

Peningkatan Literasi Artificial Intelligence bagi Siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui Program Guru Tamu dan Pelatihan Etika Penggunaan AI dalam Pembelajaran

Improving Artificial Intelligence Literacy for Students of State Vocational School 6 Bandung through the Guest Teacher Program and Training on the Ethics of Using AI in Learning

Muhammad Rendra Perdana
Kusuma Djaka *

Uke Kurniawan Usman

Robin Sinurat

Naufal Hanan Lutfianto

Department of Electrical
Engineering, Telkom University,
Bandung, Indonesia

email:

[muhammadrendra@telkomuniversi
ty.ac.id](mailto:muhammadrendra@telkomuniversi
ty.ac.id)

Kata Kunci

Literasi AI
Pembelajaran Interaktif
Etika Digital

Keywords:

AI Literacy
Interactive Learning
Digital Ethics

Received: November 2025

Accepted: February 2026

Published: April 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Artificial Intelligence (AI) bagi siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui program Guru Tamu dan pelatihan etika penggunaan AI dalam pembelajaran. Kegiatan diikuti oleh 32 siswa jurusan Teknik Audio Video yang memperoleh materi pengenalan konsep AI, penerapan dalam konteks pendidikan vokasi, serta pentingnya etika digital. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kuis interaktif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta. Hasil menunjukkan rata-rata tingkat ketepatan jawaban sebesar 63,75% dengan skor rata-rata 9.822 poin, menandakan pemahaman yang baik terhadap konsep dan penerapan AI, meskipun aspek etika masih memerlukan penguatan. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif serta memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan dalam membangun pembelajaran berbasis teknologi dan nilai etika digital.

Abstract

This community service activity aims to improve students' Artificial Intelligence (AI) literacy at SMK Negeri 6 Bandung through a Guest Lecturer Program and training on the ethical use of AI in learning. The activity involved 32 students from the Audio Video Engineering Department, who received materials on AI concepts, their application in vocational education, and digital ethics. Learning outcomes were evaluated through an interactive quiz to assess participants' understanding levels. The results showed an average answer accuracy of 63.75% and an average score of 9,822 points, indicating a good understanding of AI concepts and applications, though ethical awareness still needs improvement. The activity successfully increased students' enthusiasm and learning motivation through interactive methods and strengthened collaboration between higher education and vocational schools to develop technology-based, ethically oriented learning.



© 2026 Muhammad Rendra Perdana Kusuma Djaka, Uke Kurniawan Usman, Robin Sinurat, Naufal Hanan Lutfianto. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](https://www.institutepengabdianmu.com). This is Open Access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i4.11324>

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah merambah berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Meskipun teknologi kecerdasan buatan telah mulai diadopsi dalam sektor pendidikan, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti keterbatasan dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan individual peserta didik, tingginya beban administratif yang harus ditangani pendidik, serta belum optimalnya pemanfaatan alat bantu pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap karakteristik belajar siswa (UNESCO, 2021). Di lingkungan sekolah kejuruan (SMK), kemampuan memanfaatkan AI tidak hanya relevan untuk proses pembelajaran, tetapi juga berkaitan langsung dengan kebutuhan kompetensi tenaga kerja di era Revolusi Industri 4.0/5.0, di mana keterampilan digital dan kebiasaan beradaptasi menjadi kunci kesiapan kerja lulusan vokasi (UNESCO, 2021). Literasi AI

How to cite: Djaka, M. R. P., Usman, U. K., Sinurat, R., Luyfianto, N. H. (2026). Peningkatan Literasi Artificial Intelligence bagi Siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui Program Guru Tamu dan Pelatihan Etika Penggunaan AI dalam Pembelajaran. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(4), 1307-1316. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i4.11324>

yang mencakup pemahaman konsep dasar, kemampuan menggunakan alat berbasis AI, serta kesadaran akan dampak sosial-etisnya semakin diakui sebagai kompetensi dasar yang harus dimiliki pelajar. Penelitian dan tinjauan sistematis menunjukkan bahwa pengenalan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan keterlibatan siswa bila diintegrasikan secara pedagogis dan terarah (Holmes *et al.*, 2022; Munaye *et al.*, 2025). Namun, peluang tersebut disertai tantangan nyata: masalah etika (privasi, bias algoritma), kualitas akses, serta kesiapan guru dan institusi untuk mengimplementasikan AI secara tepat dan adil (Porayska-Pomsta, 2024; Holmes, 2022). Konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memberikan peluang strategis bagi pelaksanaan pengabdian masyarakat berbasis pendidikan AI, mengingat orientasi pembelajarannya yang menekankan keterampilan praktis dan kesiapan kerja. Namun demikian, hingga saat ini belum tersedia data empiris lokal yang secara spesifik menggambarkan tingkat literasi digital dan kesiapan siswa SMK dalam memanfaatkan teknologi AI secara bertanggung jawab. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi terarah yang tidak hanya mengenalkan alat AI yang relevan dengan kebutuhan vokasional, tetapi juga menanamkan norma etika dan praktik penggunaan yang tepat, sehingga dapat memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas lulusan serta efektivitas proses pembelajaran di SMK. Kegiatan Guru Tamu dan pelatihan singkat merupakan format pengabdian yang efektif untuk mentransfer pengetahuan praktis dan mendorong kolaborasi antara dunia perguruan tinggi dan sekolah menengah. Model kemitraan seperti ini memungkinkan dosen, praktisi, dan guru bersinergi untuk menyusun materi yang relevan dengan konteks lokal SMK, serta menyediakan contoh aplikasi nyata yang mudah diadopsi oleh guru dan siswa. Aktivitas langsung—seperti demonstrasi pembuatan materi ajar berbasis AI, simulasi penggunaan asisten tulisan, dan diskusi etika membantu menurunkan hambatan adopsi teknologi dan meningkatkan rasa percaya diri guru serta siswa untuk bereksperimen dengan teknologi baru. (Contoh program semacam ini telah dideskripsikan dalam berbagai studi praktik baik AI di lingkungan sekolah). Meskipun potensi dan kebutuhan tersebut jelas, literatur juga menyoroti pentingnya memasukkan dimensi etika dan tata kelola (*governance*) dalam setiap program pengenalan AI di sekolah. Isu seperti perlindungan data pribadi siswa, transparansi penggunaan model AI, serta pencegahan penyalahgunaan (mis. plagiarisme berbasis AI) harus menjadi bagian integral dari kurikulum literasi AI, bukan hanya sebagai topik tambahan. Kerangka kebijakan seperti ROAM (*Rights, Openness, Access, Multi-stakeholder governance*) yang direkomendasikan UNESCO memberi panduan bagi pelaksanaan yang adil dan berkelanjutan (UNESCO, 2021; Porayska-Pomsta, 2024). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian perlu menggabungkan unsur teknis sekaligus diskusi etika yang aplikatif untuk konteks SMK. Kebutuhan akan penilaian dampak praktis juga menjadi alasan bagi intervensi berbasis pengabdian untuk menyusun instrumen evaluasi sederhana namun informatif mis. kuesioner literasi AI (*awareness, usage, evaluation, ethics*), *pre-post self-assessment*, dan refleksi guru—sebagai bagian dari kegiatan. Studi-studi terbaru tentang literasi AI menunjukkan dimensi multidimensional (*awareness, usage, evaluation, ethics*) yang relevan untuk diukur dan dikembangkan di tingkat sekolah menengah vokasi (Sari, 2025). Pengukuran ini tidak hanya berguna untuk evaluasi program jangka pendek, tetapi juga untuk merancang strategi pelatihan lanjutan yang sesuai kebutuhan. Berdasarkan uraian di atas, pengabdian masyarakat yang dirancang untuk peningkatan literasi AI bagi siswa SMK melalui program Guru Tamu dan pelatihan etika penggunaan AI memiliki landasan teoretis dan kebutuhan praktis yang kuat. Kegiatan yang berfokus pada transfer pengetahuan praktis, pemberdayaan guru, serta pembentukan norma etika diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan AI sebagai alat pembelajaran dan persiapan karier, tanpa mengabaikan aspek keamanan, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Program ini juga selaras dengan perkembangan kebijakan pendidikan global dan praktik terbaik dalam memasukkan AI ke ranah pendidikan formal. Tulisan pengabdian ini bertujuan mendokumentasikan desain, pelaksanaan, dan hasil dari kegiatan Guru Tamu dan pelatihan etika AI di SMK Negeri 6 Bandung, serta menyediakan rekomendasi praktis untuk replikasi di sekolah vokasi lain. Selanjutnya, bagian metode akan menjelaskan detail materi, langkah pelaksanaan, instrumen evaluasi, dan proses kolaborasi antara Universitas dan SMK; sedangkan bagian hasil dan pembahasan akan menyajikan temuan evaluatif serta refleksi implementasi yang relevan untuk pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan vokasi berbasis AI.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Peningkatan Literasi *Artificial Intelligence* bagi Siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui Program Guru Tamu dan Pelatihan Etika Penggunaan AI dalam Pembelajaran” dilaksanakan oleh tim dosen dari Program Studi Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom. Kegiatan ini menggunakan pendekatan kolaboratif dan partisipatif antara dosen, guru, serta siswa SMK yang terbagi menjadi dua sesi yaitu ceramah, diskusi interaktif, dan praktik langsung (*hands-on session*) selama 50 menit, kemudian dilanjutkan pemberian *test* pada sesi terakhir selama 10 menit. Dalam materi yang disampaikan memuat materi mengenai konsep dasar AI, pemanfaatannya dalam pembelajaran, serta penerapan etika dan tanggung jawab sosial dalam penggunaan teknologi tersebut di lingkungan pendidikan yang bertujuan membantu siswa menjadi lebih mengenal AI. Tahap awal kegiatan dimulai dengan fase persiapan yang melibatkan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak SMK Negeri 6 Bandung. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami tingkat literasi digital siswa, kesiapan sarana teknologi sekolah, serta konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru produktif bidang Teknik Audio Video, diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah mengenal istilah AI, namun belum memahami prinsip kerja dan potensi penerapannya dalam bidang kejuruan mereka. Sebagian siswa menggunakan AI secara tidak langsung, misalnya melalui fitur *auto-correct*, *search suggestion*, atau sistem rekomendasi di *platform* hiburan, tanpa memahami dasar kecerdasan buatan yang melandasinya. Dari hasil analisis tersebut, tim dosen menetapkan bahwa pelatihan akan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu peningkatan pengetahuan konseptual tentang AI, kemampuan praktis dalam memanfaatkan alat berbasis AI untuk pembelajaran, dan kesadaran etis dalam penggunaannya. Setelah analisis kebutuhan dilakukan, tim menyusun rencana kegiatan dan materi pelatihan. Penyusunan materi didasarkan pada prinsip *experiential learning* (Kolb, 2015), di mana peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan. Pendekatan ini dipilih agar siswa SMK yang memiliki orientasi praktik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Materi pelatihan dibagi ke dalam empat sesi utama: pengenalan konsep AI dan aplikasinya di dunia kerja; pemanfaatan AI dalam pembelajaran adaptif; etika penggunaan AI dalam pendidikan; dan strategi belajar efektif di era digital. Masing-masing sesi berdurasi sekitar satu jam dan dipandu oleh dosen serta asisten dosen yang memiliki latar belakang pada bidang kecerdasan buatan dan teknologi pendidikan. Materi dikembangkan menggunakan media presentasi interaktif dan modul ringkas yang berisi panduan eksplorasi aplikasi AI seperti *ChatGPT*, *Google Gemini*, *Canva AI*, dan *Runway ML*. Pemilihan alat tersebut disesuaikan dengan konteks pembelajaran di SMK agar siswa dapat langsung melihat manfaat praktis AI dalam dunia kreatif dan teknologi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 11 September 2025 di Aula SMK Negeri 6 Bandung dengan melibatkan 32 siswa dari kelas X jurusan Teknik Audio Video. Kegiatan dibuka oleh perwakilan sekolah dan dihadiri oleh guru produktif serta perwakilan dosen Fakultas Teknik Elektro. Pelaksanaan kegiatan menggunakan format Guru Tamu, di mana dosen hadir secara langsung untuk memberikan inspirasi, wawasan, dan pembelajaran interaktif kepada siswa. Sesi pertama yang disampaikan oleh Dr. Eng. Uke Kurniawan dan Usman membahas konsep dasar kecerdasan buatan, sejarah perkembangannya, serta peran AI dalam industri modern. Sesi ini dikemas dalam bentuk ceramah interaktif yang memadukan penjelasan teoritis dengan contoh-contoh nyata di dunia kerja seperti sistem otomasi industri, analitik data, dan robotika. Sesi kedua yang dipandu oleh Naufal Hanan Lutfianto berfokus pada pemanfaatan AI dalam pembelajaran adaptif, dengan menampilkan demonstrasi langsung penggunaan *ChatGPT* untuk membuat ringkasan materi pelajaran dan *Canva AI* untuk menghasilkan desain visual pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung, sehingga mereka memahami bahwa AI bukan sekadar teknologi kompleks, tetapi alat yang dapat mendukung kreativitas dan produktivitas dalam belajar. Sesi ketiga yang difasilitasi oleh Robin Sinurat membahas etika penggunaan AI dalam pendidikan. Sesi ini merupakan inti dari kegiatan karena menekankan tanggung jawab moral dalam menggunakan teknologi. Diskusi dilakukan dengan pendekatan studi kasus, misalnya mengenai penggunaan AI dalam mengerjakan tugas sekolah atau potensi penyalahgunaan data pribadi. Peserta diminta untuk memberikan pendapat dan menganalisis apakah tindakan tertentu etis atau tidak, dengan mempertimbangkan prinsip keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab pribadi. Pendekatan ini

menumbuhkan kesadaran bahwa AI bukan hanya alat teknis, tetapi juga fenomena sosial yang memiliki implikasi terhadap nilai-nilai kemanusiaan (Porayska-Pomsta, 2024). Sesi terakhir disampaikan oleh M. Rendra Perdana Kusuma Djaka yang membahas keterkaitan AI dengan masa depan dunia kerja. Dalam sesi ini dijelaskan tentang munculnya profesi baru berbasis AI seperti *data analyst*, *AI technician*, dan *digital content creator*, serta pentingnya penguasaan *soft skills* seperti berpikir kritis, adaptasi cepat, dan komunikasi kolaboratif (Wang *et al.*, 2025). Kegiatan ditutup dengan pesan motivasi bahwa kesiapan belajar sepanjang hayat merupakan kunci untuk bersaing di era digital. Selama kegiatan berlangsung, pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat aktif dan partisipatif. Dosen berperan sebagai fasilitator, sementara siswa didorong untuk bertanya, berdiskusi, dan mencoba aplikasi AI secara mandiri. Guru pendamping membantu menghubungkan materi pelatihan dengan konteks kejuruan yang sedang dipelajari siswa. Observasi lapangan menunjukkan bahwa metode interaktif semacam ini meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara signifikan. Aktivitas *hands-on* seperti membuat desain poster atau merangkum teks menggunakan AI mendorong siswa memahami perbedaan antara penggunaan AI untuk membantu dan untuk menggantikan proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendekatan *active learning* yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan retensi jangka panjang (Holmes *et al.*, 2022). Evaluasi kegiatan dilakukan secara berlapis untuk menilai keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui tiga instrumen utama: *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner persepsi siswa. Kuis awal dan akhir masing-masing berisi sepuluh soal pilihan ganda mengenai konsep dasar AI, jenis-jenis AI, contoh penerapan, serta prinsip etika penggunaannya. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata nilai sebesar 25%, menandakan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual peserta. Sementara itu, hasil kuesioner yang menggunakan skala Likert 1-5 memperlihatkan bahwa 82% peserta merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi AI setelah mengikuti pelatihan, dan 78% menyatakan memahami pentingnya aspek etika dalam penggunaannya. Refleksi terbuka yang diisi siswa setelah kegiatan memperlihatkan bahwa sebagian besar menganggap AI sebagai “asisten belajar” yang dapat membantu memahami materi sulit, tetapi juga menyadari perlunya kehati-hatian agar tidak bergantung sepenuhnya pada mesin. Selain evaluasi terhadap siswa, tim pengabdian juga melakukan penilaian internal terhadap efektivitas kegiatan. Guru pendamping memberikan umpan balik positif terhadap metode pelatihan yang bersifat aplikatif dan kontekstual. Mereka menilai kegiatan ini membuka wawasan baru dalam memanfaatkan AI untuk pembuatan materi ajar yang lebih menarik dan efisien. Salah satu hasil penting dari kegiatan ini adalah rencana sekolah untuk mengintegrasikan pelatihan AI dalam kegiatan pembelajaran produktif semester berikutnya, sebagai bentuk keberlanjutan program. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi siswa, tetapi juga memantik perubahan positif di tingkat institusi sekolah. Dalam aspek teknis, kegiatan ini juga memperhatikan prinsip inklusivitas dan kemudahan akses. Seluruh aplikasi yang diperkenalkan menggunakan versi gratis atau *open access*, agar siswa dapat melanjutkan praktik di luar kegiatan tanpa kendala biaya. Selain itu, tim pengabdian menyediakan modul elektronik (*e-module*) berisi panduan langkah demi langkah untuk menggunakan aplikasi AI secara mandiri. Hal ini penting untuk mendukung prinsip *lifelong learning* dan pembelajaran berkelanjutan, terutama bagi siswa vokasi yang perlu terus memperbarui keterampilan sesuai perkembangan teknologi (UNESCO, 2021). Kegiatan ini juga mempraktikkan prinsip *ROAM Framework* (*Rights, Openness, Accessibility, Multi-stakeholder governance*) dari UNESCO, yang menekankan penggunaan AI secara bertanggung jawab, terbuka, dan melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Implementasi kerangka ini terlihat dari kolaborasi antara dosen, guru, dan siswa yang secara bersama-sama mengembangkan kesadaran etis dalam berteknologi. Analisis hasil kegiatan dilakukan secara deskriptif dengan menggabungkan data kuantitatif dari tes dan kuesioner serta data kualitatif dari observasi dan refleksi peserta. Analisis ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai dampak kegiatan terhadap peningkatan literasi AI siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran lebih efektif dibanding pendekatan satu arah. Kegiatan yang menggabungkan eksplorasi teknologi dan diskusi nilai etika mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan (Munaye *et al.*, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa apabila dikombinasikan dengan bimbingan guru yang tepat. Untuk menjamin keberlanjutan kegiatan, tim pengabdian menyusun rencana tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan

bagi guru produktif mengenai pembuatan konten berbasis AI, serta pembentukan komunitas kecil “*AI for Vocational Learning*” di lingkungan sekolah. Komunitas ini diharapkan menjadi wadah bagi guru dan siswa untuk berbagi praktik baik dalam penggunaan AI untuk pembelajaran. Selain itu, tim berencana menyusun publikasi ilmiah dan panduan praktis bagi SMK lain yang ingin mereplikasi kegiatan serupa. Pendekatan berbasis kolaborasi ini diyakini dapat menciptakan ekosistem literasi AI yang berkelanjutan di lingkungan pendidikan vokasi (Creswell *et al.*, 2018; Miles *et al.*, 2020). Secara keseluruhan, metode pengabdian masyarakat ini menunjukkan bagaimana program guru tamu dapat dikembangkan menjadi sarana strategis untuk memperkenalkan teknologi mutakhir sekaligus memperkuat karakter siswa. Melalui kegiatan yang interaktif, reflektif, dan berbasis praktik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis tentang AI, tetapi juga memahami nilai-nilai etika dan tanggung jawab sosial di balik penggunaannya. Program ini diharapkan menjadi model implementatif bagi sekolah kejuruan lain dalam membangun literasi AI yang adaptif dan berkeadilan di era Revolusi Industri 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Peningkatan Literasi Artificial Intelligence bagi Siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui Program Guru Tamu dan Pelatihan Etika Penggunaan AI dalam Pembelajaran” dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2025 di ruang Samsung Tech Institute SMK Negeri 6 Bandung. Kegiatan ini diikuti oleh 32 siswa dari jurusan Teknik Audio Video dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep kecerdasan buatan (AI), mengembangkan kemampuan menggunakan aplikasi AI secara praktis dalam konteks pembelajaran, serta menanamkan kesadaran etika digital di kalangan pelajar vokasi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk program Guru Tamu, di mana dosen dari Universitas Telkom hadir sebagai narasumber untuk memberikan pelatihan dan wawasan kepada siswa dan guru. Pendekatan yang digunakan bersifat interaktif dengan mengombinasikan ceramah, demonstrasi aplikasi, diskusi reflektif, serta evaluasi menggunakan *platform Kahoot!*.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi Pertama tentang AI.

Selama pelaksanaan kegiatan, suasana pembelajaran berlangsung aktif dan partisipatif. Pada sesi pertama, siswa diperkenalkan pada konsep dasar kecerdasan buatan serta cara kerja algoritma pembelajaran mesin melalui contoh yang mudah dipahami, seperti pengenalan wajah pada ponsel, sistem rekomendasi pada *YouTube*, serta penggunaan *ChatGPT* sebagai asisten belajar. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa AI bukanlah konsep abstrak yang jauh dari keseharian, melainkan teknologi yang sudah hadir dan berperan dalam banyak aspek kehidupan mereka. Pada sesi kedua, narasumber mendemonstrasikan beberapa aplikasi AI populer, seperti *Canva AI* untuk mendesain poster otomatis dan *ChatGPT* untuk membuat ringkasan materi pelajaran. Siswa diajak untuk mencoba langsung, membuat perintah (*prompt*), dan mengamati hasil yang dihasilkan sistem. Antusiasme peserta sangat tinggi; banyak siswa yang bereksperimen untuk menghasilkan ringkasan, ide proyek, dan desain pembelajaran mereka sendiri. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa siswa

SMK memiliki kemampuan adaptif yang baik terhadap teknologi baru jika disajikan melalui pendekatan berbasis praktik langsung.



Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi Kedua tentang AI.



Gambar 3. Kegiatan Pemaparan Materi Ketiga tentang AI.

Pada sesi ketiga, pembahasan diarahkan pada aspek etika penggunaan AI. Narasumber menjelaskan bahwa penggunaan teknologi cerdas harus disertai tanggung jawab moral, termasuk pemahaman mengenai plagiarisme digital, privasi data, keadilan algoritmik, dan dampak sosial penggunaan AI. Sesi ini berlangsung dalam bentuk diskusi dua arah yang melibatkan siswa secara aktif. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan kritis, seperti bagaimana membedakan antara menggunakan AI untuk belajar dan menggunakan AI untuk menyalin pekerjaan orang lain. Diskusi ini membuka kesadaran baru bagi peserta bahwa AI dapat menjadi alat yang produktif sekaligus berisiko jika digunakan tanpa pemahaman etis. Seperti yang ditegaskan oleh (Holmes *et al.*, 2022), penguasaan AI yang berkelanjutan memerlukan keseimbangan antara kemampuan teknis dan pemahaman etika agar pengguna dapat mengambil keputusan yang bijak dalam setiap konteks digital. Sebagai bentuk evaluasi hasil pembelajaran, sesi keempat dilakukan dengan menggunakan *platform Kahoot!* sebuah aplikasi gamified learning berbasis kuis daring yang menggabungkan unsur kompetisi dan hiburan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kuis ini berisi 20 pertanyaan yang mencakup empat aspek utama: definisi AI, penerapannya di dunia kerja dan pendidikan, manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, serta isu etika yang muncul dari penggunaannya. Sebanyak 32 siswa mengikuti kuis ini secara langsung menggunakan perangkat masing-masing. Hasil kuis menunjukkan 63,75% soal dari seluruh soal yang diberikan berhasil dijawab dengan tepat atau skor akhir sebesar 9.822 poin. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 14.377 poin dengan tingkat ketepatan 90%, sedangkan nilai terendah adalah 1.500 poin dengan tingkat ketepatan 10%. Sebagian besar siswa, sekitar 68%, memiliki tingkat ketepatan di antara 60–80%, menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah memahami materi yang diajarkan dengan baik.

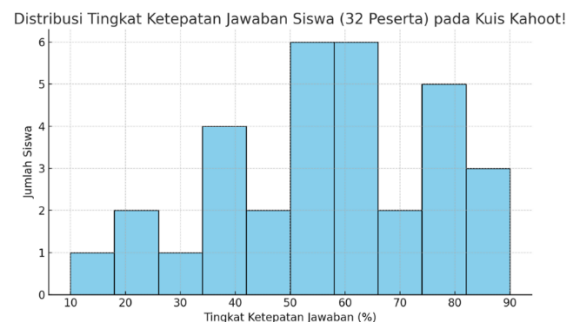


Gambar 4. Kegiatan Pemaparan Materi Keempat tentang AI.



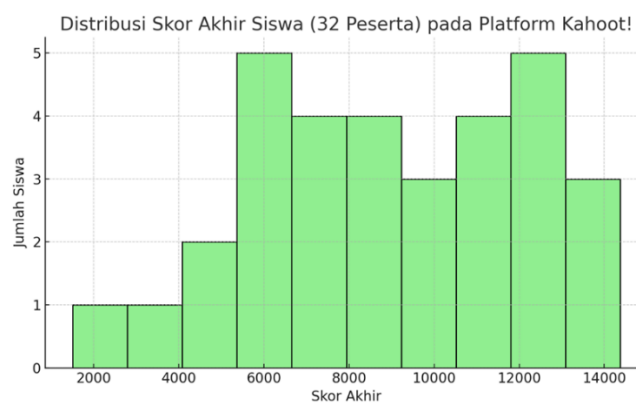
Gambar 5. Kegiatan Pembagian Hadiah Peserta 3 Terbaik.

Data hasil kuis kemudian diolah untuk menghasilkan dua grafik histogram, yang menggambarkan distribusi tingkat ketepatan jawaban dan skor akhir siswa pada *platform Kahoot!*. Gambar 6. berikut memperlihatkan distribusi tingkat ketepatan jawaban siswa. Terlihat bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat ketepatan antara 60–80%, yang menunjukkan bahwa mereka sudah cukup memahami materi AI yang diajarkan. Sementara itu, sebagian kecil siswa berada di bawah 50%, menandakan bahwa mereka masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut terutama pada topik yang bersifat konseptual dan etis. Grafik tersebut menunjukkan bentuk distribusi yang cenderung normal dengan sedikit kemiringan ke kiri, menandakan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik meskipun masih ada sebagian kecil dengan hasil rendah. Distribusi ini juga menunjukkan keberhasilan kegiatan pelatihan dalam meningkatkan literasi AI siswa secara umum, khususnya dalam memahami konsep dasar dan penerapan teknologi AI di dunia nyata.



Gambar 6. Distribusi Tingkat Ketepatan Jawaban Siswa (32 peserta) pada Kuis *Kahoot!*.

Selanjutnya, Gambar 7. memperlihatkan distribusi skor akhir siswa. Grafik ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta memiliki skor antara 7.000 hingga 13.000 poin. Sebaran skor yang relatif merata menunjukkan variasi kemampuan antar peserta, baik dari segi kecepatan menjawab maupun ketepatan jawaban. Skor yang tinggi menandakan tingkat partisipasi aktif dan pemahaman yang baik terhadap materi, sedangkan skor rendah menunjukkan bahwa beberapa peserta mungkin membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyesuaikan diri dengan format kuis interaktif berbasis teknologi. Hasil dari dua grafik tersebut memberikan gambaran yang jelas bahwa penggunaan *platform Kahoot!* sebagai alat evaluasi dalam kegiatan ini sangat efektif. Selain memberikan umpan balik cepat, *platform* ini juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam konteks pendidikan vokasi, pendekatan berbasis gamification seperti *Kahoot!* sangat relevan karena siswa SMK cenderung lebih responsif terhadap model pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman. Menurut (Wang *et al.*, 2025), penerapan teknologi berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar hingga 25% dibandingkan metode konvensional karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Hal tersebut juga terlihat pada kegiatan ini, di mana siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan antusias selama sesi kuis berlangsung.



Gambar 7. Distribusi Skor Akhir Siswa (32 peserta) pada Platform Kahoot!.

Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap aspek afektif dan sosial peserta. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi AI. Berdasarkan survei singkat pasca-kegiatan, 85% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini membuat mereka lebih tertarik mempelajari AI, dan 78% mengungkapkan penggunaan aplikasi AI membantu proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan interaksi langsung dengan teknologi dapat meningkatkan *self-efficacy* dan *learning engagement* siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Munaye *et al.*, 2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi AI dalam proses belajar dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.



Gambar 8. Kegiatan Penutupan Acara Pembelajaran AI untuk Siswa SMKN 6 Bandung.

Dari sisi pedagogik, kegiatan ini juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan literasi AI di lingkungan pendidikan vokasi. Tiga aspek utama literasi AI, yaitu pemahaman konseptual, keterampilan aplikatif, dan kesadaran etis, mengalami peningkatan yang signifikan. Pada aspek konseptual, siswa mampu menjelaskan prinsip kerja AI serta membedakan antara AI generatif dan prediktif. Pada aspek aplikatif, mereka mampu menggunakan alat berbasis AI untuk mendukung tugas-tugas sekolah, seperti merancang proyek atau menyusun presentasi. Sedangkan pada aspek etis, siswa mulai memahami pentingnya kejujuran akademik dan privasi data, meskipun tingkat penguasaan topik ini masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran lanjutan. Hasil ini memperkuat pandangan Porayska-Pomsta (2024) bahwa pendidikan berbasis AI harus dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kecakapan teknis, tetapi juga untuk membentuk kesadaran moral dan sosial terhadap dampak teknologi. Dari perspektif kelembagaan, kegiatan ini juga memperkuat sinergi antara dosen dan guru SMK dalam melaksanakan program pembelajaran berbasis teknologi. Kolaborasi ini menciptakan peluang baru untuk mengembangkan kurikulum adaptif yang selaras dengan kebutuhan Revolusi Industri 5.0, di mana manusia dan mesin bekerja secara kolaboratif (Holmes *et al.*, 2022). Guru yang terlibat dalam kegiatan menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan inspirasi untuk mengintegrasikan AI dalam mata pelajaran produktif, misalnya dengan membuat proyek berbasis otomasi sistem audio atau desain visual dengan bantuan algoritma cerdas. Respon positif dari pihak sekolah juga menunjukkan adanya rencana keberlanjutan program melalui kegiatan AI Bootcamp for Vocational Students yang akan diadakan secara berkala dengan dukungan perguruan tinggi. Kegiatan pengabdian ini juga sejalan dengan rekomendasi UNESCO (2021) dalam dokumen *Artificial Intelligence in Education: Guidance for Policymakers*, yang menekankan pentingnya penerapan prinsip ROAM (*Rights, Openness, Access, Multi-stakeholder Governance*) dalam pemanfaatan AI di pendidikan. Program Guru Tamu ini mencerminkan implementasi nyata dari prinsip tersebut, dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan – guru, dosen, dan siswa dalam satu ekosistem pembelajaran yang inklusif dan kolaboratif. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terbentuknya budaya literasi AI di lingkungan SMK yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, etika digital, dan keterampilan adaptif yang dibutuhkan dalam dunia kerja berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi AI siswa SMK Negeri 6 Bandung baik dari sisi pemahaman, keterampilan, maupun kesadaran etika. Rata-rata ketepatan jawaban sebesar 63,75% dan skor rata-rata 9.822 poin mencerminkan capaian yang baik untuk tingkat pemula. Antusiasme peserta yang tinggi, suasana pembelajaran yang partisipatif, serta hasil kuis yang positif menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Dengan demikian, kegiatan Guru Tamu berbasis AI ini tidak hanya berperan sebagai kegiatan transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai model inovatif untuk pengembangan pembelajaran vokasi di era digital. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami teknologi, tetapi juga belajar bagaimana menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab secara etika.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertema “Peningkatan Literasi *Artificial Intelligence* bagi Siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui Program Guru Tamu dan Pelatihan Etika Penggunaan AI dalam Pembelajaran” telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) secara produktif dan etis. Kegiatan ini menjadi bukti konkret bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti penggunaan *platform Kahoot!* dan aplikasi AI (*ChatGPT*, *Google Gemini*, dan *Canva AI*), dapat mendorong peningkatan dan pemahaman siswa terkait literasi digital siswa secara. Berdasarkan hasil evaluasi dari 32 peserta, diperoleh rata-rata tingkat ketepatan jawaban sebesar 63,75% dengan rata-rata skor akhir 9.822 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami konsep dasar dan penerapan AI dengan cukup baik, meskipun masih terdapat ruang perbaikan pada aspek etika penggunaan teknologi. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan gamification yang diterapkan pada sesi evaluasi, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif. Siswa menunjukkan respon positif terhadap metode pembelajaran yang memadukan kompetisi, hiburan, dan edukasi. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi

interaktif seperti *Kahoot!* dapat menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran vokasi yang berbasis praktik. Selain peningkatan pemahaman kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak afektif yang positif berupa peningkatan kepercayaan diri dan rasa ingin tahu terhadap teknologi. Siswa tidak hanya belajar cara menggunakan AI, tetapi juga memahami tanggung jawab moral yang menyertainya, termasuk kejujuran akademik, privasi data, dan dampak sosial dari penggunaan teknologi otomatis. Dari sisi kelembagaan, kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan dalam mewujudkan transformasi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan era digital. Peran dosen sebagai narasumber memberikan kontribusi nyata dalam memperkenalkan tren teknologi terbaru sekaligus membantu guru memahami strategi pengajaran yang relevan dengan kebutuhan industri 5.0. Sinergi antara guru dan dosen dalam kegiatan ini telah menciptakan ekosistem pembelajaran kolaboratif yang efektif, di mana siswa dapat belajar secara kontekstual sekaligus menumbuhkan kesadaran etika teknologi. Dengan melihat hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa program Guru Tamu dan Pelatihan Etika AI di SMK Negeri 6 Bandung efektif dalam meningkatkan literasi AI siswa, terutama dalam aspek pemahaman konseptual dan penerapan praktis. Namun, dimensi etika digital masih perlu ditekankan lebih mendalam melalui pendekatan reflektif dan studi kasus di kegiatan lanjutan. Untuk keberlanjutan, direkomendasikan agar sekolah mengembangkan modul pembelajaran berbasis AI dan menjadikannya bagian dari kurikulum produktif di bidang teknik. Kegiatan lanjutan seperti *AI Bootcamp for Vocational Students* atau pembentukan komunitas *AI Learning Club* di sekolah juga disarankan untuk memperluas dampak dan memastikan keberlanjutan hasil pengabdian. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan siswa SMK tidak hanya menjadi pengguna AI yang terampil, tetapi juga menjadi generasi muda yang beretika, kritis, dan siap berkontribusi di era transformasi digital.

REFERENSI

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). The ethics of AI in education: Towards a community-wide approach. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, *32*(4), 1–18. <https://doi.org/10.1007/s40593-022-00300-2>
- Munaye, Y. Y., Alghamdi, A. K., & Asad, M. M. (2025). ChatGPT in education: A systematic review on opportunities, challenges, and future directions. *Algorithms*, *18*(3), 101–119. <https://doi.org/10.3390/a18030101>
- Porayska-Pomsta, K. (2024). The ethics of artificial intelligence in education: Current perspectives and future challenges. *British Journal of Educational Technology*, *55*(2), 401–419. <https://doi.org/10.1111/bjet.13320>
- Sari, D. K. (2025). Measuring artificial intelligence literacy: Dimensions and instruments. *Educational Research and Evaluation*, *30*(2), 221–237. <https://doi.org/10.1080/13803611.2025.1005674>
- UNESCO. (2021). Artificial intelligence in education: Guidance for policymakers. *UNESCO Institute for Information Technologies in Education (IITE)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376708>
- Wang, J., Zhang, H., & Li, Y. (2025). The effect of ChatGPT on students' learning performance: A meta-analysis. *Humanities and Social Sciences Communications*, *12*(1), 245–260. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-01234-8>