

# PELATIHAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK PENINGKATAN LITERASI DIGITAL REMAJA PEDESAAN: STUDI PENGABDIAN BERBASIS INTERVENSI

Erlan Darmawan\*, Nani Ronsani Thamrin, Dewi Sukma Nurhana, Tiara Astuti,  
Rohmalia, Aditiya, Muhammad Pakhriz Alif

Universitas Kuningan, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
e-mail: erlan.darmawan@uniku.ac.id

## *Abstract*

*This community service program was implemented to address low digital literacy among rural youth and to provide limited access to Artificial Intelligence (AI) training. Although smartphone usage among teenagers is quite high, it remains largely focused on entertainment and social media, so the productive use of digital technology has not developed to its full potential. To address this, the activity was carried out with youth from Pajawan Kidul Village, Lebakwangi District, Kuningan Regency, aiming to improve their basic understanding of AI and digital literacy skills in rural areas. The implementation method used a participatory approach through socialization, AI practice, mentoring, project-based learning, and evaluation using pre- and posttests. During this process, participants received training on using various AI-based applications, including ChatGPT, QuillBot, Canva AI, and Tome AI. In total, 30 village youth were involved in all program activities. As a result, the activity showed an increase in participants' understanding of AI concepts and their application in daily activities. The average score of participants increased from 57.44 before the training to 82.66 after the activity ended, an increase of approximately 43.9%. Notably, there was significant growth in participants' understanding of how AI can support more productive activities. Beyond improving participants' skills, this activity led to five AI-based mini-projects and the formation of the "Youth Tech Club Pajawan Kidul" learning community to sustain digital learning in the village. In summary, AI training that emphasizes hands-on practice and a contextual approach can be an effective way to strengthen digital literacy while reducing the technology gap among rural youth.*

*Keywords: technological innovation, digital literacy, Artificial Intelligence training, rural youth, community empowerment,*

## **Abstrak**

Program pengabdian ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan rendahnya kemampuan literasi digital pada remaja desa serta masih terbatasnya akses terhadap pelatihan *Artificial Intelligence* (AI). Meskipun penggunaan smartphone di kalangan remaja sudah cukup tinggi, pemanfaatannya sebagian besar masih berfokus pada aktivitas hiburan dan media sosial sehingga penggunaan teknologi digital secara produktif belum berkembang secara optimal. Kegiatan dilaksanakan pada remaja Desa Pajawan Kidul, Kecamatan Lebakwangi, Kabupaten Kuningan dengan tujuan meningkatkan pemahaman dasar AI dan kemampuan literasi digital masyarakat muda di wilayah pedesaan. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, praktik penggunaan teknologi AI, pendampingan, pembelajaran berbasis proyek, serta evaluasi menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dalam pelaksanaannya, peserta memperoleh pelatihan penggunaan berbagai aplikasi berbasis AI, antara lain ChatGPT, Quillbot, Canva AI, dan Tome AI. Sebanyak 30 remaja desa terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep serta penerapan AI pada aktivitas sehari-hari. Nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan dari 57,44 sebelum pelaksanaan pelatihan menjadi 82,66 setelah kegiatan berakhir atau meningkat sekitar 43,9%. Perubahan paling menonjol terlihat pada pemahaman peserta mengenai penggunaan AI untuk mendukung aktivitas yang lebih produktif. Selain peningkatan kemampuan peserta, kegiatan ini juga menghasilkan lima proyek mini berbasis AI dan membentuk komunitas belajar "Youth Tech Club Pajawan Kidul" sebagai sarana keberlanjutan pembelajaran digital di lingkungan desa. Dengan demikian, pelatihan AI yang menekankan praktik langsung dan pendekatan kontekstual dapat menjadi salah satu upaya efektif dalam memperkuat literasi digital sekaligus mengurangi kesenjangan teknologi pada remaja pedesaan.

Kata Kunci: inovasi teknologi, literasi digital, pelatihan kecerdasan buatan, pemuda pedesaan, pemberdayaan masyarakat

## PENDAHULUAN

Perubahan pola kehidupan masyarakat pada era digital berlangsung sangat cepat dan memengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan internet kini tidak hanya digunakan untuk kebutuhan komunikasi, tetapi juga mulai mendukung proses pembelajaran, pengelolaan informasi, dan pengembangan keterampilan sumber daya manusia. Salah satu inovasi teknologi yang berkembang pesat adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan, yang semakin sering digunakan untuk membantu berbagai aktivitas agar dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien (Rahayu et al., 2023). Dalam bidang pendidikan, penggunaan AI dipandang mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus membantu mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih adaptif terhadap perkembangan global (Iskandar et al., 2024). Selain itu, kegiatan sosialisasi dan pelatihan kecerdasan buatan juga terbukti dapat memperkuat literasi digital peserta didik serta meningkatkan kesiapan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara produktif (Dinata et al., 2025).

Pemanfaatan AI saat ini telah menjangkau berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga industri kreatif (Christy et al., 2025). Namun, perkembangan tersebut belum sepenuhnya dapat diakses secara merata oleh seluruh masyarakat, khususnya pada wilayah pedesaan. Remaja desa masih menghadapi sejumlah kendala dalam mengikuti perkembangan teknologi digital akibat keterbatasan fasilitas pendukung, akses internet yang belum stabil, dan minimnya kegiatan pelatihan teknologi digital (Hariyanto et al., 2023). Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan literasi digital masyarakat muda di pedesaan masih relatif terbatas. Padahal, literasi digital menjadi kompetensi dasar yang diperlukan masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan (Salamah, 2021). Jika situasi ini tidak segera diatasi, kesenjangan pemanfaatan teknologi antara masyarakat perkotaan dan pedesaan berpotensi semakin melebar.

Desa Pajawan Kidul di Kecamatan Lebakwangi, Kabupaten Kuningan, dipilih sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian karena memiliki

kondisi yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Berdasarkan hasil observasi awal serta koordinasi bersama pemerintah desa, diketahui bahwa sebagian besar remaja telah memiliki perangkat digital seperti *smartphone*. Akan tetapi, penggunaan perangkat tersebut masih lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan dan aktivitas media sosial. Di sisi lain, pelatihan teknologi yang berfokus pada pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) secara terstruktur dan berkelanjutan belum pernah dilaksanakan di wilayah tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara ketersediaan perangkat teknologi dengan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Dengan demikian, Desa Pajawan Kidul dinilai tepat sebagai lokasi implementasi program literasi digital berbasis AI.

Rendahnya kemampuan literasi digital pada remaja desa tidak hanya berdampak pada terbatasnya akses informasi, tetapi juga memengaruhi kesiapan mereka dalam menghadapi perubahan dunia kerja yang semakin terhubung dengan perkembangan teknologi digital.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital, termasuk *Artificial Intelligence* (AI), telah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan generasi muda, baik dalam bentuk peluang maupun tantangan (Isti'anatul Mashlahah & Syamsul Arifin, 2023). Pemanfaatan AI juga memunculkan berbagai persoalan terkait etika penggunaan teknologi, perlindungan privasi, dan keamanan data yang perlu dipahami secara bijak oleh pengguna (Masrichah, 2023). Tanpa adanya edukasi dan pendampingan yang memadai, remaja berpotensi hanya menjadi konsumen teknologi tanpa mampu berperan sebagai individu yang kreatif dan inovatif.

Berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu meningkatkan kreativitas sekaligus mendukung proses pembuatan materi pembelajaran dan konten digital secara lebih efektif (Zusrony et al., 2024; Rahayu et al., 2023). Selain itu, pengenalan AI kepada masyarakat desa juga terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan wawasan dan keterampilan teknologi masyarakat

(Antoro et al., 2024). Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis AI memiliki potensi untuk diterapkan pada komunitas pedesaan melalui pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan melibatkan partisipasi aktif peserta kegiatan.

Berdasarkan hasil identifikasi lapangan, masalah utama yang dihadapi mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah rendahnya kemampuan literasi digital serta terbatasnya akses terhadap pelatihan AI yang praktis, sistematis, dan mudah diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Sebagian besar remaja desa juga belum pernah memperoleh pembelajaran mengenai konsep dasar AI, manfaat dan risiko penggunaannya, maupun penerapan AI dalam kegiatan belajar dan kehidupan sehari-hari. Selain itu, belum tersedia komunitas atau ruang belajar teknologi yang dapat mendukung keberlanjutan proses pembelajaran digital di lingkungan desa.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, tim pengabdian menyusun program “Smart Youth with Smart Tech: Pelatihan AI untuk Remaja Pedesaan sebagai Upaya Pemerataan Literasi Teknologi.” Program ini dilaksanakan melalui metode pelatihan

pelatihan praktik langsung (*hands-on training*) dengan memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis AI yang mudah diakses, seperti ChatGPT, QuillBot, Canva AI, dan aplikasi presentasi berbasis AI lainnya. Kegiatan pelatihan dilakukan secara interaktif melalui penyampaian materi, simulasi penggunaan teknologi, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Melalui pendekatan tersebut, peserta diharapkan tidak hanya memahami konsep AI secara teoritis, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi tersebut secara kreatif dalam berbagai kegiatan.

Selain mengenalkan teknologi AI, program ini juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam pelaksanaannya, peserta diberikan kesempatan untuk membuat proyek mini berbasis AI yang disesuaikan dengan kebutuhan serta potensi lingkungan sekitar. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu mengurangi kesenjangan digital sekaligus meningkatkan kesadaran peserta mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

Luaran yang diharapkan dari program ini meliputi peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep dan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*, pelaksanaan pelatihan AI berbasis literasi digital, pengembangan proyek mini berbasis AI, serta terbentuknya komunitas belajar teknologi di lingkungan desa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan jangka pendek, tetapi juga diarahkan pada pembentukan ekosistem literasi digital yang berkelanjutan di masyarakat pedesaan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan pemahaman dasar mengenai *Artificial Intelligence* (AI) pada remaja desa melalui pelatihan berbasis praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran teknologi yang berkelanjutan di tingkat desa.

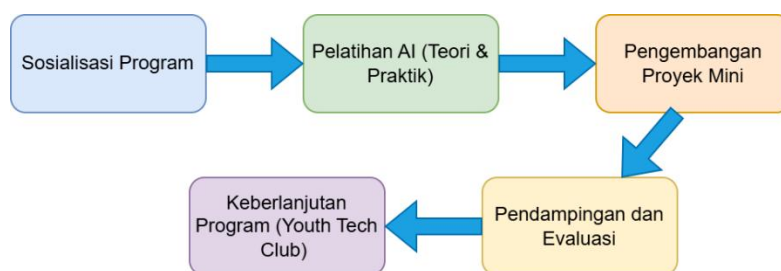
## **PELAKSANAAN DAN METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa

Pajawan Kidul, Kecamatan Lebakwangi, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sasaran program adalah remaja berusia 13–19 tahun yang berdomisili di wilayah tersebut. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 30 orang yang dipilih melalui koordinasi bersama perangkat desa dengan mempertimbangkan minat peserta serta kesiapan mengikuti seluruh tahapan program. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama delapan bulan yang mencakup tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, evaluasi, dan penyusunan laporan kegiatan.

Metode pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, evaluasi, serta penguatan keberlanjutan program. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan kolaboratif sehingga mitra tidak hanya menjadi sasaran kegiatan, tetapi juga ikut berpartisipasi aktif dalam setiap proses pelaksanaan program.

Untuk mempermudah pemahaman mengenai tahapan kegiatan pengabdian, alur pelaksanaan metode program disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan pelaksanaan pengabdian terdiri atas lima tahap utama sebagai berikut:

1. **Sosialisasi Program:** Tahap awal dilakukan melalui pertemuan dengan pemerintah desa, tokoh masyarakat, dan calon peserta. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai latar belakang program, tujuan pelaksanaan, manfaat kegiatan, serta tahapan mekanisme program yang akan dijalankan. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kondisi awal peserta melalui diskusi dan observasi singkat terkait tingkat literasi digital serta pengalaman penggunaan teknologi. Tahap sosialisasi menjadi penting untuk membangun komitmen bersama serta memastikan dukungan fasilitas dari pemerintah desa.
2. **Pelatihan Literasi Digital dan Artificial Intelligence (AI):** Tahapan kedua merupakan inti kegiatan yang berfokus pada pelatihan literasi digital serta pengenalan konsep *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara intensif selama tiga hari melalui metode pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan praktik langsung (*hands-on training*). Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar AI, manfaat dan risiko penggunaan AI, etika pemanfaatan teknologi, serta praktik penggunaan berbagai aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Quillbot, Canva AI, dan aplikasi presentasi berbasis AI. Metode pelatihan dirancang dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik untuk meningkatkan pemahaman peserta secara optimal.

Peserta kemudian dikelompokkan ke dalam tim kecil yang beranggotakan 3–5 orang guna mendorong terjadinya kerja sama dan interaksi diskusi selama kegiatan berlangsung. Melalui pendekatan tersebut, peserta diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah terkait pemanfaatan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

- 3. Pengembangan Proyek Mini Berbasis AI:** Pada tahap ini, peserta mengembangkan proyek mini berbasis AI secara berkelompok dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh selama pelatihan. Proyek yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan lokal, seperti pembuatan konten edukatif digital atau media promosi potensi desa. Tim pengabdian memberikan pendampingan intensif untuk memastikan setiap kelompok mampu menyelesaikan proyek dengan baik. Hasil proyek kemudian dipresentasikan dalam forum mini expo sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan kepada masyarakat.

#### 4. Pendampingan dan Evaluasi:

Tahapan ini mencakup proses pendampingan lanjutan sekaligus evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan. Proses evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan lima aspek penilaian utama, yaitu pengalaman awal peserta terkait pengenalan *Artificial Intelligence* (P1), pemahaman mengenai manfaat AI dalam aktivitas sehari-hari (P2), pemahaman penggunaan AI dalam bidang pendidikan (P3), pandangan peserta terhadap pemanfaatan AI untuk meningkatkan ketertarikan belajar (P4), serta pemahaman mengenai pentingnya AI di lingkungan sekolah (P5).

Setiap aspek penilaian diukur menggunakan skala Likert untuk mempermudah pengolahan data kuantitatif. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata, selisih hasil *pretest* dan *posttest*, serta persentase peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Selain pendekatan kuantitatif, evaluasi juga dilakukan secara kualitatif melalui

kegiatan observasi dan diskusi reflektif guna mengidentifikasi faktor pendukung maupun hambatan yang ditemukan selama program berlangsung.

5. **Keberlanjutan Program:** Tahap akhir kegiatan difokuskan pada upaya menjaga keberlanjutan program melalui pembentukan komunitas belajar “Youth Tech Club Pajawan Kidul” yang berfungsi sebagai sarana pengembangan literasi digital secara berkesinambungan. Komunitas ini difasilitasi melalui media komunikasi daring serta penyediaan materi pelatihan dalam bentuk digital yang dapat diakses kembali oleh peserta. Pembentukan komunitas ini diharapkan mampu menjaga keberlanjutan dampak program dalam jangka panjang.

Partisipasi mitra terlihat sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Pemerintah desa berperan dalam menyediakan fasilitas dan mendukung koordinasi peserta, sementara remaja berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Tim pengabdian terdiri dari ketua tim sebagai koordinator kegiatan,

anggota tim sebagai fasilitator pelatihan, serta mahasiswa sebagai asisten fasilitator, dokumentator, dan pengumpul data evaluasi.

Melalui tahapan yang sistematis dan pendekatan partisipatif ini, metode pelaksanaan kegiatan dirancang untuk menjawab permasalahan mitra secara komprehensif, sekaligus memastikan bahwa hasil pengabdian tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkelanjutan dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi teknologi remaja pedesaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program “Smart Youth with Smart Tech” menghasilkan berbagai capaian yang dapat dianalisis melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat literasi *Artificial Intelligence* (AI) peserta berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu pengalaman awal peserta dalam mengenal AI (P1), pemahaman mengenai manfaat AI dalam aktivitas sehari-hari (P2), pemanfaatan AI di bidang pendidikan (P3), pandangan peserta terhadap penggunaan AI untuk

meningkatkan daya tarik pembelajaran (P4), serta pemahaman mengenai pentingnya AI di lingkungan sekolah (P5). Model evaluasi tersebut sejalan dengan pendekatan kegiatan pengabdian berbasis pelatihan yang menekankan pengukuran dampak program secara sistematis dan terukur (Assaad et al., 2026).

**I. Peningkatan Literasi AI Berdasarkan *Pretest* dan *Posttest***

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan setelah peserta mengikuti kegiatan pelatihan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Parameter	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Perubahan
1	P1	78,6	100,0	21,4
2	P2	42,9	80,0	37,1
3	P3	92,9	93,3	0,4
4	P4	35,7	66,7	31,0
5	P5	57,1	73,3	16,2

Berdasarkan data pada Tabel 1, seluruh aspek penilaian menunjukkan peningkatan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator P2 yang berkaitan dengan pemahaman manfaat AI dalam

aktivitas sehari-hari, dengan kenaikan sebesar 37,1 poin. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebelum mengikuti pelatihan, peserta masih belum memahami secara maksimal pemanfaatan AI untuk kegiatan yang bersifat produktif. Setelah mengikuti program, peserta mulai memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan juga terjadi pada indikator P4 terkait persepsi peserta terhadap penggunaan AI dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dengan kenaikan sebesar 31,0 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa praktik langsung menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI mampu meningkatkan minat peserta terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Walaupun demikian, nilai *posttest* pada indikator ini masih lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengenai pemanfaatan AI untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran masih memerlukan pendampingan lanjutan.

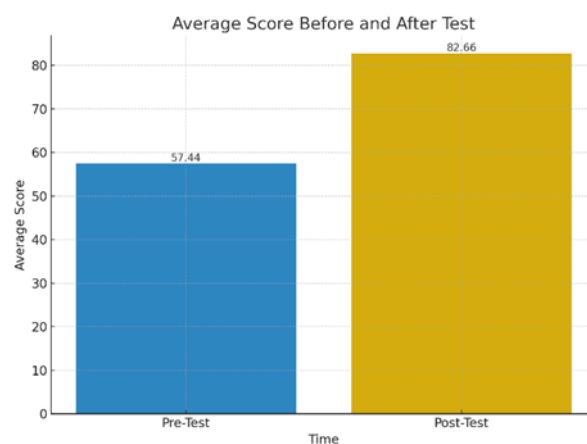
Secara keseluruhan, rata-rata nilai peserta meningkat dari 57,44 sebelum pelatihan menjadi 82,66 setelah pelatihan

dilaksanakan, dengan persentase peningkatan sekitar 43,9%. Data tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi AI pada remaja pedesaan (Assaad et al., 2026; Muktar, 2026).

Hasil kegiatan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dapat membantu meningkatkan pemahaman serta keterampilan digital masyarakat secara lebih optimal (Sahputra et al., 2026; Fadjeri et al., 2026). Selain itu, pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran juga dinilai mampu mendorong kreativitas dan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar (Zusrony et al., 2024).

Temuan dalam kegiatan ini turut memperkuat pandangan bahwa penerapan teknologi AI pada program edukasi masyarakat memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kesiapan masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital (Hamdiah et al., 2026; Nasir et al., 2026). Selain mendukung akses pembelajaran yang lebih luas, penggunaan pendekatan berbasis teknologi dan AI

juga berkontribusi terhadap pemberdayaan masyarakat, terutama pada wilayah pedesaan (Mohan et al., 2026; Fuller et al., 2026). Perbandingan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Skor Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, terjadi peningkatan signifikan setelah pelatihan dilaksanakan. Grafik ini memperjelas dampak intervensi program terhadap peningkatan pemahaman peserta.

## II. Proses Pendekatan dan Penyampaian Materi

Kegiatan dimulai dengan pendekatan awal kepada peserta yang dilanjutkan dengan pelaksanaan *pretest* guna mengetahui tingkat pemahaman awal peserta mengenai *Artificial Intelligence* (AI). Berdasarkan hasil evaluasi awal tersebut, sebagian besar

peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas terkait AI dan umumnya hanya mengenal istilahnya tanpa memahami fungsi maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap selanjutnya berupa penyampaian materi mengenai dasar-dasar *Artificial Intelligence*, manfaat dan risiko penggunaannya, serta etika dalam pemanfaatan teknologi digital. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi langsung penggunaan beberapa aplikasi berbasis AI.

Pendekatan partisipatif yang diterapkan selama kegiatan berlangsung mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian berbasis literasi digital yang menekankan pentingnya interaksi langsung sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta (Assaad et al., 2026; Hamdiah et al., 2026). Dokumentasi kegiatan pendekatan peserta dan penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3. Pendekatan dengan Peserta dan Pemaparan Materi

### III. Pelatihan Praktik Penggunaan Berbagai Aplikasi Berbasis AI

Tahap pelatihan praktik merupakan inti kegiatan yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menggunakan teknologi AI. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengerjakan proyek mini berbasis AI.

Penerapan metode pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) pada kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan pemahaman peserta, sebagaimana terlihat dari hasil *posttest* setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis praktik cenderung lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dibandingkan metode pembelajaran yang hanya

menekankan aspek teoritis (Muktar, 2026; Sahputra et al., 2026).

Di samping itu, penggunaan berbagai aplikasi berbasis AI dalam proses pembelajaran juga diketahui dapat mendorong peningkatan kreativitas, inovasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta (Qirom & Saputra, 2026; Rijayanti & Rohmanu, 2026). Dokumentasi proses pelatihan praktik disajikan pada Gambar 4



Gambar 4. Pelatihan Penggunaan AI

### **Luaran Program dan Dampak Sosial**

Selain peningkatan skor literasi AI, kegiatan ini menghasilkan lima proyek mini berbasis AI yang dipresentasikan dalam forum mini expo desa. Proyek tersebut meliputi pembuatan konten edukatif digital dan media promosi berbasis teknologi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman peserta, tetapi

juga mampu menghasilkan luaran yang bersifat aplikatif dan dapat dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan nyata (Fadjeri et al., 2026).

Kegiatan ini juga menghasilkan pembentukan komunitas “Youth Tech Club Pajawan Kidul” sebagai wadah keberlanjutan program. Pembentukan komunitas ini menjadi indikator penting dalam keberhasilan program, karena menunjukkan adanya keberlanjutan dampak pengabdian di masyarakat.

Secara sosial, program ini memberikan dampak positif berupa:

1. Meningkatnya kesadaran remaja terhadap pemanfaatan teknologi secara produktif.
2. Tumbuhnya minat belajar teknologi lanjutan.
3. Terbangunnya ekosistem belajar berbasis digital di tingkat desa.

Temuan kegiatan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat membantu terbentuknya ekosistem digital pada tingkat masyarakat lokal (Nasir et al., 2026). Selain itu, pemanfaatan pendekatan berbasis teknologi juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pember-

dayaan masyarakat, terutama pada kawasan pedesaan (Mohan et al., 2026).

Keberhasilan program didukung oleh beberapa faktor, di antaranya dukungan dari pemerintah desa, tingginya antusiasme peserta, serta penerapan metode pelatihan berbasis praktik. Sementara itu, kendala yang dihadapi selama kegiatan meliputi keterbatasan akses jaringan internet dan perbedaan tingkat kemampuan awal peserta.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memperlihatkan bahwa pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) yang berorientasi pada praktik dapat meningkatkan literasi digital peserta secara cukup signifikan serta berpotensi menjadi strategi yang efektif untuk membantu mengurangi kesenjangan teknologi pada masyarakat pedesaan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk “Smart Youth with Smart Tech: Pelatihan AI untuk Remaja Pedesaan sebagai Upaya Pemerataan Literasi Teknologi”, terdapat beberapa poin

kesimpulan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Program pengabdian berhasil menjawab permasalahan mitra berupa rendahnya literasi digital dan minimnya akses terhadap pelatihan berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di kalangan remaja pedesaan.
2. Pemahaman peserta terkait konsep serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah pelatihan dilaksanakan, yang ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata nilai dari 57,44 pada tahap *pretest* menjadi 82,66 pada tahap *posttest*.
3. Metode pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) terbukti mampu meningkatkan literasi *Artificial Intelligence* (AI) peserta, khusus-nya dalam aspek pemanfaatan AI untuk mendukung aktivitas sehari-hari maupun proses pembelajaran.
4. Program menghasilkan luaran berupa lima proyek mini berbasis AI serta terbentuknya komunitas belajar “Youth Tech Club Pajawan

Kidul” sebagai wadah keberlanjutan program.

5. Secara sosial, kegiatan ini meningkatkan kesadaran remaja terhadap pemanfaatan teknologi secara produktif serta mendorong tumbuhnya minat belajar teknologi secara mandiri.
6. Keberhasilan kegiatan didukung oleh beberapa faktor, seperti dukungan dari pemerintah desa, tingginya partisipasi peserta, serta penerapan metode pelatihan yang interaktif dan sesuai dengan konteks kebutuhan peserta. Di sisi lain, kendala utama yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan tingkat kemampuan awal peserta, dapat diatasi melalui kegiatan pendampingan serta penerapan pendekatan kolaboratif selama proses pelatihan berlangsung.
7. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pelatihan AI yang terstruktur, partisipatif, dan berbasis praktik merupakan strategi efektif dalam mengurangi kesenjangan literasi teknologi di wilayah pedesaan serta

mempersiapkan generasi muda yang adaptif dan inovatif di era digital.

### **Saran**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan serta hasil evaluasi program yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Program pelatihan AI perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pengembangan materi lanjutan, seperti pemrograman berbasis AI dan pemanfaatan AI untuk kewirausahaan digital.
2. Pemerintah desa dan institusi pendidikan setempat perlu mendukung penguatan infrastruktur, khususnya akses internet dan perangkat teknologi, guna menunjang keberlanjutan literasi digital.
3. Komunitas “Youth Tech Club Pajawan Kidul” perlu mendapatkan pendampingan berkelanjutan dari perguruan tinggi agar tetap aktif, produktif, dan berkembang.
4. Model pelatihan yang diterapkan dalam kegiatan ini berpotensi untuk

diadaptasi dan diterapkan pada desa lain yang memiliki karakteristik serupa sebagai upaya mendukung pemerataan literasi teknologi serta peningkatan kualitas sumber daya manusia di wilayah pedesaan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kuningan atas dukungan yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Pajawan Kidul beserta seluruh peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan dukungan dan kerja sama selama program berlangsung. Dukungan dari berbagai pihak tersebut turut berperan dalam mendukung keberhasilan kegiatan, khususnya dalam upaya meningkatkan literasi teknologi pada remaja di wilayah pedesaan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Antoro, B., Sahputra, N., Amalia, M. M., & Jaffisa, T. (2024). Edukasi dan implementasi Artificial Intelligence (AI): Dampak dan manfaat bagi masyarakat Desa Sei Mencirim. *4(3)*, 696–707.
- Assaad, A. I., Hasanah, E. S., Emilda, Samsidar, & Agustina, W. (2026). Kolaborasi dosen-mahasiswa dalam pelatihan literasi digital bagi masyarakat desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(3)*, 17822–17832. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4981>.
- Christy, C., Jocelyn, J., Santoti, J. V., Edison, N., Andreas, R. A., & Hartati, E. (2025). Kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat dalam pemahaman penggunaan tools AI untuk membuat konten. *Jurnal Pengabdian, 4(1)*, 83–90.
- Dinata, R. M., Marhaeni, & Mustika, L. (2025). Sosialisasi kecerdasan buatan untuk penguatan literasi digital di SDN Kademangan. *Charity (Jurnal Penelitian dan Abdimas), 8(1)*, 96–104. <https://doi.org/10.25124/charity.v8i1.8612>.
- Fadjeri, A., Rahmani, S. H., Prasojo, U. P., Handayani, R. D., Anggoro, T.,

- Hidayat, T., Filyang, R., Nurchayati, A. D., & Rahmawati, A. (2026). Peningkatan literasi digital dan bahasa Inggris bagi generasi muda Desa Kejawang melalui seminar “AI & English: Kunci sukses generasi masa depan”. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 9–17.
- Fuller, L., Beattie, J. B., Gray, L., & McGrail, M. (2026). If you build it, who will come? Widening access through a place-based rural training stream to address local medical workforce shortages. *BMC Medical Education*, 26, 820. <https://doi.org/10.1186/s12909-026-09047-4>.
- Hamdiah, Abduloh, & Ismaya, B. (2026). Peningkatan literasi digital masyarakat desa dalam mendukung digital society menuju desa cerdas melalui pendidikan karakter pada anak dan remaja desa. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1–9.
- Hariyanto, Susanti, P. A., Hadjaat, M., Wasil, M., & Susilawati, A. D. (2023). Meningkatkan literasi teknologi di masyarakat pedesaan melalui pelatihan digital. *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.54783/ap.v4i2.24>
- Iskandar, J., Panggayuh, V., & Dewi, S. S. (2024). Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Artificial Intelligence untuk meningkatkan kreativitas remaja di Desa Rejotangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3327–3333.
- Isti'anatul Mashlahah, & Arifin, S. (2023). Dampak perkembangan teknologi terhadap perilaku dan kehidupan pemuda pemudi di era milenial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 9–13. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.13167>
- Masrichah, S. (2023). Ancaman dan peluang Artificial Intelligence (AI). *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(3), 83–101. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i3.1860>.
- Magriyanti, A. A., Santoso, A. B., Dianta, A. I., Kusumo, H., Andriana, M.,

- Veliyanti, R., Purhita, E. J., Sumarlin, T., & Zusrony, E. (2024). Optimalisasi Artificial Intelligence (AI) Gamma App dalam membuat presentasi menarik dan informatif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(4), 6386–6392. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4701>.
- Mohan, N., Libeesh, P. C., Naga Bharath Kumar, C., Puthenveedu, L. G. V., & Thomas, C. (2026). An empirical study of villages in the Mandya district: Examining the effects of sustainable legal edu training input via Artificial Intelligence (AI) technology on rural women's empowerment. In *Artificial Intelligence and technology: Systems management, decisions and control for sustainability in the digital age* (pp. 1063–1070). Springer.
- Muktar, L. (2026). Literasi digital fungsional berbasis praktik untuk meningkatkan kemandirian akses layanan publik digital masyarakat desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 37–47.
- Nasir, M., Renanti, M. D., Wicaksono, A., Fami, A., Aziezhah, N., Barus, I. R. G., & Indriasari, S. (2026). Transformasi ekosistem promosi digital desa wisata Mulyaharja, Bogor-Jawa Barat melalui teknologi imersif dan kecerdasan buatan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 6(1), 301–310.
- Qirom, J. R., & Saputra, G. Y. (2026). Penerapan teknologi AI Gemini dalam pengembangan ide dan konsep visual pada pembelajaran konsentrasi DKV kelas XI SMK Negeri 1 Samarinda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 42–51.
- Rahayu, S., Al Hadi, K., Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 1268–1271. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i4.6601>.
- Rijayanti, S. N., Rohmanu, A., & Endang. (2026). Rancang bangun chatbot

interaktif sebagai media edukasi kesehatan mental remaja menggunakan metode rapid application development (RAD) di SMK Dewantara 2 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 11(1), 1–5.

Sahputra, I., Agusniar, C., Ikhwanus, M., Fadliani, Malasyi, S., & Muhammad. (2026). Pendampingan dan pemanfaatan Artificial Intelligence generative untuk

literasi digital masyarakat desa. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 5(1), 84–92.

Salamah, U. (2021). Peningkatan literasi digital. In A. Wijayanto, A. W. Kurniawan, Muhajir, & Yulianti (Eds.), *Waktunya Merdeka Belajar* (Pertama, M, p. 250). Akademia Pustaka.