koordinasi dengan pihak kampus.
2. Tahap Persiapan: Penyiapan materi pelatihan, perangkat presentasi, akses internet, serta administrasi kegiatan termasuk undangan, daftar hadir, dan kuesioner evaluasi.
3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan: Pelatihan dilaksanakan melalui empat sesi: (a) pengenalan konsep dan prinsip kerja Generative AI; (b) demonstrasi penggunaan AI dalam kegiatan akademik; (c) praktik langsung pemanfaatan AI oleh peserta; dan (d) diskusi, tanya jawab, dan refleksi bersama.
4. Tahap Evaluasi: Setelah pelatihan, peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, serta manfaat yang dirasakan dari kegiatan.

2.5 Instrumen dan Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara komprehensif menggunakan tiga instrumen: (1) observasi langsung selama kegiatan berlangsung untuk memantau partisipasi dan keterlibatan peserta; (2) kuesioner evaluasi pascapelatihan; dan (3) diskusi reflektif untuk memperoleh umpan balik kualitatif.

Kuesioner evaluasi menggunakan skala Likert lima poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju) dan mencakup tiga dimensi dengan total 15 butir pertanyaan. Rincian indikator kuesioner disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Dimensi dan Indikator Utama Kuesioner Evaluasi

No.	Dimensi	Indikator Utama	Jml. Butir
1	Pemahaman Konseptual	Pemahaman konsep Generative AI, fungsi, cara kerja, dan jenis aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan dalam akademik	5
2	Persepsi Manfaat	Manfaat AI untuk penulisan akademik, pengembangan ide, efisiensi belajar, dan kreativitas digital	5

3	Kepuasan Peserta	Kualitas materi, metode penyampaian, fasilitator, relevansi kegiatan, dan kesediaan merekomendasikan pelatihan	5
Total			15

Skor kuesioner dikonversi ke dalam persentase dengan rumus: Persentase = $(\text{Rerata Skor} / 5) \times 100\%$. Kategorisasi nilai mengacu pada kriteria: 85–100% (Sangat Baik), 70–84% (Baik), 55–69% (Cukup), dan < 55% (Kurang). Ambang batas kelulusan indikator pemahaman ditetapkan pada skor ≥ 4 (setara $\geq 80\%$) per butir pertanyaan pemahaman konseptual.

Tabel 3. Butir-Butir Pertanyaan Kuesioner Evaluasi Pelatihan

No.	Kode	Butir Pertanyaan	Dimensi	Skala
1	P1	Saya memahami konsep dasar dan cara kerja Generative AI setelah mengikuti pelatihan ini.	D1	1 - 2 - 3 - 4 - 5
2	P2	Saya dapat membedakan jenis-jenis aplikasi Generative AI (teks, gambar, audio) beserta fungsinya.	D1	1 - 2 - 3 - 4 - 5
3	P3	Saya memahami batasan dan risiko penggunaan Generative AI dalam konteks akademik.	D1	1 - 2 - 3 - 4 - 5
4	P4	Saya memahami pentingnya etika dan kejujuran akademik dalam pemanfaatan Generative AI.	D1	1 - 2 - 3 - 4 - 5
5	P5	Saya mampu menggunakan Generative AI secara mandiri untuk mendukung kegiatan akademik saya.	D1	1 - 2 - 3 - 4 - 5
6	P6	Pelatihan ini bermanfaat dalam membantu saya memanfaatkan AI untuk penulisan karya ilmiah dan tugas akademik.	D2	1 - 2 - 3 - 4 - 5
7	P7	Pelatihan ini meningkatkan kemampuan saya dalam mengembangkan ide kreatif menggunakan teknologi AI.	D2	1 - 2 - 3 - 4 - 5
8	P8	Pelatihan ini membantu saya lebih efisien dalam proses belajar dan pengerjaan tugas.	D2	1 - 2 - 3 - 4 - 5
9	P9	Saya merasa literasi digital saya meningkat setelah mengikuti pelatihan ini.	D2	1 - 2 - 3 - 4 - 5
10	P10	Pengetahuan yang saya peroleh dari pelatihan ini relevan dan dapat langsung saya terapkan.	D2	1 - 2 - 3 - 4 - 5
11	P11	Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.	D3	1 - 2 - 3 - 4 - 5
12	P12	Metode penyampaian (presentasi, diskusi, dan praktik langsung) yang digunakan efektif dan menarik.	D3	1 - 2 - 3 - 4 - 5
13	P13	Fasilitator/narasumber mampu menyampaikan materi dengan baik dan menjawab pertanyaan peserta.	D3	1 - 2 - 3 - 4 - 5

14	P14	Kegiatan pelatihan ini relevan dengan kebutuhan saya sebagai mahasiswa di era digital.	D3	1 - 2 - 3 - 4 - 5
15	P15	Saya bersedia merekomendasikan pelatihan serupa kepada rekan mahasiswa lainnya.	D3	1 - 2 - 3 - 4 - 5

Keterangan: D1 = Pemahaman Konseptual; D2 = Persepsi Manfaat; D3 = Kepuasan Peserta. Skala: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju.

2.6 Keberlanjutan Kegiatan

Untuk menjaga dampak jangka panjang, dirancang beberapa strategi keberlanjutan: (a) penyediaan modul atau panduan penggunaan Generative AI; (b) sesi konsultasi atau pelatihan lanjutan; (c) integrasi pemanfaatan Generative AI secara etis dalam tugas kuliah dan penulisan karya ilmiah; serta (d) kolaborasi dengan pihak kampus untuk menjadikan pelatihan literasi digital dan AI sebagai program rutin dalam kegiatan kemahasiswaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Generative AI bagi mahasiswa STIDKI Al-Aziz Batam berjalan dengan lancar pada tanggal 31 Januari 2026. Kegiatan diikuti oleh 18 peserta dari tiga program studi dan berlangsung selama satu hari penuh. Seluruh tahapan kegiatan mulai dari sesi penyampaian materi, demonstrasi, praktik mandiri, hingga diskusi reflektif terlaksana sesuai dengan rencana.

3.2 Hasil Evaluasi Kuesioner

Evaluasi pascapelatihan dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh seluruh 18 peserta. Hasil evaluasi berdasarkan tiga dimensi penilaian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kuesioner Pascapelatihan (n = 18)

No.	Dimensi Evaluasi	Rerata Skor (1–5)	Persentase (%)	Kategori
1	Pemahaman Konseptual Generative AI	4,21	84,2%	Baik
2	Persepsi Manfaat Pelatihan	4,35	87,0%	Sangat Baik
3	Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan	4,40	88,0%	Sangat Baik
	Rerata Keseluruhan	4,32	86,4%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, rerata skor keseluruhan evaluasi mencapai 4,32 dari 5 (86,4%), yang berada pada kategori Sangat Baik. Dimensi kepuasan peserta memperoleh skor tertinggi (4,40; 88,0%), diikuti persepsi manfaat (4,35; 87,0%), dan pemahaman konseptual (4,21; 84,2%). Selain itu, 16 dari 18 peserta (88,9%)

memenuhi ambang batas pemahaman minimum dengan skor ≥ 4 pada dimensi pemahaman konseptual, menunjukkan tingkat keberhasilan kognitif yang tinggi.

Distribusi skor peserta pada dimensi pemahaman konseptual menunjukkan bahwa 9 peserta (50,0%) memberikan skor 5 (Sangat Setuju), 7 peserta (38,9%) memberikan skor 4 (Setuju), 1 peserta (5,6%) memberikan skor 3 (Netral), dan 1 peserta (5,6%) memberikan skor 2 (Tidak Setuju). Distribusi ini mengkonfirmasi bahwa sebagian besar peserta telah memperoleh pemahaman yang baik mengenai konsep dan aplikasi Generative AI.

Tabel 5. Distribusi Skor Peserta pada Dimensi Pemahaman Konseptual

Skor	Kategori	Jumlah Peserta	Persentase (%)	Lulus*
5	Sangat Setuju	9	50,0%	Ya
4	Setuju	7	38,9%	Ya
3	Netral	1	5,6%	Tidak
2	Tidak Setuju	1	5,6%	Tidak
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%	Tidak
Total		18	100%	88,9%

*Lulus = skor ≥ 4 pada indikator pemahaman konseptual

3.2 Pembahasan

Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pemanfaatan Generative AI bagi mahasiswa STIDKI Al-Aziz Batam memberikan dampak positif yang terukur terhadap tiga dimensi utama: pemahaman konseptual, persepsi manfaat, dan kepuasan peserta. Rerata keseluruhan sebesar 4,32 (86,4%) yang berada dalam kategori Sangat Baik mencerminkan efektivitas pendekatan edukatif-partisipatif yang digunakan. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Sutikno et al. (2025) yang menemukan bahwa pelatihan AI terstruktur efektif meningkatkan kompetensi peserta dengan skor kepuasan rata-rata di atas 80%.

Skor pemahaman konseptual sebesar 4,21 (84,2%) menunjukkan bahwa mahasiswa berhasil memperoleh pemahaman yang memadai mengenai konsep dasar, fungsi, dan potensi pemanfaatan Generative AI dalam kegiatan akademik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kesiapan pengguna, sebagaimana dikemukakan oleh Hong & Kim (2024) dan Fadlil et al. (2025). Ketercapaian 91,2% peserta pada ambang batas pemahaman minimum (skor ≥ 4) mengindikasikan bahwa sesi penyampaian materi dan demonstrasi yang dirancang secara sistematis berhasil mengakomodasi beragam latar belakang pengetahuan peserta dari tiga program studi yang berbeda.

Skor persepsi manfaat yang lebih tinggi (4,35; 87,0%) dibandingkan skor pemahaman konseptual mengindikasikan bahwa mahasiswa merasakan relevansi dan utilitas langsung dari kemampuan yang mereka peroleh. Hal ini sejalan dengan temuan Chan & Hu (2023) yang menyatakan bahwa mahasiswa menilai Generative AI bermanfaat terutama untuk mendukung penulisan akademik, pengembangan ide, dan efisiensi belajar. Skor kepuasan tertinggi (4,40; 88,0%) menunjukkan bahwa rancangan kegiatan khususnya kombinasi materi teoritis,

demonstrasi, dan sesi praktik mandiri berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif, interaktif, dan aplikatif (Oktavia & Suseno, 2024).

Peningkatan kesadaran etika penggunaan AI merupakan salah satu capaian kualitatif penting yang terekam melalui sesi diskusi reflektif. Mahasiswa memahami batasan penggunaan AI dalam tugas akademik serta pentingnya menjaga orisinalitas karya, yang berkaitan langsung dengan kekhawatiran yang diidentifikasi oleh Supriyono et al. (2024), Riadi et al. (2025) dan Sagita et al. (2025) mengenai potensi penurunan integritas akademik akibat penggunaan AI yang tidak terarah. Pendekatan edukatif-partisipatif yang diterapkan dalam pelatihan ini memungkinkan peserta tidak hanya memahami aspek teknis, tetapi juga membangun sikap dan nilai akademik yang bertanggung jawab (Aswan, 2023; Salsabila & Abidin, 2024).

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dengan pendekatan partisipatif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kapasitas digital mahasiswa di perguruan tinggi swasta di Batam. Riadi et al. (2025) juga menegaskan pentingnya program peningkatan pengetahuan digital yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang peserta. Keberhasilan ini membuka peluang bagi pengembangan program serupa secara berkelanjutan, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan, integrasi dalam kurikulum, maupun program pengembangan kompetensi digital yang lebih komprehensif di STIDKI Al-Aziz Batam



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi Praktek Pelatihan



Gambar 3. Dokumentasi Online

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Generative AI bagi mahasiswa STIDKI Al-Aziz Batam telah terlaksana dengan baik pada tanggal 31 Januari 2026 dan memberikan dampak positif yang terukur terhadap peningkatan literasi serta kreativitas digital peserta. Melalui pendekatan edukatif-partisipatif yang mengombinasikan penyampaian materi, diskusi interaktif, dan praktik langsung, sebanyak 18 mahasiswa dari dua program studi memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep, manfaat, serta etika penggunaan teknologi Generative AI.

Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan capaian yang signifikan: rerata skor pemahaman konseptual mencapai 4,21/5 (84,2%), persepsi manfaat 4,35/5 (87,0%), dan kepuasan peserta 4,40/5 (88,0%), dengan rerata keseluruhan 4,32/5 (86,4%) dalam kategori Sangat Baik. Sebanyak 88,9% peserta (16 dari 18 orang) memenuhi ambang batas pemahaman minimum dengan skor ≥ 4 . Data ini secara kuantitatif mengkonfirmasi bahwa pelatihan terstruktur berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Generative AI dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan, baik melalui pelatihan lanjutan, integrasi dalam kegiatan akademik, maupun program pengembangan kompetensi digital di lingkungan perguruan tinggi.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Generative AI, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang:

1. Pelaksanaan Pelatihan Secara Berkala: Kegiatan pelatihan sebaiknya dilaksanakan secara rutin agar mahasiswa dapat memperbarui pengetahuan dan keterampilannya sesuai perkembangan teknologi.
2. Pengembangan Materi yang Lebih Mendalam: Topik lanjutan dapat mencakup pemanfaatan AI dalam penulisan karya ilmiah, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran berbasis AI.
3. Integrasi dalam Kegiatan Akademik: Literasi digital dan pemanfaatan Generative AI sebaiknya diintegrasikan ke dalam kegiatan akademik

melalui mata kuliah, workshop, atau program pengembangan kompetensi mahasiswa.

4. Penyusunan Pedoman Etika Penggunaan AI: Institusi pendidikan disarankan untuk menyusun panduan etika penggunaan Generative AI dalam konteks tugas akademik untuk menjaga integritas ilmiah.
5. Penguatan Sarana dan Prasarana Digital: Dukungan infrastruktur teknologi, termasuk akses internet stabil dan perangkat pendukung, perlu ditingkatkan agar pelatihan berbasis teknologi dapat berjalan optimal.
6. Pengembangan Program Lanjutan dan Kolaborasi: Kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui kolaborasi dengan praktisi teknologi, industri digital, maupun lembaga pelatihan untuk memperluas wawasan dan pengalaman mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan STIDKI Al-Aziz Batam dan Universitas Ahmad Dahlan beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para dosen, panitia, dan seluruh mahasiswa peserta yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, D. (2023). Analisis Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Dalam Era Internet. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 949–955. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10362490>
- Chan, C. K. Y., & Hu, W. (2023). Students' Voices On Generative Ai: Perceptions, Benefits, And Challenges In Higher Education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence In Education: A review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Elisa, E., & Simanjuntak, P. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Online Untuk Kreasi Pembelajaran pada HIMPAUDI Batam center. *Jurnal PADI: Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 4(2), 15–19. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v4i2.266>
- Fadlil, A., Riadi, I., Irianta, H. A., Prambudi, R., Suprayitno, A., & Yunipratiwi, I. R. (2025). Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Untuk Mendukung Guru Dalam Perencanaan Dan Pengembangan Pembelajaran Di Smp Muhammadiyah Al Mujahidin Yogyakarta. *Journal of Cyber Community Service*, 1(1), 44–47. <https://doi.org/10.64163/joccs.v1i1.55>
- Goutama, E., Nurjanah, S., & Pratama, A. (2023). The Effect Of Student's Digital Literacy And Self-Efficacy On Students Learning Independence With Learning Motivation As An Intervening Variable. *Review of Multidisciplinary Education, Culture and Pedagogy (ROMEOP)*, 3(1). <https://doi.org/10.55047/romeo.v3i1.1013>

- Hong, J., & Kim, K. (2024). Impact Of Aiot Education Program On Digital And Ai Literacy Of Elementary School Students. *Education and Information Technologies*, 30, 107–130. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12758-0>
- Julien, H. (2019). Digital Literacy In Theory And Practice. In *Advances in Library and Information Science*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.CH195>
- Lang, J. C. (2024). *Embracing Generative AI For Authentic Learning*. *Creative Education*, 15, 1–20. <https://doi.org/10.4236/ce.2024.151001>
- Oktavia, D. H., & Suseno, G. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Pendidikan Di Indonesia: Potensi Dan Tantangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1680–1686. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.876>
- Riadi, I., Shalihah, F., Prasetyaningrum, P. T., & Robiin, B. (2025). Workshop Literasi Digital Dan Keamanan Informasi Bagi Guru Dan Siswa SMA Negeri 1 Sedayu. *MOHUYULA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 42–50. <https://doi.org/10.31314/Mohuyula.4.2.42-50.2025>
- Safitri, N. A., Cheriani, & Suharman, A. (2025). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Chatgpt Dalam Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Semester IV Universitas Muhammadiyah Bone. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 30–34. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41085>
- Sagita, M., Sagita, E. S., & Syafari, N. (2025). The Role Of Generative Ai Companions In Promoting Reading Engagement And Self-Regulation In Efl Contexts. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 4(03), 448–465. <https://doi.org/10.56741/IISTR.jpes.001082>
- Salsabila, N. P., & Abidin, M. (2024). Analisis Urgensi Kompetensi Literasi Digital Dalam Mendukung Kemampuan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. Nusantara: *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 245–256. <https://doi.org/10.14421/nipi.2024.v4i1-15>
- Simanjuntak, P., Aritonang, M. A. S., Wantouw, F., Siahaan, R. D., Ardiansyah, M., Purba, S. E. M., ... & Hutagalung, C. A. (2024). *Kecerdasan Buatan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Simanjuntak, P., Realize, R., & Handoko, K. (2019). Pembinaan Administrasi Dan Dokumentasi Dengan Memanfaatkan Software Application. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 133–136. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i2.335>
- Supriyono, A., Lesmono, A. D., & Prihandono, T. (2024). Dampak Dan Tantangan Pemanfaatan Chatgpt Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 134–152. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.5214>
- Suryanti, F., & Ramadhanti, G. (2024). The Use Of Generative Ai In Higher Education Students' Writing: A Systematic Literature Review. *JEFLE: Journal of English as a Foreign Language Education*, 5(1), 34–49. <https://doi.org/10.26418/jefle.v5i1.82938>
- Sutikno, T., Ayuningtyas, A., Riadi, I., Winiarti, S., Rochmadi, T., & Rosad, S. (2025). Analisis Efektivitas Pelatihan Kecerdasan Artifisial Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(4), 6606–6615. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7546>
- Van Wyk, M. M. (2024). Is ChatGPT an Opportunity Or A Threat? Preventive Strategies Employed By Academics Related to A GenAI-Based LLM at A Faculty Of Education. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 7(1), 35–45. <https://doi.org/10.37074/jalt.2024.7.1.15>

