JURNAL UPI

Tekmulogi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/Tekmulogi

Penguatan Kompetensi Digital Kreatif Remaja Masjid Melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Artificial Intelligence

Syarif Hidayatulloh[1], Andry Maulana[2], Mugi Raharjo[3]

[1-3] Universitas Bina Sarana Informatika

Correspondence: E-mail: syarif.sfl@bsi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) menegaskan pentingnya peningkatan literasi digital di komunitas kepemudaan masjid. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat kompetensi digital kreatif pengurus JPRMI melalui pelatihan berbasis AI yang memadukan ceramah, diskusi, dan praktik menggunakan aplikasi seperti ChatGPT dan Canva AI. Evaluasi melalui pretest, posttest, dan kuesioner menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai peserta naik dari 48,5 menjadi 84,5, serta respons positif terkait relevansi materi, kejelasan penyampaian, dan manfaat pelatihan dalam pembuatan konten kreatif dan pengelolaan informasi. Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan awal dan keterbatasan perangkat, pelatihan tetap efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kesiapan peserta memanfaatkan teknologi AI untuk kebutuhan organisasi. Program lanjutan dengan pendampingan dan modul tambahan direkomendasikan agar dampaknya berkelanjutan.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:
Diterima 23 Februari 2026
Revisi Diterima 18 Maret 2026
Diterima 27 Maret 2026
Tersedia online untuk pertama 16 Oktober 2026
Tanggal Publikasi
01 November 2026

Kata Kunci:
Kecerdasan Buatan,
Kreativitas Digital,
Literasi Digital,
Pelatihan,
Remaja Masjid.

Enhancing the Creative Digital Competence of Mosque Youth through Artificial Intelligence–Based Training Programs

Syarif Hidayatulloh[1], Andry Maulana [2], Mugi Raharjo [3]

[1-3] Universitas Bina Sarana Informatika
Correspondence: E-mail:

ABSTRACT

The development of artificial intelligence (AI) technology highlights the importance of strengthening digital literacy within mosque youth communities. This community service program aims to enhance the digital creative competencies of JPRMI members through AI-based training that integrates lectures, discussions, and hands-on practice using applications such as ChatGPT and Canva AI. Evaluation through pretests, posttests, and questionnaires shows a significant improvement, with participants' average scores increasing from 48.5 to 84.5, along with positive responses regarding the relevance of the material, clarity of delivery, and practical benefits in creating digital content and managing information. Despite challenges such as varying initial skill levels and device limitations, the training effectively improved digital literacy and participants' readiness to utilize AI technologies for organizational needs. Follow-up programs with mentoring and additional modules are recommended to ensure sustained impact.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received 23 February 2026
First Revised 18 March 2026
Accepted 27 March 2026
First Available Online 16 October 2026
Publication Date 01 November 2026

Keyword:
Artificial Intelligence,
Digital Creativity,
Digital Literacy,
Mosque Youth,
Training.

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan percepatan adopsi yang sangat pesat, ditandai dengan meningkatnya penggunaan generative AI, otomatisasi proses berbasis machine learning, serta integrasi AI dalam aplikasi kreatif dan manajemen organisasi (Novianti et al., 2024). Menurut survei global McKinsey (2023), lebih dari 55% organisasi di berbagai sektor telah mengadopsi setidaknya satu fungsi AI, sebuah peningkatan signifikan dibanding tahun-tahun sebelumnya (Company, 2023). Tren ini dipertegas oleh kemunculan Large Language Models (LLM) seperti GPT dan Claude yang mampu mempercepat serta mempermudah produksi konten secara lebih efisien dan personal (Bommasani et al., 2021). Dalam konteks sosial dan pendidikan, teknologi AI terbukti meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan produktivitas melalui aplikasi desain otomatis, *AI-assisted writing*, dan analisis data organisasi (Zhang et al., n.d.).

Melihat tren tersebut, literasi AI kini berkembang menjadi kompetensi kunci abad ke-21 yang wajib dimiliki oleh masyarakat, termasuk komunitas pendidikan dan kepemudaan. UNESCO (2024) menegaskan bahwa AI literacy bukan lagi keterampilan tambahan, melainkan bagian dari digital *competencies framework* yang harus dikuasai untuk menghadapi tantangan transformasi digital (UNESCO, 2024). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, memperluas jangkauan publikasi digital, dan mempercepat dokumentasi program dalam organisasi komunitas (Khan & Javaid, 2022). Temuan ini menegaskan bahwa perkembangan AI memiliki relevansi langsung bagi komunitas kepemudaan yang menghadapi kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas digital dan kualitas manajemen organisasi.

Universitas Nusa Mandiri, sebagai perguruan tinggi yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki tanggung jawab moral untuk berkontribusi dalam penguatan kapasitas masyarakat agar mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi digital dan AI. Berbagai kegiatan pengabdian masayarakat terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan digital dapat meningkatkan kompetensi masyarakat secara signifikan. Misalnya, pelatihan komputer dan internet bagi UMKM di Desa Tuktuk Siadong terbukti meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi perkantoran, pemasaran digital, dan analisis data (Ferdiansyah et al., 2024). Selain itu sebuah Program Desa Digital juga mengungkap bahwa rendahnya literasi digital aparatur desa serta keterbatasan infrastruktur masih menjadi tantangan besar dalam pemanfaatan teknologi (Yudhaswana et al., 2025). Di sektor pendidikan, pelatihan literasi digital di Desa Jatiagung, Lampung, meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan perangkat lunak dan teknologi pembelajaran (Rajagukguk, 2024). Pola tantangan yang sama juga terlihat pada komunitas kepemudaan remaja masjid.

Jaringan Pemuda Remaja Masjid Indonesia (JPRMI) sebagai mitra kegiatan memiliki potensi besar dalam penguatan kapasitas generasi muda di lingkungan masjid, baik melalui kegiatan sosial, pendidikan, maupun dakwah berbasis komunitas. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa pengurus dan anggota JPRMI masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital kreatif, terutama dalam pembuatan konten, publikasi kegiatan, dokumentasi digital, dan pemanfaatan aplikasi berbasis AI. Aktivitas organisasi yang masih banyak dilakukan secara manual menyebabkan keterbatasan dalam menjangkau audiens lebih luas, khususnya generasi muda yang sudah sangat dekat dengan teknologi.

Menimbang kondisi tersebut serta urgensi penguatan literasi digital dan AI bagi komunitas kepemudaan JPRMI, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan praktik JRPMI dalam memanfaatkan teknologi digital kreatif berbasis kecerdasan buatan (Rifqi et al., 2025). Kegiatan ini tidak hanya

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

menjawab kebutuhan mitra, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan organisasi masyarakat dalam mendukung transformasi digital. Dengan demikian, program ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam mendorong pengelolaan organisasi remaja masjid yang lebih modern, adaptif, dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat pada Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia dilaksanakan melalui pendekatan ceramah, diskusi, dan praktik secara persuasif-edukatif (Aulia et al., 2024). Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) sebagai media kreatif yang produktif dan relevan bagi organisasi kepemudaan masjid (Li et al., 2022). Tahapan pelaksanaannya dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat

No	Tahap	Uraian Kegiatan	Output
1	Survei dan Kerja Sama Mitra	Survei kebutuhan peserta, kondisi lokasi, dan penetapan kerja sama dengan Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia.	Data kebutuhan & MoU/komitmen kerja sama.
2	Persiapan Teknis dan Materi	Penyusunan jadwal, materi pelatihan, instrumen evaluasi (pretest–posttest–kuesioner), dan pembagian tugas tim.	Rencana pelaksanaan kegiatan & perangkat evaluasi.
3	Koordinasi dengan Jakarta Islamic Centre (JIC)	Konfirmasi tempat, jumlah peserta, fasilitas ruang, teknis kegiatan, dan dukungan operasional.	Kepastian lokasi & kesiapan sarana prasarana.
4	Pretest Peserta	Pengukuran pengetahuan awal terkait AI dan teknologi digital sebelum pelatihan.	Skor pretest sebagai dasar evaluasi.
5	Pembukaan Kegiatan	Sambutan Ketua Tim Pengabdian dan Ketua Jaringan Pemuda & Remaja Masjid Indonesia.	Kegiatan resmi dimulai.
6	Ceramah Persuasif Edukatif	Penyampaian materi mengenai dasar AI, contoh pemanfaatan, dan peluang penggunaan AI untuk organisasi kepemudaan masjid.	Pemahaman konseptual peserta.
7	Diskusi Interaktif dan Praktik	Peserta mempraktikkan penggunaan tools AI (pembuatan konten kreatif, chatbot, dsb.) dan berdiskusi dengan fasilitator.	Peningkatan keterampilan praktis.
8	Posttest Peserta	Penilaian akhir untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pelatihan.	Skor posttest untuk analisis peningkatan.
9	Kuesioner Evaluasi Peserta	Penilaian kepuasan peserta terkait materi, penyampaian, manfaat, dan kesiapan penerapan AI.	Data evaluasi kualitas pelaksanaan.
10	Dokumentasi & Pelaporan	Penyusunan dokumentasi (foto, video, hasil evaluasi) dan laporan akhir.	Laporan lengkap kegiatan pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Pelatihan Digital Kreatif Berbasis Artificial Intelligence untuk Penguatan Kapasitas Organisasi Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI)” telah dilaksanakan di ruang laboratorium Universitas Nusa Mandiri. Peserta terdiri dari pengurus dan anggota JPRMI dengan total 10 orang. Pelatihan berlangsung dengan kombinasi metode ceramah persuasif, diskusi interaktif, dan praktik langsung penggunaan aplikasi berbasis AI.

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990



Gambar 1. Dokumentasi pengabdian masyarakat

Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar sesuai tahapan yang telah direncanakan. Dalam sesi pembukaan, Ketua Tim Pengabdian menekankan pentingnya peningkatan literasi digital dalam organisasi sosial berbasis komunitas masjid. Pihak JPRMI menyambut positif kegiatan ini dan berharap pelatihan dapat meningkatkan kemampuan generasi muda dalam memanfaatkan teknologi modern.

3.2. Hasil Pretest dan Posttest

Pretest diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta mengenai konsep dasar AI, pemanfaatan alat digital, dan potensi penerapannya dalam organisasi kepemudaan masjid (Hornberger et al., 2025). Posttest diberikan setelah sesi materi dan praktik untuk mengukur peningkatan pemahaman.

Instrumen pretest dan posttest dikembangkan untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta secara sistematis mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kegiatan kreatif organisasi remaja masjid (Syahlan et al., 2024). Penyusunan butir soal mengacu pada domain kognitif taksonomi Bloom (C1–C3) yang mencakup konsep dasar AI, penggunaan aplikasi AI kreatif, serta penerapan AI dalam produksi konten (Fitriaa et al., 2024). Pretest diberikan sebelum sesi ceramah dan praktik guna memetakan baseline kompetensi, sedangkan posttest diberikan setelah kegiatan untuk menilai peningkatan pemahaman (Djajadi, 2025). Seluruh item berbentuk pilihan ganda dengan validitas isi dijaga melalui penyelarasan dengan tujuan pelatihan dan materi yang disampaikan.

Penilaian pretest dan posttest menggunakan sistem penskoran objektif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi kecerdasan buatan (AI) dan pemanfaatannya dalam kegiatan organisasi. Setiap butir soal diberikan skor **5** apabila dijawab benar, dan **0** untuk jawaban salah atau tidak diisi. Nilai akhir dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar terhadap total 20 butir soal menggunakan formula berikut:

$$Nilai\ Akhir = \frac{Jumlah\ jawaban\ benar}{20} x100$$

Rumus ini memberikan rentang nilai antara 0–100 sehingga memudahkan interpretasi tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan (Rahayu & Jannah, 2023). Sedangkan kategori interpretasi digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat pemahaman berdasarkan rentang nilai prettest yang diperoleh peserta, sebagaimana ditampilkan pada tabel 2.

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

Tabel 2. Interpretasi Tingkat Pemahaman

Rentang Nilai	Kategori Pemahaman	Interpretasi Singkat
0 – 60	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
61 – 80	Sedang	Peserta mulai memahami penerapan AI dalam aktivitas organisasi.
81 – 100	Tinggi	Peserta mampu memanfaatkan AI dan teknologi digital secara mandiri dan kreatif.

Adapun rekapitulasi hasil pretest yang dijadikan sebagai baseline untuk menilai kesiapan peserta serta menentukan fokus pendalaman materi telah dilakukan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pretest Peserta

No	Peserta	Pretest	Kategori Pemahaman	Interpretasi Singkat
1	P1	45	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
2	P2	55	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
3	P3	50	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
4	P4	45	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
5	P5	55	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
6	P6	45	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
7	P7	50	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
8	P8	35	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
9	P9	55	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.
10	P10	50	Rendah	Peserta belum memahami konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif.

Hasil pretest menunjukkan seluruh peserta berada pada kategori pemahaman rendah, menandakan minimnya penguasaan konsep dasar AI dan aplikasi digital kreatif. Kondisi ini menegaskan urgensi pelatihan untuk meningkatkan literasi digital peserta secara fundamental. Selanjutnya, untuk melihat efektivitas intervensi pelatihan yang diberikan, dilakukan perbandingan antara nilai pretest dan posttest peserta. Tabel 4 menyajikan peningkatan skor pemahaman peserta setelah mengikuti sesi materi dan praktik.

Tabel 4. Ringkasan skor peningkatan pengetahuan peserta

No	Peserta	Pretest	Posttest	Keterangan Peningkatan
1	P1	45	80	35
2	P2	55	85	30
3	P3	50	90	40
4	P4	45	85	40
5	P5	55	90	35
6	P6	45	80	35

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

7	P7	50	85	35
8	P8	35	80	45
9	P9	55	85	30
10	P10	50	85	35

Tabel 5. Ringkasan Skor Pretest dan Posttest

Kategori	Nilai Rata-rata	Peningkatan
Pretest	48,5	—
Posttest	84,5	+36 poin

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta tentang konsep dasar AI dan penerapannya dalam aktivitas organisasi. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum mengenal AI, namun setelah ceramah, diskusi, dan praktik, mereka mampu menggunakan aplikasi seperti ChatGPT dan Canva AI untuk membuat konten kreatif remaja masjid. Pretest–posttest menunjukkan peningkatan skor 74,22%, dan kuesioner menunjukkan kepuasan tinggi terhadap materi, penyampaian, dan manfaat pelatihan. Metode persuasif, interaktif, dan aplikatif terbukti membantu peserta menerapkan teknologi digital secara efektif, meningkatkan literasi dan kemampuan organisasi.

3.3. Hasil Kuesioner Evaluasi Peserta

Kuesioner diberikan pada akhir kegiatan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta. Aspek yang dinilai meliputi pemahaman materi, kualitas penyampaian, manfaat pelatihan, dan kesiapan menerapkan teknologi AI (Gunawan, 2023).

Penentuan skala penafsiran pada hasil kuesioner menggunakan skala Likert 1–5 dilakukan melalui perhitungan rentang kategori berdasarkan pedoman interpretasi statistic (Yani et al., 2022). Skor minimum adalah 1 dan skor maksimum adalah 5, sehingga rentang nilai dibagi ke dalam lima kategori menggunakan rumus (Sugiyono, 2018):

$$Rentang = \frac{Skor - \ Skor\ min}{Jumlah\ kategori}$$

Perhitungan menghasilkan rentang sebesar 0,8. Dengan demikian, batas interpretasi diklasifikasikan sebagai berikut: 1,00–1,80 (Sangat Tidak Baik), 1,81–2,60 (Tidak Baik), 2,61–3,40 (Cukup), 3,41–4,20 (Baik), dan 4,21–5,00 (Sangat Baik) (Alkharusi, 2022). Kategori ini digunakan untuk menafsirkan skor rata-rata kuesioner guna menggambarkan persepsi dan tingkat kepuasan peserta secara lebih objektif dan terukur.

Tabel 6. Hasil Kuesioner persepsi mengenai layanan yang diberikan oleh panitia kegiatan

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata (Skala 1–5)	Interpretasi
F2-1	Informasi kegiatan	4,50	Sangat baik
F2-2	Relevansi materi	4,30	Sangat baik
F2-3	Fasilitas dan sarana	4,30	Sangat baik
F2-4	Tema kegiatan	4,10	Baik
F2-5	Penyampaian oleh narasumber	4,70	Sangat baik
F2-6	Susunan acara	4,70	Sangat baik

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

Tabel 7. Persepsi peserta mengenai hasil kegiatan

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata (Skala 1–5)	Interpretasi
F3-1	Manfaat kegiatan	4,60	Sangat baik
F3-2	Menambah wawasan	4,60	Sangat baik
F3-3	Menambah ketrampilan	4,50	Sangat baik
F3-4	Memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3.	4,40	Sangat baik
F3-5	Memberikan pemanfaatan IPTEK yang berkelanjutan	4,50	Sangat baik
F3-6	Memberikan solusi permasalahan	4,60	Sangat baik
F3-7	Kegiatan dilakukan terstruktur dan sistematis.	4,40	Sangat baik

Hasil kuesioner menunjukkan peserta sangat puas dengan pelatihan, baik dari relevansi materi, kejelasan, maupun manfaat praktis. Materi mudah dipahami karena sesuai kebutuhan organisasi remaja masjid, khususnya pembuatan konten digital kreatif dan pemanfaatan AI. Peserta antusias mengikuti program lanjutan, menginginkan pendampingan untuk pengembangan media sosial, chatbot sederhana, dan manajemen data kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian meningkatkan literasi digital dan membuka peluang kolaborasi berkelanjutan antara tim pengabdian dan organisasi mitra.

3.4. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan signifikan terhadap tingkat literasi digital peserta. Peningkatan skor posttest yang mencapai lebih dari 69% menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif untuk mentransfer pengetahuan dalam waktu singkat. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya mengenai pelatihan digital kreatif di komunitas masyarakat, di mana kombinasi ceramah, diskusi, dan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta secara cepat.

Kegiatan ini juga menampilkan bahwa organisasi kepemudaan masjid sangat potensial untuk mengadopsi teknologi AI dalam mendukung aktivitasnya. Beberapa peluang pemanfaatan AI yang muncul dari diskusi peserta antara lain:

1. Pembuatan konten dakwah kreatif untuk media sosial masjid.
2. Otomatisasi poster kegiatan , baik untuk kajian, acara pemuda, maupun agenda sosial.
3. Analisis kebutuhan jamaah melalui chatbot atau survei berbasis AI.
4. Manajemen dokumentasi dan pelaporan kegiatan secara lebih efektif.

Kegiatan ini menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat peserta, variasi literasi digital, dan koneksi internet yang kurang stabil. Namun hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas program, karena pelatihan tetap berhasil meningkatkan kapasitas digital pengurus JPRMI dan membuka peluang pendampingan lanjutan yang lebih terarah.

3.5. Dampak dan Rekomendasi

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital kreatif pengurus JPRMI. Hasil pretest–posttest menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terkait konsep AI dan kemampuan memanfaatkan aplikasi berbasis AI untuk pembuatan konten. Keterlibatan aktif dalam sesi praktik visualisasi bahwa pendekatan experiential learning efektif dalam mendorong transfer keterampilan digital yang relevan bagi kebutuhan organisasi. Namun, kegiatan ini juga mengungkap tantangan berupa perbedaan kemampuan peserta digital, keterbatasan perangkat, dan kondisi jaringan internet

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990

yang bervariasi. Oleh karena itu, strategi penguatan keberlanjutan diperlukan melalui penyusunan modul pelatihan bertingkat, pendampingan pascapelatihan, serta integrasi alat AI dalam program manajemen JPRMI. Kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan organisasi mitra direkomendasikan untuk memastikan penerapan teknologi yang lebih sistematis dan menciptakan dampak jangka panjang bagi transformasi digital komunitas remaja masjid.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat kompetensi digital kreatif pengurus JPRMI melalui pelatihan berbasis kecerdasan buatan yang memadukan ceramah, diskusi, dan praktik penggunaan aplikasi seperti ChatGPT dan Canva AI. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa tujuan tersebut tercapai, ditandai dengan peningkatan skor rata-rata pretest ke posttest dari 48,5 menjadi 84,5, yang mengindikasikan peningkatan signifikan dalam literasi digital, pemahaman AI, serta kemampuan penggunaan aplikasi kreatif berbasis AI. Hasil kuesioner juga memperkuat temuan ini, di mana mayoritas peserta menilai materi relevan, penyampaian jelas, serta pelatihan memberikan manfaat praktis.

Dampak kegiatan terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta dalam membuat konten digital kreatif, memanfaatkan AI untuk publikasi kegiatan, serta mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam pengelolaan organisasi remaja masjid. Ke depan, kegiatan ini berpotensi dikembangkan melalui pendampingan lanjutan, pelatihan tingkat lanjut, serta implementasi teknologi seperti chatbot dan sistem manajemen konten digital guna mendukung transformasi digital organisasi secara berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Alkharusi, H. (2022). A descriptive Analysis and Interpretation of Data from Likert Scales in Educational and Psychological Research Hussain Alkharusi*. *Indian Journal of Psychology and Education*, *12*(2), 13–16.

Aulia, A. N., Maulana, D. A., Shaffani, Y. S., Nadhif, I., dan Firmansyah, B. A. (2024). Penyuluhan dengan Metode Ceramah dan Diskusi Bersama Tentang Pencegahan Stunting Melalui Peran Orang Tua di Posyandu Dusun Curahwaru Desa Gambirono. *SEJAGAT : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 18–21. https://doi.org/10.25047/sejagat.v1i1.5017

Bommasani, R., Hudson, D. A. ., Adeli, E., Altman, R., Arora, S., von Arx, S., Bernstein, M., Bohnet, B., Bosselut, A., and Brunskill, E. (2021). On the Opportunities and Risks of Foundation Models. In *arXiv preprint*. https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2108.07258

Company, M. &. (2023). *The State of AI 2023*.

Djajadi, M. (2025). *Efektivitas In-House Training Berbasis AI dalam Meningkatkan Kompetensi Widyaiswara di BPSDM Sulawesi Selatan*. *5*(3), 13–26.

Ferdiansyah, M., Mariya, L., Tinggi, S., dan Nusantara, T. (2024). *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PENGAMAS) Transformasi Digital dalam Pendidikan Pedesaan di Desa Jatiagung : Pelatihan Literasi Digital bagi Guru dan Tenaga Pendidik*. *1*(3), 235–242.

Fitriaa, A., Zubaidah, Yusmin, E., Halini, dan Mirza, A. (2024). Analisis Kualitas Soal Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi. *Jumlahku*, *10*(2), 81–98. https://doi.org/https://doi.org/10.33222/jumlahku.v10i2.4142

Gunawan. (2023). Kepuasan Peserta Pelatihan Terhadap Pelaksanaan Pelatihan Kepemimpinan Pengawas (PKP) Angkatan I Tahun 2023 Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, *X*(X), 134–154.

Hornberger, M., Bewersdorff, A., Schiff, D. S., and Nerdel, C. (2025). Computers in Human

Behavior : Artificial Humans Development and validation of a short AI literacy test (AILIT-S) for university students. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, *5*(April). https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbah.2025.100176

Khan, M., and Javaid, N. (2022). AI for Community-Based Organizational Management. In *AI Applications for Community-Based Organizational Management*. IEEE Access. https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3144923

Li, N., Yan, Y., Yang, Y., and Gu, A. (2022). *Artificial Intelligence Capability and Organizational Creativity : The Role of Knowledge Sharing and Organizational Cohesion*. *13*(March), 1–10. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.845277

Novianti, R., Ningsih, K. P., Haryadi, D., Chrisnawati, G., Anripa, N., dan Bisnis, O. P. (2024). Pengembangan Sistem Otomatisasi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*, 9320–9329.

Rahayu, S., dan Jannah, M. (2023). DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengaruh Penggunaan Metode Speed Reading Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa. *DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 7–14. https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i1.295

Rajagukguk, T. S. (2024). *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PENGAMAS) Community Digitization Service : Improving Community Digital Skills Through Computer and Internet Training (At MSMEs in Tuktuk Siadong Village , Samosir Pengabdian Mendigitalkan Desa : Meningkatkan Keterampilan Digital Masyarakat Melalui Pelatihan Komputer dan Internet (Pada UMKM di Desa Tuktuk Siadong , Kabupaten Samosir)*. *1*(1), 212–228.

Rifqi, A., Putra, D., Zahro, H., Maula, H., dan Isa, M. (2025). AI sebagai Alat Transformasi Organisasi : Peran AI dalam Meningkatkan Produktivitas dan Efektivitas Pemimpin. *Journal of Management and Social Sciences*, *3*(April). https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jmsc.v3i2.623

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahlan, M., Alam, S., Syam, A., dan Zulkarnain, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) sebagai Media Pembelajaran pada SMA Rahmatul Asri Enrekang. *Jurnal SOLMA*, *13*(3), 2338–2348.

UNESCO. (2024). *AI Literacy for Youth and Educators: Global Competency Framework*.

Yani, Teting, B., dan Lehyun, Y. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Dalam Kegiatan Praktikum Keperawatan Secara Daring Pada Mahasiswa Tingkat Ii Keperawatan Di Stikes Dirgahayu Samarinda Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal KeperawatanSuaka Insan (JKSI)*, *7*(1), 24–31. https://journal.stikessuakainsan.ac.id/index.php/jksi/article/view/326/201

Yudhaswana, Y., Hendra, A., Ardiansyah, R., dan Ngurah, G. (2025). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Desa Digital : Pengenalan dan Pelatihan Sistem Informasi Desa*. *6*(2), 1078–1085.

Zhang, W., Zhao, Y., Li, M., Sun, H., and Wang, J. (n.d.). Generative AI & Creativity in Education. In *Computers in Human Behavior, 107675*. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107675

DOI: https://doi.org/10.17509/tmg.v6i2.93165
p-ISSN:2777-1199 | e-ISSN:2777-0990