

Pelatihan Koding dan Kecerdasan Buatan Melalui Python serta Generative AI di SMA PBB Arjasari Bandung

Eko Darwiyanto^{1*}, Yudi Priyadi², Rio Nurtantyana³

¹Prodi Teknik Informatika, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

²Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

³Prodi Teknologi Informasi, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

*e-mail korespondensi: ekodarwiyanto@telkomuniversity.ac.id

Abstract

SMA PBB Arjasari, a private school in Arjasari District, Bandung Regency, employs 45 teachers and staff with varied educational backgrounds. Currently, Coding and Artificial Intelligence (AI) electives for grades X–XII are taught by a single teacher, which poses challenges in meeting the Ministry of Education and Culture curriculum outcomes. Interviews and needs analysis identified three key issues: limited structured resources, basic programming proficiency, and the use of Generative AI in learning. This community service activity aims to boost teacher competency through structured, hands-on training. Coding materials are sourced from open resources (e.g., w3schools); AI materials cover Generative AI concepts (ChatGPT, Gemini, Deepseek) and case studies from AI lectures. The program features three sessions: Generative AI for learning, basic Python programming, and solving AI case studies, each with coding practice. Methods include presentations, demonstrations, independent practice, and interactive quizzes. Impacts include 95% participant satisfaction, better AI understanding, improved basic programming skills, and greater readiness to achieve curriculum goals, according to post-activity surveys. Based on these results, the program can be replicated and expanded through further training.

Keywords: Coding; Programming Basics; Artificial Intelligence; Generative AI; Improving Teacher Competence

Abstrak

SMA PBB Arjasari, sekolah swasta di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, memiliki 45 guru dan tenaga kependidikan dengan latar pendidikan beragam. Mata pelajaran pilihan Koding dan Kecerdasan Artifisial (AI) untuk kelas X–XII saat ini hanya diampu oleh satu guru, sehingga muncul kendala dalam pemenuhan capaian pembelajaran sesuai kurikulum Kemendikdasmen. Hasil wawancara dan analisis kebutuhan mengidentifikasi tiga permasalahan utama, yaitu keterbatasan sumber belajar yang terstruktur, penguasaan dasar bahasa pemrograman, serta pemanfaatan teknologi Generative AI dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan terstruktur berbasis praktik. Materi koding disusun dengan merujuk sumber belajar terbuka (misalnya w3schools), sedangkan materi AI mencakup konsep dan pemanfaatan Generative AI (ChatGPT, Gemini, dan Deepseek) serta studi kasus yang diadaptasi dari perkuliahan AI. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi: pengenalan Generative AI untuk pembelajaran, dasar pemrograman Python, dan penyelesaian studi kasus AI disertai praktik koding. Metode meliputi pemaparan materi, demonstrasi, praktik mandiri, dan kuis interaktif. Survei menunjukkan kepuasan peserta sebesar 95% serta peningkatan pemahaman AI, keterampilan pemrograman dasar, dan kesiapan mencapai target kurikulum. Program ini berpotensi direplikasi dan dikembangkan melalui pelatihan lanjutan.

Kata Kunci: Koding; Dasar Pemrograman; Kecerdasan Buatan; Generative AI; Peningkatan Kompetensi Guru

Accepted: 2026-02-28

Published: 2026-07-17

PENDAHULUAN

Berdasarkan perkembangan teknologi informasi dan AI, pemerintah melalui Kemendikbud membuat kebijakan untuk mengenalkan Koding dan KA pada siswa Pendidikan Dasar dan Menengah. Kegiatan abdimas terbaru terkait topik ini di antaranya adalah : pelatihan literasi digital, koding, dan kecerdasan artifisial untuk peningkatan kapasitas sekolah di wilayah Kabupaten Tasikmalaya (El Akbar, R. R., et al., 2025), pelatihan Artificial Intelligence untuk tenaga pendidik dan guru Sekolah

Dasar Muhammadiyah (Subowo, E., et al., 2022), pelatihan coding dan Artificial Intelligence (AI) untuk tenaga pendidik dan kependidikan SMA Islam Alulum Terpadu Medan (Rizal, C., et al., 2025). Dissemination of Training Results On Coding And Artificial Intelligence Learning at SMKN 11 Merangin (Gina, R. G. S., et al., 2025), mengenalkan Artificial Intelligence (AI) kepada pelajar MTs Negeri 2 Model Kota Palembang (Syakti, F., et al., 2025), pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (AI) untuk perancangan pembelajaran dan pembuatan media ajar inovatif bagi guru (Adhitya, W. R., et al., 2025). Kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini serupa dengan kegiatan tersebut, diarahkan untuk Bapak Ibu guru SMA Pelita Bunga Bangsa (PBB), Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.

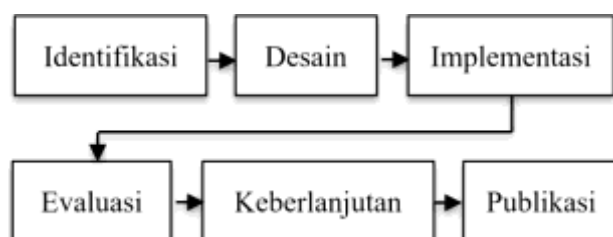
SMA PBB Arjasari merupakan sekolah swasta di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, dengan 45 guru dan tenaga kependidikan yang memiliki latar belakang pendidikan beragam. Implementasi mata pelajaran pilihan Koding dan Kecerdasan Artifisial (AI) di kelas X, XI, dan XII saat ini diampu oleh satu orang guru, sehingga menghadapi tantangan dalam mencapai capaian pembelajaran sesuai kurikulum Kemendikdasmen. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan, permasalahan utama meliputi keterbatasan sumber belajar terstruktur, penguasaan bahasa pemrograman, serta pemanfaatan teknologi Generative AI dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran Koding dan AI melalui pelatihan terstruktur dan berbasis praktik, memberikan informasi sumber belajar bahasa pemrograman, serta pemanfaatan teknologi Generative AI dalam pembelajaran. Materi Koding disusun dengan merujuk pada sumber belajar terbuka seperti w3schools.com, sedangkan materi AI mencakup pengenalan dan pemanfaatan Generative AI (ChatGPT, Gemini, dan Deepseek) serta studi kasus yang diadaptasi dari perkuliahan AI. Metode pelaksanaan meliputi pemaparan materi, demonstrasi langsung, praktik mandiri, serta kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi.

Unsur kebaruan kegiatan ini terletak pada model pelatihan terintegrasi yang menggabungkan pemahaman konseptual Generative AI, penguasaan dasar pemrograman Python, serta implementasi berbasis studi kasus dalam satu rangkaian pelatihan singkat berbasis praktik. Berbeda dengan pelatihan AI yang umumnya bersifat demonstratif atau berfokus pada aspek teknis semata, program ini menempatkan Generative AI sebagai alat bantu pedagogik lintas mata pelajaran dengan pendekatan human-in-the-loop dan refleksi etis. Model ini dirancang khusus untuk mendukung sekolah dengan keterbatasan sumber daya dalam mengimplementasikan kurikulum Koding dan AI secara berkelanjutan.

METODE

Pengabdian masyarakat pelatihan Koding dan Kecerdasan Artificial dengan Python dan Generative AI di SMA PBB Arjasari Bandung dilakukan melalui tahapan di Gambar 1. Pada sub bab untuk bagian ini, terdapat penjelasan setiap tahapan yang dilaksanakan pada Pengabdian Masyarakat di SMA PBB Arjasari Bandung.



Gambar 1. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Identifikasi dan Desain

SMA PBB Arjasari adalah sebuah sekolah swasta dengan nomor pokok sekolah 20227874 yang berlokasi di Jl. Raya Arjasari No 05 Arjasari, Arjasari, Kec. Arjasari, Kab. Bandung Prov. Jawa Barat, 40379. Bapak Ibu Guru SMA PBB Arjasari dan TPA, berjumlah 45 orang, berlatar belakang pendidikan beragam, dengan gelar Sarjana Pendidikan, Sarjana Pendidikan Islam, dan sebagainya.

Wawancara awal dengan salah seorang Guru, mengenai pelaksanaan pembelajaran Koding dan KA, SMA PBB menerapkannya sebagai mata pelajaran pilihan pada kelas X, XI, dan XII. Implementasi mata pelajaran pilihan Koding dan Kecerdasan Artifisial (AI) di kelas X, XI, dan XII saat ini diampu oleh satu orang guru, sehingga menghadapi tantangan dalam mencapai capaian pembelajaran sesuai kurikulum Kemendikdasmen. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan, permasalahan utama meliputi keterbatasan sumber belajar terstruktur, penguasaan bahasa pemrograman, serta pemanfaatan teknologi Generative AI dalam pembelajaran.

Merujuk naskah akademik pembelajaran Coding dan Kecerdasan Artifisial pada pendidikan dasar dan menengah, capaian pembelajaran Koding dan AI dirancang seperti Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kemampuan yang dikuasai Peserta Didik Tingkat SMA/MA/SMK/MAK

DIMENSI	Capaian Pembelajaran
KODING	Merancang program berbasis teks yang lebih kompleks dengan tambahan fungsi dan modul.
	Membuat program berbasis teks untuk menyelesaikan masalah nyata (misalnya simulasi pergerakan objek).
	Membuat produk digital yang lebih kompleks.
KECERDASAN BUATAN	Menggunakan AI dengan kombinasi perintah yang tepat (prompt engineering).
	Memahami dampak AI terhadap pekerjaan.
	Mengevaluasi AI berdasarkan: transparansi, explainability, sustainability.
	- Membangun model AI sederhana. - Membangun aplikasi menggunakan model AI yang tersedia dalam bentuk library/API.

2. Implementasi

Pada tahapan ini, aktivitas pengabdian Masyarakat melakukan pelatihan yang difokuskan pada tiga hal untuk diimplementasikan, yaitu:

- Koding: membuat program berbasis teks untuk menyelesaikan masalah nyata, seperti simulasi pergerakan objek. Bahkan belum sejauh itu, baru pengenalan sintaks dasar bahasa pemrograman.
- Generative AI: menggunakan teknologi kecerdasan artifisial dengan kombinasi perintah yang tepat (prompt engineering).
- Kecerdasan Buatan: memahami persoalan pada kecerdasan artifisial, belum sampai tahap evaluasi teknologi kecerdasan artifisial, seperti: transparency, explainability, dan sustainability).

3. Evaluasi

Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan implementasi peserta. Evaluasi dilakukan melalui survey untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap tiga materi tersebut, sebelum dan setelah pelatihan. Pertanyaan survey terkait ini diajukan melalui google form, seperti terlihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Evaluasi Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

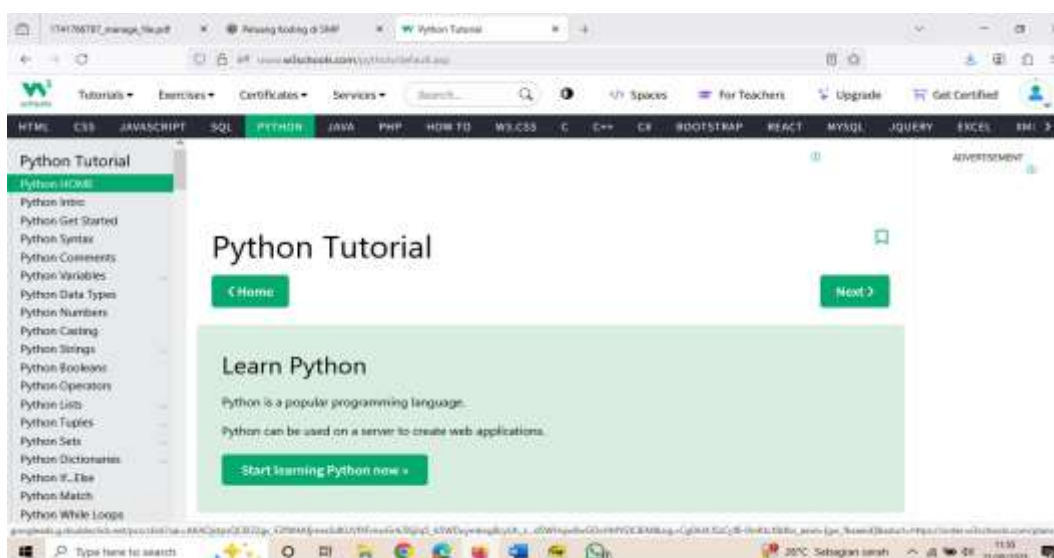
No	Materi Pelatihan	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
		Skala Penilaian	Skala Penilaian
1	Generative AI: Pemanfaatan dan Cara Kerjanya	1=Tidak tahu; 2=Tahu sedikit	1=Tahu sedikit; 2=Lebih tahu
2	Koding dengan Python	1=Tidak tahu; 2=Tahu sedikit	1=Tahu sedikit; 2=Lebih tahu
3	AI: Contoh Problem dan Kodingnya	1=Tidak tahu; 2=Tahu sedikit	1=Tahu sedikit; 2=Lebih tahu

4. Keberlanjutan dan Publikasi

Di antara bahasa pemrograman saat ini yang paling mudah dipelajari untuk pemula, anak Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah Python. Keunggulan Python:

- Sintaksnya sederhana, mirip bahasa Inggris, contoh: `print("Halo Dunia")` mudah dipahami.
- Minim simbol: tidak perlu tanda kurung kurawal `{}` atau titik koma; seperti di C++ atau Java.
- Langsung memberikan hasil (feedback cepat)
- Banyak sumber belajar: Termasuk di w3schools.com dan platform edukasi seperti Code.org, Replit, dan Scratch-to-Python bridge.
- Digunakan di dunia nyata: Python digunakan di AI, machine learning data science, web, dan otomasi.

Situs web w3schools.com adalah situs pendidikan daring yang sangat populer sebagai sumber belajar pemrograman dan teknologi web, lihat Gambar 2. Situs ini menyediakan tutorial, referensi, dan contoh interaktif untuk berbagai bahasa dan teknologi seperti HTML, CSS, JavaScript, SQL, Python, PHP, serta framework modern. Ciri khasnya adalah gaya penyampaian yang sederhana dan praktis, dilengkapi fitur Try it Yourself yang memungkinkan pengguna langsung mencoba dan mengedit kode di browser. Karena mudah diakses gratis dan ramah untuk pemula, W3Schools sering dijadikan titik awal bagi pelajar maupun pengembang untuk memahami dasar-dasar pemrograman dan pengembangan web. Berikut tampilan layarnya untuk belajar Python.

**Gambar 2.** Belajar Python di w3schools.com

Bertemu dan berdialog dengan Kepala Sekolah, materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan bapak ibu guru sebagai berikut:

- a. Generative AI, Pemanfaatan dan Cara Kerja
- b. Pengantar bahasa Pemrograman & belajar Python melalui w3schools.com
- c. AI, Contoh Masalah & Koding.

Diperkirakan setiap materi membutuhkan waktu 1 jam, seluruh materi diperkirakan selesai dalam 3 jam. Tahapan kegiatan pelatihan materi belajar kepada guru, dan partisipasi guru ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Evaluasi Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Kegiatan	Deskripsi	Partisipasi mitra
1	Perencanaan	Identifikasi tujuan pelatihan dan materi yang akan diajarkan kepada para guru. Tentukan apa yang ingin dicapai melalui pelatihan ini dan bagaimana materi akan disampaikan. Rencanakan durasi, lokasi, dan metode pelatihan yang akan digunakan.	Menyetujui materi yang akan diajarkan kepada para guru.
2	Pengembangan Materi Pelatihan	Buat materi pelatihan yang komprehensif dan relevan. Ini bisa berupa presentasi, modul, materi bacaan, dan contoh kasus. Pastikan materi mencakup konsep-konsep penting yang ingin diajarkan kepada para guru.	
3	Pengaturan Jadwal	Tentukan jadwal pelatihan yang sesuai dengan jadwal para guru. Pastikan ada waktu yang cukup untuk memahami dan mendiskusikan materi. Pertimbangkan juga adanya istirahat dan sesi interaktif.	Menyepakati jadwal pelatihan yang sesuai dengan jadwal para guru.
4	Sesi Pelatihan	Selama sesi pelatihan, ajarkan materi kepada para guru dengan cara yang efektif. Gunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti ceramah, diskusi, studi kasus, dan kegiatan interaktif. Bantu para guru memahami konsep-konsep dan menjawab pertanyaan mereka.	Dilaksanakan offline di Lab Komputer SMA PBB Arjasari
5	Diskusi dan Tanya Jawab	Berikan kesempatan kepada para guru untuk berdiskusi dan bertanya tentang materi yang diajarkan. Diskusi dan tanya jawab dapat membantu mengklarifikasi konsep yang mungkin rumit atau ambigu.	Diskusi dan tanya jawab
6	Aktivitas Praktis	Selain penyampaian teori, berikan juga aktivitas praktis yang melibatkan para guru dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari. Contohnya, Anda dapat memberikan tugas-tugas atau latihan yang relevan dengan materi.	Bapak ibu guru mengerjakan tugas-tugas atau latihan yang relevan dengan materi.

7	Evaluasi dan Umpan Balik	Setelah sesi pelatihan, lakukan evaluasi terhadap pemahaman para guru. Ini bisa berupa kuis, tugas, atau diskusi singkat. Berikan umpan balik konstruktif kepada para guru tentang apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka.	Bapak/ibu guru memberikan usulan materi pelatihan baru
8	Dukungan Lanjutan	Tetap sediakan sumber daya dan dukungan untuk para guru setelah pelatihan berakhir. Mereka mungkin memiliki pertanyaan atau butuh bantuan saat menerapkan konsep yang telah dipelajari di dalam kelas. Tahapan-tahapan ini membantu memastikan bahwa pelatihan kepada guru dilakukan dengan efektif dan memaksimalkan pemahaman serta penerapan materi yang diajarkan.	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, 15 November 2025, 09.00 – 12.00, di Lab Komputer, SMA PBB, Jl Arjasari 5 Desa Arjasari Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Poster kegiatan ini, dicetak berukuran 2,5 x 1,5 meter, dipajang di dinding depan ruang pelatihan. Peserta hadir sebelum jam acara dimulai, mengisi daftar hadir dan mendapatkan snack. Dengan instruktur 3 orang, dan dibantu 3 mahasiswa, hadir dalam pelatihan ini 41 peserta. Acara dibuka oleh MC, sambutan PIC pelatihan, dan sambutan Kepala Sekolah.

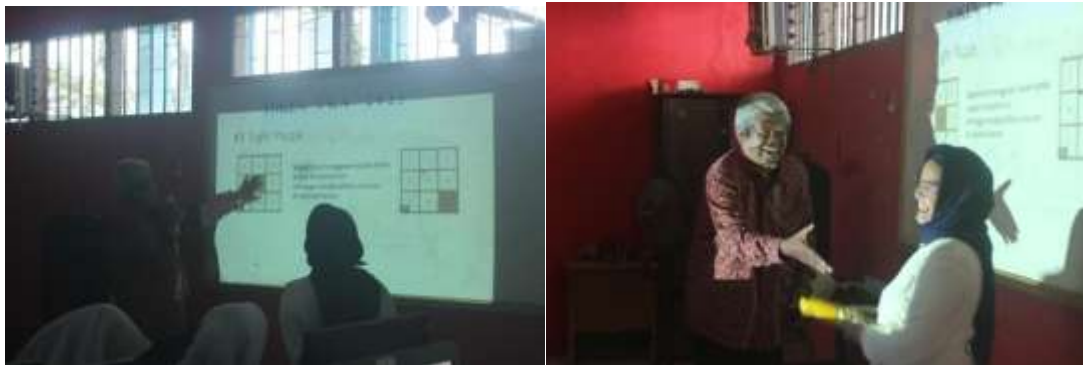
Gambar 3, 4, dan 5 menampilkan penyampaian materi pelatihan yang dilaksanakan oleh para pemateri, yaitu: Eko Darwiyanto, Yudi Priyadi, dan Rio Nurtantyana. Di sesi pertama disampaikan materi Generative AI-cara kerja, dan pemanfaatannya, sesi kedua pengantar bahasa pemrograman & belajar Python melalui w3schools.com, sesi ketiga AI-Contoh Masalah & Koding.



Gambar 3. Penyampaian Materi-1 Pengenai Praktik Prompting

Gambar 4. Penyampaian Materi-2 Mengenai Python





Gambar 5. Penyampaian Materi-3 Mengenai Quiz yang Disertai Hadiah Pemenang Quiz

Pada sesi-3 pelatihan, disampaikan kuis kasus-kasus sederhana AI: Shortest Path, Water Jug, Eight Puzzle, Eight Queen, Crypt Arithmetic Problem, Tower of Hanoi, Rubik Cube. Diberikan hadiah untuk peserta yang paling cepat menjawab benar kuis. Dari kegiatan pelatihan Koding dan KA dengan Python and Generative AI ini, diperoleh manfaat dalam hal peningkatan literasi AI guru, transformasi pembelajaran digital, pengembangan kompetensi pedagogik. Selanjutnya, pada sub bab untuk bagian ini akan dinarasikan mengenai keberhasilan pembahasan yang dilaksanakan di SMA PBB Arjasari.

1. Peningkatan Literasi AI Guru

Pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam kegiatan pengabdian ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi AI guru pada aspek konseptual, operasional, dan reflektif. Pada aspek konseptual, guru memperoleh pemahaman mengenai prinsip dasar kerja Generative AI, termasuk mekanisme input–proses–output, potensi bias, serta keterbatasan sistem. Pengenalan platform seperti ChatGPT (dikembangkan oleh OpenAI), Gemini (oleh Google), dan DeepSeek (oleh DeepSeek) membantu guru memahami bahwa teknologi AI bersifat alat bantu (assistive tool), bukan pengganti peran pendidik.

Pada aspek operasional, guru berlatih menyusun prompt yang efektif, mengevaluasi keluaran sistem, serta memodifikasi hasil sesuai dengan konteks kurikulum. Proses ini menunjukkan bahwa literasi AI tidak berhenti pada kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi mencakup kemampuan mengendalikan dan mengarahkan teknologi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek reflektif, guru mulai menyadari pentingnya validasi manusia (human-in-the-loop), integritas akademik, serta etika penggunaan AI dalam pendidikan. Hal ini penting agar implementasi teknologi tidak menurunkan kualitas pembelajaran, tetapi justru meningkatkan kualitas proses berpikir kritis guru dan siswa.

2. Transformasi Pembelajaran Digital

Pemanfaatan Generative AI dalam pelatihan mendorong transformasi pendekatan pembelajaran dari model konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan AI untuk menghasilkan variasi soal, studi kasus kontekstual, serta contoh kode pemrograman secara cepat dan efisien. Efisiensi ini memberikan ruang bagi guru untuk lebih fokus pada pendampingan, fasilitasi diskusi, dan pembimbingan pemecahan masalah.

Selain itu, AI memungkinkan personalisasi pembelajaran melalui penyusunan materi diferensiatif sesuai tingkat kemampuan siswa. Dalam konteks mata pelajaran Koding dan AI, kemampuan menghasilkan simulasi kasus dan contoh implementasi algoritma memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyampaian teori, tetapi berkembang menjadi eksplorasi solusi berbasis masalah (problem-based learning). Transformasi ini

menunjukkan bahwa Generative AI berperan sebagai katalis digitalisasi pembelajaran, terutama dalam konteks sekolah yang masih memiliki keterbatasan sumber daya manusia dan bahan ajar terstruktur.

3. Penguatan Pembelajaran Digital

Dari perspektif kompetensi pedagogik, pemanfaatan Generative AI mendukung peningkatan kemampuan guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam tahap perencanaan, AI membantu guru menyusun modul ajar, merancang asesmen diagnostik, serta mengembangkan strategi diferensiasi pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya kesiapan guru dalam mencapai capaian pembelajaran sesuai kurikulum.

Pada tahap pelaksanaan, AI berfungsi sebagai asisten pedagogik digital (digital co-teacher) yang dapat menyediakan alternatif penjelasan konsep, contoh tambahan, dan variasi latihan soal. Guru tetap memegang peran utama sebagai fasilitator, sementara AI memperkaya sumber referensi dan variasi metode. Dalam aspek evaluasi, AI membantu penyusunan instrumen asesmen serta refleksi terhadap hasil pembelajaran. Proses ini mendorong guru untuk lebih sistematis dan berbasis data dalam menilai capaian siswa.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi Generative AI secara kritis, etis, dan kontekstual berpotensi meningkatkan literasi teknologi sekaligus memperkuat kompetensi pedagogik guru. Implementasi yang berkelanjutan dan pendampingan lanjutan diperlukan agar transformasi ini tidak bersifat temporer, melainkan menjadi bagian dari budaya pembelajaran digital di sekolah.

Survey pelaksanaan abdimas disampaikan di akhir kegiatan, sebanyak 22 dari 41 peserta mengisi survey. Peserta yang tidak mengisi survey, kemungkinan sibuk dengan praktek prompting. Tabel 4 menampilkan hasil survey peserta yang mengalami peningkatan pemahaman. Untuk materi pertama, banyak peserta yang sudah tahu. Untuk materi kedua dan ketiga, banyak peserta yang belum tahu. Setelah pelathan ini, hampir semua peserta lebih tahu.

Tabel 4. Hasil Survey Pemahaman

No	Materi	Sebelum pelatihan		Setelah pelatihan	
		Tidak tahu	Tahu sedikit	Tahu sedikit	Lebih tahu
1	Generatif AI, Pemanfaatan dan Cara Kerja	4	18	1	21
2	Koding dengan Python	18	4	7	15
3	AI, Contoh problem dan Kodingnya	14	8	5	17

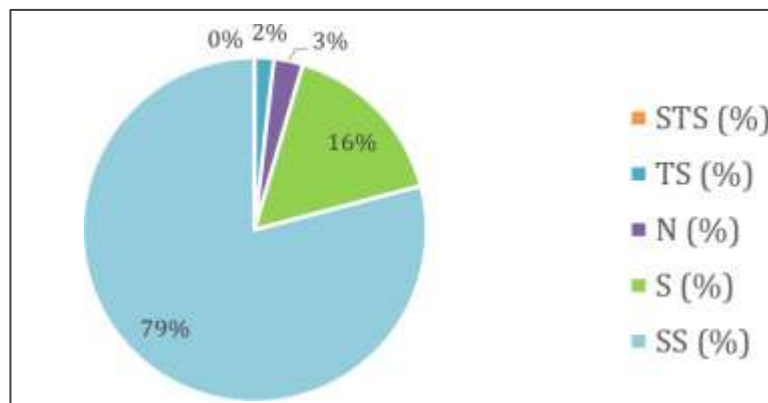
Tabel 5 dan Gambar 6 menunjukkan rata-rata 95% peserta puas dengan kegiatan ini. 79% "Sangat Puas", dan 16% "Puas". Hasil yang mirip denga penelitian mengenai sosialisasi pemanfaatan artificial intelligence kepada dosen dan mahasiswa (Antoni, S., et al., 2024).

Tabel 5. Hasil Survey Pemahaman

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0	0	0	9,1	90,9
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	9,1	9,1	31,8	50
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	4,5	27,3	68,2

4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	4,5	95,5
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	0	9,1	90,9

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju



Gambar 6. Survey Feedback Pelaksanaan Abdimas

Beberapa alternatif kegiatan abdimas sebagai kelanjutan pelatihan ini:

- Melanjutkan pelatihan di kelas mata pelajaran Koding dan KA untuk mencapai target kurikulum
- Melakukan pelatihan serupa ke lembaga pendidikan lain yang membutuhkan materi pelatihan tersebut
- Pelatihan AI untuk karyawan Yayasan (Ariani, F., et al., 2025), (Prahartiwi, L. I., et al., 2025), atau organisasi pemuda (Tandirerung, V. A., et al., 2025), atau perangkat desa (Ibrahim, A. M., 2025), atau para pekerja social (Fauzi, D., et al., 2025), para mahasiswa dengan ragam teknik prompting (Kurniasih, N., 2024).
- Materi nilai kemanusiaan layak ditambahkan untuk pelatihan berikutnya (Fajrillah, F., et al., 2024).

Kegiatan pelatihan ini sudah dipublikasikan, sebagai berikut:

- Ditampilkan di website fakultas informatika Unversitas Telkom.
- Video kegiatan di youtube.
- Paper di jurnal ini.

KESIMPULAN

Guru-guru SMA PBB Arjasari membutuhkan pelatihan wawasan dan cara prompting pada tool Generative AI, informasi sumber belajar mudah bahasa pemrograman, dan contoh-contoh permasalahan AI dan kodingnya. Pelatihan ini diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Peserta memberikan feedback tingkat kepuasan 95%. Beberapa alternatif kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai kelanjutan pelatihan insi: melanjutkan pelatihan di kelas mata pelajaran Koding dan KA untuk mencapai target kurikulum; melakukan pelatihan serupa ke lembaga pendidikan lain yang membutuhkan materi pelatihan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih pada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Telkom University yang telah memberikan dukungan penuh dan pembiayaan dalam melaksanakan kegiatan Abdimas melalui skema penyuluhan/pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- El Akbar, R. R., Herwina, W., Handiman, I., Al Husaini, M., Lukmana, H. H., Pitrianti, S., & Asyaky, M. S. (2025). Pelatihan literasi digital, koding, dan kecerdasan artifisial untuk peningkatan kapasitas sekolah di wilayah Kabupaten Tasikmalaya. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 5(2). <https://doi.org/10.47709/dst.v5i2.7327>.
- Subowo, E., Dhiyaulhaq, N., & Khasanah, I. W. (2022). Pelatihan artificial intelligence untuk tenaga pendidik dan guru sekolah dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI). *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v2i2.1372>.
- Rizal, C., Wahyuni, L., Supiyandi, Eka, M., & Nasution, Y. R. (2025). Pelatihan coding dan artificial intelligence (AI) untuk tenaga pendidik dan kependidikan SMA Islam Alulum Terpadu Medan. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(2), 483–490. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i2.693>.
- Gina, R. G. S., Alhaq, H., & Firmansyah, M. R. (2025). Dissemination of training results on coding and artificial intelligence learning at SMKN 11 Merangin. *Vox Populi: Jurnal Umum Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 112–117. <https://doi.org/10.70308/voxpathuli.v2i2.247>.
- Syakti, F., Putra, M. S., Saputri, N. A. O., & Halim, R. M. N. D. (2025). Mengenalkan artificial intelligence (AI) kepada pelajar MTs Negeri 2 Model Kota Palembang: Upaya literasi digital sejak dini melalui kegiatan pengabdian masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(8), 3944–3949. <https://doi.org/10.59837/jpmbs.v3i8.3193>.
- Adhitya, W. R., Adhitya, T. R., & Hidayat, D. (2025). Pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) untuk perancangan pembelajaran dan pembuatan media ajar inovatif bagi guru. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 83–94. <https://doi.org/10.35447/prioritas.v7i01.1166>.
- Antoni, S., Karim, M., Oktarina, K., Halim, H., & Patria, N. (2024). Sosialisasi pemanfaatan artificial intelligence kepada dosen dan mahasiswa dalam menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3229–3236. <https://doi.org/10.59837/jpmbs.v2i8.1449>.
- Ariani, F., Supriyadi, R., & Sumarna. (2025). Pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung kinerja yayasan sosial dan yatim piatu Irma. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2). <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i2.49038>.
- Prahartiwi, L. I., Yuningsih, Y., Pujiastuti, E., & Dari, W. (2025). Pengembangan aplikasi AI: Langkah awal menuju digitalisasi pada Yayasan Kopia Raya Insani. *Dharma*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.31294/dharma.v2i1.7524>.
- Tandirerung, V. A., Oskar, I., & Baso, F. (2025). Pelatihan literasi kecerdasan artifisial bagi generasi remaja Tana Toraja. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 238–244. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v3i3.10750>.
- Ibrahim, A. M. (2025). Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk meningkatkan efektivitas pelayanan publik bagi perangkat desa di Kabupaten Brebes. *Jurnal Relawan dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 3(2). <https://doi.org/10.69773/gqfcpn60>.
- Fauzi, D., & Ihsan, M. (2025). Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan peran peer educator HIV/AIDS pada lokus pekerja seks. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(3), 371–378. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i3.527>.
- Kurniasih, N. (2024). Kecerdasan buatan sebagai mitra belajar mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 7599–7604. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i4.32936>.

-
- Fajrillah, F., Razali, M., Amadi, J., Handri, M., Hasan, J., & Hasyim, S. (2024). Menggabungkan kecerdasan buatan (AI) dan nilai kemanusiaan dalam pendidikan di era digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 4383–4390. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.27947>.