

Pelatihan Teknologi Artificial Intelligence dan Prompt untuk Peningkatan Keterampilan Siswa Desain Komunikasi Visual di SMKS Mulia Hati Insani

Hauli Parwati^{*1}, Ceisar Filip Pane², Alfin Nur³, Geri Undadela Agustin⁴, Habil Riziq⁵, Pelya Silpyana⁶, Rahadian Feiza⁷, Ika Ima Nissa⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Indonesia

Email: ¹hauliparwati967@gmail.com, ²ceisarfilip6@gmail.com, ³nuralfin252@gmail.com, ⁴geriundadelaagustin@gmail.com, ⁵habil.riziq36@gmail.com, ⁶pelyasilpyana@gmail.com, ⁷rahadianfeiza36@gmail.com, ⁸dosen03042@unpam.ac.id

Received : 2 Desember 2025; **Revised** : 3 Mei 2026; **Accepted** : 4 Mei 2026;
Published : 5 Mei 2026

Abstrak

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) semakin penting, namun kemampuan siswa dalam menyusun instruksi (prompt) yang efektif masih terbatas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI melalui pelatihan prompt engineering berbasis model CORE (Context, Objective, Role, Expectation). Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi interaktif, demonstrasi penggunaan berbagai platform AI, praktik langsung penyusunan prompt, serta evaluasi melalui pretest dan posttest. Kegiatan dilaksanakan pada 26 siswa kelas XI DKV di SMKS Mulia Hati Insani. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Rata-rata skor peserta meningkat dari 51% pada pretest menjadi 86% pada posttest, dengan peningkatan sebesar 35%. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek pemahaman AI generatif untuk desain (40%), diikuti kemampuan menyusun prompt efektif (37%), pemahaman konsep dasar AI (33%), dan minat penggunaan AI dalam pembelajaran (30%). Selain itu, lebih dari 85% peserta mengalami peningkatan skor di atas 30 poin. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun prompt yang lebih terstruktur dan menghasilkan output desain yang sesuai dengan kebutuhan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis model CORE efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penggunaan AI untuk proses kreatif. Meskipun demikian, keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan program lanjutan yang terintegrasi dalam pembelajaran untuk mendukung pemanfaatan AI secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Karya Desain, Literasi Digital, Pengabdian Kepada Masyarakat, Prompt Engineering.*

This work is an open access article and licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk desain komunikasi visual. Dalam beberapa tahun terakhir, AI tidak hanya menjadi topik yang banyak dibahas, tetapi juga mulai dimanfaatkan secara luas dalam proses kreatif. Teknologi ini memungkinkan ilustrator, animator, dan desainer grafis untuk memperoleh inspirasi, memperluas ide desain, serta meningkatkan efisiensi dalam menghasilkan karya (Effendi & Satwiko, 2021). Integrasi AI dalam proses desain juga membuka peluang untuk menghasilkan karya yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan industri, sehingga penguasaan teknologi ini menjadi salah satu keterampilan penting bagi calon profesional di masa depan (Wijaya et al., 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk masuk ke dunia kerja dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri modern. SMK perlu memastikan lulusannya memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri 4.0 (Widiaty et al., 2020). SMKS Mulia Hati Insani memiliki Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Program ini mengajarkan siswa untuk menjadi desainer grafis dan ilustrator, serta profesional lain di industri desain dan kreatif. Di tengah kemajuan teknologi saat ini, menggunakan AI dalam proses desain dapat membantu lulusan DKV membuat karya yang lebih inovatif, efisien, dan efektif (Pratiwi et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan dan desain, AI dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi produksi visual, tetapi minimalnya kemampuan siswa untuk menyusun prompt yang efektif menghambat optimalisasinya. Selain itu, struktur dan kejelasan instruksi yang diberikan sangat mempengaruhi kualitas output AI (Mutaqin et al., 2023). Namun, penelitian tersebut belum membuat model penyusunan prompt yang sistematis dan terstruktur. Selain itu, kendala utama untuk menerapkan teknologi ini di bidang pendidikan adalah siswa dan guru tidak memahami prinsip kerja dasar AI (Sihaloho & Napitupulu, 2024). Pendidikan kejuruan, khususnya di wilayah non-metropolitan, menghadapi tantangan karena literasi digital yang rendah serta kendala infrastruktur seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang menghambat penggunaan platform AI berbasis desain (Kurniawan & Sudrajat, 2021).

Berdasarkan observasi awal di SMKS Mulia Hati Insani menunjukkan bahwa sebagian besar siswa DKV tidak memahami konsep AI dasar dan tidak mampu menggunakan AI generatif dalam proses kreatif mereka. Ini sejalan dengan temuan bahwa kurangnya pemahaman tentang prinsip kerja AI menyebabkan pemanfaatannya kurang dalam pendidikan (Sihaloho & Napitupulu, 2024). Keterbatasan ini menjadi penghalang serius mengingat peran AI yang semakin dominan dalam industri desain. Sebagian siswa tidak familiar dengan penggunaan platform AI berbasis desain karena beberapa alasan. Ini termasuk keterbatasan perangkat, keterbatasan internet, dan kekurangan bimbingan teknis. Sekolah kejuruan di daerah non-metropolitan menghadapi masalah serupa. Mereka biasanya menghadapi kekurangan literasi digital (Khosibah et al., 2025). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan ke dalam mata pelajaran desain grafis di SMK untuk memastikan relevansi kurikulum dengan tuntutan industri (Lestari & Hadi, 2023).

Tidak ada penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji model pelatihan AI berbasis praktik dengan pendekatan yang terstruktur seperti model CORE (Clarity, Objective, Role, and Execution). Model CORE dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan penyusunan cepat siswa SMK jurusan DKV di Indonesia. Studi sebelumnya biasanya bersifat konseptual atau umum dan tidak berfokus pada implementasi praktis dengan penilaian terukur dalam konteks pendidikan kejuruan tertentu. Dengan mempertimbangkan perbedaan ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini menimbulkan tiga pertanyaan utama: (1) Bagaimana tingkat pemahaman awal siswa DKV SMKS terhadap konsep dan aplikasi AI dalam desain? (2) Bagaimana efektivitas model CORE dalam meningkatkan kemampuan siswa menyusun prompt AI yang terstruktur? (3) Sejauh mana pelatihan ini meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI untuk proses kreatif desain?

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam memahami dan memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) generatif, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun prompt secara sistematis menggunakan model CORE (Context, Objective, Role, Expectation), serta mendorong minat siswa dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran dan pengembangan karya desain. Kegiatan ini menargetkan peningkatan pemahaman peserta yang terukur melalui evaluasi pretest dan posttest. Selain itu, pelaksanaan kegiatan diharapkan dapat mendukung penguatan pembelajaran DKV di sekolah serta memberikan rujukan berupa model pelatihan berbasis praktik yang terstruktur dalam pemanfaatan AI di bidang pendidikan kejuruan.

2. METODE

Kegiatan PKM ini menggunakan tiga pendekatan: edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Pendekatan edukatif mengajarkan siswa dasar tentang AI dan penyusunan prompt, dan pendekatan partisipatif melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi dan tanya jawab. Pendekatan aplikatif memungkinkan siswa membuat output sesuai dengan prompt yang mereka buat. Rincian teknis pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan

No	Rincian	Keterangan
1	Waktu Pelaksanaan	Selasa, 9 September 2025 (09.00–13.00 WIB)
2	Lokasi	Aula SMK Mulia Hati Insani Jl. Raya Pandeglang KM.07 Warunggunung, Kabupaten Lebak, Banten
3	Target Peserta	26 siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV)
4	Peralatan	Telepon Genggam siswa, LCD proyektor, koneksi internet
5	Platform AI	ChatGPT, Gemini, Canva AI, Leonardo AI

2.1. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan mengikuti tiga tahapan sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan pengabdian.

2.1.1. Tahap Persiapan

Pada tanggal 1 hingga 7 September 2025, tahap persiapan dilakukan dengan bekerja sama dengan SMK Mulia Hati Insani untuk menentukan kebutuhan peserta, menentukan ruang lingkup materi, dan menyiapkan semua perangkat yang diperlukan. Pada titik ini, tim sedang menyusun materi tentang konsep dasar AI dan teknik penyusunan prompt; menyiapkan instrumen evaluasi seperti pre-test dan post-test, menangani perizinan dan persyaratan administrasi. Selain itu, untuk mendukung kelancaran kegiatan, sarana seperti perangkat presentasi, lembar kehadiran, dan format dokumentasi telah disiapkan.

2.1.2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan mengikuti rundown yang telah disusun (Tabel 2). Pada tanggal 9 September 2025, tahap pelaksanaan diadakan di Aula SMK Mulia Hati Insani dari pukul 12.30-15.00 WIB. Acara dimulai dengan registrasi peserta dan dilanjutkan dengan pembukaan dan sambutan dari pihak sekolah dan dosen pembimbing. Setelah itu, tim penyuluh menyampaikan materi secara interaktif tentang kecerdasan buatan, peranannya dalam desain, dan prinsip teknik cepat. Materi dilanjutkan dengan demonstrasi langsung penggunaan berbagai platform kecerdasan buatan, seperti ChatGPT, Gemini, Canva AI, dan Leonardo. Selanjutnya, siswa menggunakan ponsel mereka untuk melakukan praktik penyusunan cepat dengan berbagai instruksi untuk membuat desain kreatif yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab dan plakat diberikan kepada sekolah.

Tabel 2. Rundown Acara

No.	Kegiatan	Waktu	Petugas
1	Registrasi	12.30-12.40	Panitia
2	Pembukaan oleh MC	12.40-12.45	MC
3	Sambutan Kepala SMK MHI	12.45-12.50	Kepala SMK MHI
4	Sambutan Dosen pembimbing	12.50-12.55	Dosen Pembimbing
5	Presentasi Materi	12.55-13.25	Pemateri

6	Sesi Tanya Jawab	14.25-14.45	Panitia
7	Penutup & Do'a	14.45-14.50	MC
8	Penyerahan Plakat dan Foto Bersama	14.50-15.00	All

2.1.3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara komprehensif menggunakan tiga instrumen pengukuran. Pertama, pretest dan posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman tentang empat topik: (1) pemahaman konsep dasar tentang kecerdasan buatan dan cara kerjanya, (2) pemahaman tentang kecerdasan buatan untuk kebutuhan desain grafis dan visual, (3) kemampuan untuk menyusun prompt yang efektif dan terstruktur, dan (4) minat dan keinginan untuk menggunakan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran dan berkarya. Selama kegiatan berlangsung, tim PkM melakukan observasi partisipatif untuk menilai antusiasme peserta, partisipasi mereka dalam diskusi dan praktik, dan kemampuan mereka untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Ketiga, angket kepuasan yang disebarkan di akhir kegiatan untuk mengevaluasi kualitas materi, metode penyampaian, relevansi dengan kebutuhan jurusan, dan manfaat kegiatan bagi pengembangan kompetensi peserta.

2.2. Indikator Keberhasilan

Indikator kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Secara kuantitatif, target utamanya adalah minimal 70% peserta mengalami peningkatan skor setelah test, peningkatan minimal 30%, dan penghasilan prompt dan output AI dari minimal 80% peserta aktif praktik. Analisis komparatif hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pencapaian ini. Ini menghitung persentase peningkatan skor untuk masing-masing kelompok dan individu.

Secara kualitatif, keberhasilan diukur dalam tiga dimensi: perubahan sikap, yang ditunjukkan dengan peningkatan antusiasme dan kemudahan melihat AI; kualitas hasil praktik, yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk menyusun prompt yang baik; dan kepuasan mitra. Dengan target minimal 80% responden menyatakan puas. Sementara data kualitatif dianalisis secara naratif untuk mengetahui tingkat ketercapaian target, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat ketercapaian target.

2.3. Instrumen Evaluasi

Pretest dan posttest digunakan sebagai alat utama untuk menilai peningkatan pemahaman peserta tentang kegiatan. Pretest diberikan sebelum materi diberikan untuk mengetahui apa yang sudah diketahui siswa, dan posttest diberikan setelah kegiatan selesai untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan. Instrumen terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda dengan skala penilaian 0-100, yang mencakup empat aspek utama: (1) pemahaman dasar tentang konsep AI dan cara kerjanya, (2) pengetahuan tentang kebutuhan AI generatif untuk desain grafis dan visual, (3) kemampuan menyusun prompt yang efektif dan terstruktur, dan (4) minat dan kesiapan untuk menggunakan AI dalam proses pembelajaran dan berkarya.

Selain pretest dan posttest, tim PkM juga melakukan observasi partisipatif selama kegiatan untuk menilai antusiasme peserta, partisipasi mereka dalam diskusi dan praktik, dan kemampuan mereka untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Selain itu, sebagai bukti pelaksanaan, foto dan video kegiatan dikumpulkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 9 September 2024, di Aula SMK Mulia Hati Insani di Warunggunung, Kabupaten Lebak, Banten, siswa Desain Komunikasi Visual SMKS Mulia Hati Insani menerima pelatihan AI dan prompt. Ini adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 26 siswa kelas XI DKV berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital mereka dan

meningkatkan kemampuan mereka untuk menyusun AI dengan cepat dengan menggunakan model CORE. Pre-test dan post-test digunakan untuk menilai kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman. Selain itu, observasi partisipatif digunakan untuk mengevaluasi dinamika pembelajaran dan kualitas hasil praktik. Berikut disajikan hasil pelaksanaan dan pembahasan dari kegiatan yang telah dilakukan.

3.1. Pelaksanaan Kegiatan dan Pencapaian Indikator

Kegiatan PKM ini dirancang sebagai intervensi strategis untuk menutup kesenjangan literasi digital dan kemampuan penyusunan prompt yang efektif terutama di kalangan siswa DKV. Pencapaian tujuan diwujudkan melalui tri-pendekatan: edukatif, partisipatif, dan aplikatif yang melibatkan 26 peserta aktif dari kelas XI DKV. Tiga pendekatan utama digunakan dalam pelaksanaan kegiatan untuk memastikan tercapainya tujuan pengabdian:

1. Pendekatan Edukatif: Memfokuskan pada transfer pengetahuan mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI) dan peranannya yang tak terhindarkan dalam industri desain kontemporer. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis AI generatif, mulai dari text-to-text (ChatGPT, Gemini), text-to-image (Leonardo AI), hingga AI terintegrasi dalam platform desain (Canva AI). Materi disampaikan secara interaktif dengan presentasi visual dan demonstrasi langsung, sehingga siswa dapat memahami bagaimana AI bekerja dan relevansinya dengan bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pendekatan Partisipatif: Mendorong keterlibatan aktif siswa (26 peserta dari kelas XI DKV) melalui diskusi interaktif dan sesi tanya jawab, penting untuk mengubah sikap dan memitigasi anggapan kesulitan terhadap teknologi baru. Demonstrasi langsung membuat banyak siswa yang awalnya ragu dan menganggap AI sebagai teknologi yang rumit menjadi tertarik setelah sesi diskusi. Metode ini telah terbukti berhasil dalam menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk menggunakan teknologi baru.
3. Pendekatan Aplikatif: Inti dari program, di mana siswa melakukan praktik langsung penyusunan prompt menggunakan model CORE yang terdiri dari empat komponen utama: Context (konteks atau latar belakang permintaan), Objective (tujuan spesifik yang diinginkan), Role (peran yang harus diambil oleh AI), dan Expectation (kriteria hasil yang diharapkan).

Tabel 3. Ilustrasi Skema Model CORE dalam Penyusunan Prompt

Komponen	Deskripsi
C - Context	Saya seorang siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dan saya sedang mengerjakan tugas untuk membuat merek untuk produk skincare organik. Target audiensnya adalah anak-anak muda yang peduli dengan penampilan dan lingkungan.
O - Objective	Saya membutuhkan ide untuk tiga caption Instagram yang menarik untuk mempromosikan produk "Eco-Glow Skincare".
R - Role	Bertindaklah sebagai copywriter media sosial yang berpengalaman.
E - Expectation	Setiap keterangan harus singkat (tidak lebih dari lima puluh kata), gunakan emoji yang relevan, dan buat daftar bernomor. Gunakan hashtag seperti #SkincareOrganik dan #EcoGlow.

Model CORE (Tabel 3) dalam penyusunan prompt merupakan kerangka terstruktur yang membantu pengguna merumuskan instruksi secara jelas dan sistematis ketika berinteraksi dengan Artificial Intelligence (AI). Model ini terdiri dari empat komponen utama, yaitu *Context*, *Objective*, *Role*, dan *Expectation*. Komponen *Context* berfungsi untuk memberikan latar belakang atau situasi yang

melandasi kebutuhan pengguna, sehingga AI dapat memahami konteks permasalahan secara lebih tepat. Selanjutnya, *Objective* menjelaskan tujuan spesifik yang ingin dicapai, seperti jenis output atau hasil yang diharapkan. Komponen *Role* digunakan untuk menetapkan peran yang harus diambil oleh AI, misalnya sebagai desainer grafis, copywriter, atau ilustrator, sehingga respons yang dihasilkan menjadi lebih relevan dengan kebutuhan pengguna. Terakhir, *Expectation* berisi kriteria atau batasan hasil yang diinginkan, seperti gaya bahasa, panjang teks, format output, maupun elemen tambahan tertentu. Dengan mengintegrasikan keempat komponen tersebut, model CORE mampu menghasilkan prompt yang lebih terarah, terstruktur, dan efektif dalam menghasilkan output AI yang sesuai dengan kebutuhan desain.



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Sesi praktik



Gambar 3. Sesi tanya jawab

Gambar 1 menunjukkan proses penyampaian materi pada kegiatan pelatihan yang dilakukan secara interaktif antara pemateri dan peserta. Pada sesi ini, pemateri menjelaskan konsep dasar Artificial Intelligence (AI), jenis-jenis AI yang digunakan dalam bidang desain, serta pentingnya kemampuan menyusun prompt yang tepat untuk menghasilkan output yang optimal. Penyampaian materi dilakukan dengan dukungan media visual berupa slide presentasi dan demonstrasi langsung penggunaan beberapa platform AI, sehingga peserta dapat memahami keterkaitan antara konsep dan penerapannya. Selain itu, interaksi dua arah melalui diskusi dan tanya jawab juga terlihat dalam sesi ini, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan pada tahap ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Pada sesi praktik, siswa diminta untuk membuat prompt yang memenuhi kebutuhan desain, seperti ide untuk logo, poster, ilustrasi karakter, dan copywriting untuk media sosial. Tim fasilitator secara langsung berinteraksi dengan siswa untuk memberikan kritik dan saran. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat prompt yang terstruktur dan menghasilkan output AI yang sesuai ekspektasi dengan bantuan yang tepat.

3.2. Pencapaian Indikator

Pendekatan yang diberikan ini, diakhiri dengan evaluasi komprehensif berupa posttest, untuk memastikan bahwa AI diposisikan bukan hanya sebagai media, melainkan sebagai perpanjangan otak yang meningkatkan efisiensi dan kreativitas terutama dalam proses desain. Berdasarkan indikator kuantitatif dan kualitatif yang telah ditetapkan, keberhasilan program dapat diukur dari hasil komparatif pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang signifikan, melampaui tolok ukur yang ditetapkan.

Peningkatan rata-rata nilai peserta mencapai 35% , melebihi target minimal 30 poin. Dari data ini mengonfirmasi bahwa intervensi pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara substansial pada empat aspek utama: konsep dasar AI, pemanfaatan AI untuk desain grafis, kemampuan untuk menyusun prompt yang terstruktur, dan minat untuk mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran / berkarya. Hasil komparasi skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 4. Komparasi Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Peserta

Aspek Penilaian	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep dasar AI	52	85	33
Pengetahuan tentang AI generatif untuk desain	48	88	40
Kemampuan membuat prompt efektif	45	82	37
Minat menggunakan AI dalam pembelajaran	60	90	30
Hasil rata-rata keseluruhan	51	86	35

Dari tabel di atas, terlihat bahwa semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan. Aspek "Pengetahuan tentang AI generatif untuk desain" menunjukkan peningkatan tertinggi (40%), diikuti oleh "Kemampuan membuat prompt efektif" (37%), "Pemahaman konsep dasar AI" (33%), dan "Minat menggunakan AI dalam pembelajaran" (30%). Meskipun aspek minat menunjukkan peningkatan terendah, namun tetap melampaui target minimal yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, lebih dari 85% dari peserta (22 dari 26 siswa) memperoleh skor lebih dari 30 poin, melampaui target 70%. Terdapat hanya empat siswa dengan peningkatan di bawah 30 poin, dan setelah ditelusuri, ini adalah akibat dari keterbatasan perangkat mereka dan masalah koneksi internet selama sesi praktik.

3.3. Analisis Mendalam Peningkatan Pemahaman

Setiap elemen peningkatan yang diukur dari pretest dan posttest dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hasil yang diperoleh.

3.3.1. Mengapa aspek "Pengetahuan AI Generatif untuk Desain" berada di posisi teratas (40%)?

Beberapa faktor berkontribusi pada peningkatan aspek ini. Pertama, visualisasi konkret yang mudah dipahami diberikan oleh platform AI langsung, seperti ChatGPT, Gemini, Canva, dan Leonardo AI. Siswa dapat secara langsung menyaksikan perubahan dari perintah sederhana ke perintah terstruktur, yang menghasilkan perubahan signifikan dalam hasil. Kedua, membuat hubungan antara teori dan praktik lebih mudah dengan konteks desain yang akrab, seperti membuat poster, logo, dan ilustrasi. Tugas desain yang sering dilakukan siswa membuat konsep lebih mudah dipahami. Ketiga, terbukti bahwa pembelajaran hands-on sangat efektif untuk pembelajaran keterampilan teknis seperti ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mutaqin et al. (2023) yang menekankan betapa pentingnya melakukan demonstrasi praktis dalam pembelajaran kecerdasan buatan. Penelitian ini menunjukkan bahwa jika siswa diberi contoh konkret dan kesempatan untuk mencobanya sendiri, mereka akan lebih cepat memahami konsep abstrak seperti kecerdasan buatan.

3.3.2. Mengapa aspek "Kemampuan Membuat Prompt Efektif" mendapat peringkat 37%?

Peningkatan pada aspek ini menunjukkan bahwa model CORE efektif sebagai framework pembelajaran. Struktur yang jelas (Context, Objective, Role, Expectation) memudahkan siswa untuk mengorganisir pemikiran mereka ketika berinteraksi dengan AI. Sebelum mengenal model CORE, sebagian besar siswa membuat perintah yang sangat sederhana dan tidak spesifik, seperti "buat logo kafe". Setelah mendapatkan pelatihan, siswa dapat membuat prompt yang lebih detail dan terorganisir, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 3. Pendekatan pembelajaran step-by-step dengan model CORE memungkinkan siswa untuk tidak kewalahan dengan kompleksitas teknik prompt. Mereka dapat berkonsentrasi pada satu elemen sekaligus dan kemudian menggabungkannya menjadi prompt yang utuh dan efisien.

3.3.3. Mengapa Aspek "Minat Menggunakan AI" Relatif Rendah (30%)?

Meskipun tetap menunjukkan peningkatan positif dan melampaui target minimal, aspek ini relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kendala infrastruktur seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet menimbulkan kekhawatiran siswa tentang keberlanjutan penggunaan AI. Beberapa siswa menyatakan bahwa meskipun mereka tertarik, mereka khawatir tidak bisa menggunakan AI secara rutin karena keterbatasan akses internet di rumah. Kedua, beberapa siswa terus mempertanyakan orisinalitas karya yang dibantu AI. Mereka khawatir bahwa penggunaan AI akan mengurangi nilai kreativitas dan keaslian karya mereka. Dilema etis sering dihadapi oleh desainer dan seniman saat menggunakan teknologi AI. Ketiga, empat jam pelatihan tidak cukup untuk mengubah pikiran secara menyeluruh. Perubahan sikap dan minat memerlukan proses yang lebih panjang dan berkelanjutan, bukan hanya pelatihan satu kali.

Hal ini mengonfirmasi temuan Khosibah et al. (2025) tentang masalah literasi digital di sekolah non-metropolitan, di mana mindset dan infrastruktur menjadi hambatan utama untuk menerapkan teknologi baru. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan program yang lebih lanjut yang tidak hanya berfokus pada hal-hal teknis tetapi juga untuk mendorong dan mendukung infrastruktur.

3.4. Efektivitas Model CORE dalam Penyusunan Prompt

Salah satu kontribusi utama dari kegiatan ini adalah pengenalan dan implementasi model CORE sebagai framework penyusunan prompt yang sistematis. Untuk menunjukkan efektivitas model ini, berikut disajikan perbandingan kualitas prompt yang dihasilkan siswa sebelum dan sesudah pelatihan.

Contoh Prompt untuk Pembuatan Logo:

1. Sebelum Pelatihan: "Buat logo kafe minimalis"
2. Sesudah Pelatihan (dengan CORE):
C: Saya sedang membuat branding untuk kafe "Ngopi Santai" yang berlokasi di Banten, menargetkan mahasiswa dan pekerja muda usia 20-30 tahun.
O: Saya memerlukan konsep logo yang mencerminkan suasana santai, modern, dan terjangkau.
R: Bertindaklah sebagai brand identity designer dengan spesialisasi F&B industry.
E: Logo harus simpel, scalable, mudah diingat, menggunakan maksimal 3 warna, dan dapat diaplikasikan ke berbagai media (signage, kemasan, sosial media). Berikan file dalam format vektor.



(a) Prompt Sederhana

(b) Prompt dengan Model CORE

Gambar 4. Perbandingan Hasil Desain Logo

Model CORE terbukti membantu siswa untuk berpikir secara lebih sistematis dan komprehensif dalam menyusun kebutuhan desain mereka. Framework ini tidak hanya meningkatkan kualitas output AI, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis tentang brief desain. Keterampilan dalam menyusun

prompt yang baik ini menjadi kunci untuk optimalisasi penggunaan alat-alat generatif seperti Midjourney dan Dall-E dalam proses desain kreatif (Haryanto, 2022).

3.5. Tantangan dan Pengembangan

Meskipun secara kuantitatif kegiatan ini sangat berhasil, Namun terdapat beberapa hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan,

3.5.1. Tantangan yang dihadapi

1. Keterbatasan Perangkat: Beberapa siswa tidak memiliki smartphone dengan spesifikasi yang cukup untuk menjalankan platform AI tertentu. Karena keterbatasan perangkat siswa, sekitar empat siswa (15%) mengalami masalah teknis.
2. Koneksi Internet Tidak Stabil: Karena sekolah berada di lingkungan non-metropolitan, koneksi internet sering terputus atau lambat. Hal ini mengurangi waktu eksplorasi siswa dan memperlambat proses praktik langsung.
3. Keberagaman Kemampuan Dasar: Setiap siswa memiliki tingkat literasi digital yang berbeda, sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep dasar AI sebelum mereka dapat masuk ke tahap penyusunan *prompt*.
4. Keterbatasan Waktu: Pelatihan empat jam terlalu singkat untuk memberikan eksplorasi menyeluruh tentang berbagai teknik *prompting* lanjutan dan platform AI yang lebih kompleks.

3.5.2. Peluang Pengembangan

Melihat dampak positif yang signifikan dan tantangan yang sudah teridentifikasi, terdapat beberapa peluang pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan keberlanjutan program:

1. Pengembangan Modul Mendalam: Memformulasikan modul pelatihan AI lanjutan yang terintegrasi penuh ke dalam kurikulum DKV untuk memastikan penguasaan teknik *prompting* yang lebih kompleks dan beragam platform AI.
2. Model Blended Learning: Mengembangkan model pembelajaran campuran (*blended learning*) yang memitigasi kendala internet dan perangkat dengan mengoptimalkan sesi praktik di sekolah dan menyediakan materi pendukung *offline* yang dapat diakses mandiri.
3. Keberagaman Kemampuan Dasar: Bergantung pada tingkat literasi digital siswa, beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep dasar AI sebelum dapat masuk ke tahap penyusunan *prompt*.
4. Keterbatasan Waktu: Empat jam pelatihan dianggap tidak cukup untuk memberikan eksplorasi mendalam terhadap berbagai teknik *prompting* lanjutan dan platform AI yang lebih kompleks.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Pelatihan Teknologi Kecerdasan Buatan dan *Prompt* bagi siswa Desain Komunikasi Visual SMKS Mulia Hati Insani telah berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan minat siswa dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) generatif. Hasil menunjukkan bahwa intervensi pelatihan strategis ini berhasil meningkatkan nilai peserta secara kuantitatif rata-rata sebesar 35%, melampaui standar yang ditetapkan. Kemampuan menyusun *prompt* yang terstruktur menunjukkan peningkatan terbesar. Fokus kegiatan ini pada model CORE (Context, Objective, Role, and Expectation) dalam teknik cepat, yang sangat relevan untuk industri kreatif DKV, serta penggunaan pendekatan aplikatif yang mendorong praktik langsung. Namun, kendala infrastruktur, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet di wilayah non-metropolitan, sempat mengganggu sesi praktik. Untuk memastikan penguasaan AI yang berkelanjutan dan menghasilkan lulusan yang kompetitif, pengembangan selanjutnya harus memfokuskan pada pembuatan modul pelatihan lanjutan yang sepenuhnya terintegrasi ke dalam

kurikulum DKV dan adopsi model pembelajaran campuran (blended learning) yang terbukti efektif dalam pelatihan keterampilan digital siswa (Susanto, 2024).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMKS Mulia Hati Insani Warunggunung yang telah memberi dukungan dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, A. C., & Satwiko, P. (2021). Peran Artificial Intelligence dalam Tahap Perencanaan dan Perancangan Desain Arsitektur. *JoDA Jurnal Digital Arsitektur*, 1(1), 52. <https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3682>
- Haryanto, T. (2022). Peran *Prompt Engineering* dalam Optimalisasi *Midjourney* dan *Dall-E* untuk Produk Desain Kreatif. *Jurnal Kreatif Desain*, 10(3), 45-56.
- Khosibah, N., Amelia, S., & Nurjanah, S. (2025). Potensi dan praktik literasi Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Edukasi AUD*, 11(1), 15–26.
- Lestari, E., & Hadi, S. (2023). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Grafis di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 78-89.
- Mutaqin, F. M., Jubaedah, I., Koestianto, H., & Setiabudi, D. I. (2023). Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam belajar dan mengajar. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 128–138. <https://doi.org/10.572349/seroja.v1i2.582>
- Pratiwi, N. I., Kustiawan, A., & Widodo, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK. *Jurnal Edukasi: Desain dan Seni*, 4(2), 112-120.
- Sihaloho, F. A. S., & Napitupulu, Z. (2024). Use of Artificial Intelligence in education in Indonesia: Literature review. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 9(1), 13–20.
- Susanto, B. (2024). Analisis Efektivitas Model *Blended Learning* pada Pelatihan Keterampilan Digital Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 150-165.
- Widiaty, I., Setiawan, A., & Sumardika, R. I. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Industri 4.0 untuk Peningkatan Kompetensi Lulusan SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(2), 101-110.
- Wijaya, T., Permadi, I., & Siregar, E. (2022). Artificial Intelligence sebagai Media Eksplorasi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain Visual dan Komunikasi*, 1(1), 30-40.