Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)
Volume 4, Nomor 6, November 2026
ISSN: 2986-7819

# PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) UNTUK PRODUKTIVITAS KARANG TARUNA MUDA BERKARYA DI KOYA BARAT

## *UTILIZATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TO IMPROVE THE PRODUCTIVITY OF MUDA BERKARYA YOUTH ORGANIZATION IN KOYA BARAT*

**Rio Wakhid Hujjatul Islam[1*], Siane Maria Tampi[2], Jendri Palino[3]**
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia
*email: rio.ramadani91@gmail.com

**Abstrak:** Karang taruna selalu membuat kegiatan yang produktif untuk menunjukan eksistensinya. Karang taruna muda berkarya adalah organisasi kepemudaan diwilayah koya barat yang memiliki beragam aktifitas kemasyarakatan. Karang taruna memerlukan adaptasi dengan perkembangan teknologi dalam mewujudkan eksistensinya. Saat ini kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh organisasi ini adalah sebatas kegiatan sosial yang jauh daripada kegiatan teknologi maupun digitalisasi. Beberapa kegiatan yang dilakukan adalah kerja bakti lingkungan, Rewang (bantu-bantu hajatan) dan mensukseskan kegiatan keagamaan maupun kemasyarakatan. Pemanfaatan teknologi digital khususnya AI masih belum optimal. Sebagian besar anggota masih belum memiliki pemahaman yang memadai tentang penggunaan AI dalam mendukung kegiatan karang taruna yang lebih produktif. Kegiatan karang taruna yang produktif dapat memberikan keuntungan secara finansial bagi anggotanya. Sekalipun bergerak dibudang sosial akan tetapi perkumpulan ini dapat memanfaatkan jumlah anggotanya untuk bergerak bersama memanfaatkan sektor usaha produktif. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan produktivitas dan kapasistas karang taruna muda berkarya melalui pemanfaatan Artificial Intelligence secara efektif kreatif dan bertanggung jawab. Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan berbasis pemberdayaan (community empowerment). Pendekatan ini menempatkan mitra, yaitu Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat, sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Produktivitas Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan project dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta dalam menggunakan AI. Berdasarkan data simulasi, skor rata-rata peserta meningkat dari 45 pada pre-test menjadi 87 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 36 poin dan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan juga terlihat pada kemampuan praktis peserta dalam menggunakan AI untuk penyusunan proposal, administrasi organisasi, pembuatan konten digital, desain promosi, serta pengembangan ide kegiatan produktif. Temuan ini menunjukkan bahwa AI memiliki potensi untuk mendukung efisiensi, kreativitas, dan produktivitas pemuda apabila penggunaannya disertai dengan pendampingan, kemampuan berpikir kritis, verifikasi informasi, serta pemahaman etika digital. Dengan demikian, program PkM ini tidak hanya menghasilkan peningkatan literasi AI, tetapi juga mendorong transformasi penggunaan teknologi dari sekadar konsumsi informasi menuju produksi karya dan penyelesaian masalah organisasi.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelligence*, Produktifitas dan Karang taruna.

**Abstract:** *Karang Taruna (youth community organizations) consistently organize productive activities to demonstrate their presence. "Muda Berkarya"—a *Karang Taruna* group in the Koya Barat area—engages in a variety of community-oriented activities. To maintain and strengthen its relevance, the organization needs to adapt to technological advancements. Currently, its social initiatives remain traditional, with little to no integration of technology or digitalization. Examples of their existing activities include neighborhood clean-ups, assisting with community events or celebrations (*rewang*), and supporting*

*religious or social gatherings. The utilization of digital technology—specifically Artificial Intelligence (AI)—is not yet optimal. Most members lack a sufficient understanding of how AI could be leveraged to make their initiatives more productive. Productive *Karang Taruna* activities could potentially generate financial benefits for its members; despite its primary focus on social work, the organization can harness its membership base to collectively engage in productive business ventures. The objective of this community service initiative is to enhance the productivity and capacity of the "Muda Berkarya" *Karang Taruna* through the effective, creative, and responsible use of Artificial Intelligence. The methodology employed is a participatory, community-empowerment-based approach, which positions the partner—the "Muda Berkarya" *Karang Taruna* in Koya Barat—as an active subject throughout every stage of the initiative. Based on the evaluation results, the initiative on utilizing Artificial Intelligence (AI) to enhance the productivity of the "Muda Berkarya" youth group (Karang Taruna) in Koya Barat demonstrates that a practice- and project-based training approach effectively improves participants' knowledge and skills in using AI. Simulation data shows that the participants' average score rose from 45 in the pre-test to 87 in the post-test—an increase of 36 points—resulting in an N-Gain score of 0.76, which falls into the "high" category. Improvements were also observed in the participants' practical ability to apply AI for drafting proposals, managing organizational administration, creating digital content, designing promotional materials, and developing ideas for productive activities. These findings indicate that AI has the potential to bolster the efficiency, creativity, and productivity of young people, provided that its use is supported by mentorship, critical thinking, information verification, and an understanding of digital ethics. Consequently, this community service program has not only fostered greater AI literacy but has also facilitated a shift in technology usage—moving from mere information consumption toward the creation of original work and the resolution of organizational challenges.*

***Keywords:*** *Artificial Intelligence, Productivity, and Youth Organizations.*

**Article History:**

| Received | Revised | Published |
|---|---|---|
| 21 September 2026 | 11 November 2026 | 15 November 2026 |

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dekade terakhir ini semakin kearah yang signifikan. Segala bidang baik itu sosial, ekonomi bahkan pendidikan. Teknologi saat ini beragam bentuknya baik itu perangkat keras, perangkat lunak bahkan sistem. Teknologi hadir sebagai bagian primer dari kehidupan manusia. Tujusan utama dari hadirnya teknologi sendiri adalah membantu aktifitas hidup manusia agar lebih efektif dan efisien(Indri Febrianti, 2023).

Teknologi dalam bentuk sistem adalah sistematika pengelolaan yang dibuat agar manusia bekerja terarah dan tepat sasaran(Ilhamdi, 2024). Salah satu teknologi saat ini yang berkembang adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Cara kerja AI kini sangat kompleks bahkan bisa dikatakan hampir mencapai kata sempurna. Jika dahulu hadirnya google sebagai mesin pencari yang membantu manusia dalam menjawab pertanyaan. Hadirnya AI kini bahkan bisa memberikan masukan maupun beberapa referensi yang hadir dari beberapa sudut pandang.

Perangkat keras maupun perangkat lunak saat ini sudah dilengkapi dengan tambahan AI (Sagala, 2025). Fitur baru ini menawarkan beberapa jawaban bahkan banyak sesuai dengan kualitas dari AI itu sendiri. Kecerdasan buatan bukan lah hal yang baru. Lahirnya AI sendiri adalah pada tahun 1956 di amerika serikat. Kala itu tujuan awalnya penciptaanya adalah meniru aktivitas kognnitif manusia, seperti belajar, berlogika, memecahkan masalah bahkan mengambil keputusan. John McCharty merupakan ilmuwan yang mempelopori kecerdasan buatan atau AI ini.

Kehadiran AI saat ini bagi generasi yang tergabung dalam karang taruna adalah hal yang baru. Karang taruna sebagai organisasi kepemudaan yang aktivitasnya banyak dimasyarakat. Organisasi ini menjadi wadah dari kegiatan sosial, pengembangan keterampilan dan kreativifas generasi muda(Ramlan, 2020). Sebagai organisasi yang berkecimpung langsung dengan masyarakat diperlukan performa organisasi yang relevan dan realistis dengan zamannya.

Karang taruna selalu membuat kegiatan yang produktif untuk menunjukan eksistensinya. Karang taruna muda berkarya adalah organisasi kepemudaan diwilayah koya barat yang memiliki beragam aktifitas kemasyarakatan. Karang taruna memerlukan adaptasi dengan perkembangan teknologi dalam mewujudkan eksistensinya(Maulana, 2025). Saat ini kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh organisasi ini adalah sebatas kegiatan sosial yang jauh daripada kegiatan teknologi maupun digitalisasi. Beberapa kegiatan yang dilakukan adalah kerja bakti lingkungan, Rewang ( bantu-bantu hajatan) dan mensukseskan kegiatan keagamaan maupun kemasyarakatan.

Pemanfaatan teknologi digital khususnya AI masih belum optimal. Sebagian besar anggota masih belum memiliki pemahaman yang memadai tentang penggunaan AI dalam mendukung kegiatan karang taruna yang lebih produktif. Kegiatan karang taruna yang produktif dapat memberikan keuntungan secara finansial bagi anggotanya. Sekalipun bergerak dibidang sosial akan tetapi perkumpulan ini dapat memanfaatkan jumlah anggotanya untuk bergerak bersama memanfaatkan sektor usaha produktif(Purnomo, 2023).

Kurangnya literasi digital dan keterampilan teknologi menjadi hambatan dari organisasi pemuda ini. Cara yang digunakan adalah cara konvensional. Hasil dari kegiatan ini sendiri masih sangat tradisional yaitu kegiatan yang dijelaskan sebelumnya. Kondisi ini menggambarkan perlunya intervensi dari akademisi untuk membuat kegiatan pelatihan berbasis pendampingan menggunakan media teknologi.

Pemanfaatan AI diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan dari para anggotanya maupun kekuatan dari organisasi itu sendiri. Membuat konten

digital,mengelola media sosial, menyusun proposal kegiatan hingga mengembangkan usaha berbasis digital dapat membuat karang taruna bersain diera digital dengan organisasi lainnya diluar sana. Memanfaatkan AI untuk hal-hal positif agar organisasi ini mampu bekerja secara mandiri tanpa perlu bergantung pada satu sosok ketua karena anggontanya dapat mencari referensi tugas maupun ide dari penggunaan AI.

Berdasarkan uraian diatas maka pengabdi akan membuat kegiatan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI). Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata atas pembangunan masyarakat berbasis teknologi di era digitalisasi.

**Metode**

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan berbasis pemberdayaan (community empowerment) (Harini, 2023). Pendekatan ini menempatkan mitra, yaitu Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat, sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan narasumber yang membantu meningkatkan kapasitas mitra dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI).

Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik pemuda yang membutuhkan pembelajaran yang aplikatif, interaktif, dan kontekstual (Wakhid, 2024). Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat transfer ilmu, tetapi juga mendorong kemandirian dan keberlanjutan program. Dalam kegiatan pengabdian ini, terdapat dua bidang permasalahan utama yang menjadi fokus penanganan, yaitu:

1. Bidang Literasi Digital dan Teknologi

   Permasalahan pada bidang ini meliputi rendahnya pemahaman anggota Karang Taruna terhadap teknologi digital, khususnya AI. Sebagian besar anggota belum mengenal fungsi dan manfaat AI serta belum memiliki keterampilan dalam menggunakannya secara praktis. Hal ini menyebabkan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kegiatan organisasi.
2. Bidang Produktivitas dan Kewirausahaan Pemuda

   Permasalahan kedua adalah rendahnya produktivitas pemuda dalam memanfaatkan peluang ekonomi digital. Kegiatan usaha yang dilakukan masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan nilai tambah. Selain itu, kemampuan dalam mengelola media sosial, pemasaran digital, dan branding usaha masih sangat terbatas.

   Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan berikut:

   1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan:

a. Koordinasi awal dengan mitra (Karang Taruna)
b. Identifikasi kebutuhan dan potensi mitra
c. Penyusunan materi pelatihan dan modul
d. Penyiapan instrumen evaluasi
e. Penjadwalan kegiatan

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa program yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mitra.

2) Tahap Sosialisasi Program

Kegiatan sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman awal kepada mitra mengenai tujuan, manfaat, dan alur kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan:

a. Penyampaian rencana kegiatan
b. Diskusi awal dengan peserta
c. Penentuan peserta pelatihan

3) Tahap Pelatihan (Training)

Tahap ini merupakan inti kegiatan yang terdiri dari beberapa sesi:

a. Pelatihan Literasi AI Dasar

Peserta diberikan pemahaman tentang konsep AI, manfaat, serta etika penggunaannya.

b. Pelatihan Praktis AI

Peserta dilatih menggunakan AI untuk:

a) Membuat konten digital
b) Menyusun proposal
c) Mengembangkan ide usaha

Metode yang digunakan adalah learning by doing, sehingga peserta langsung mempraktikkan materi.Tahap Pendampingan

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan secara intensif untuk memastikan peserta mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh. Pendampingan dilakukan melalui:

a) Konsultasi langsung
b) Monitoring penggunaan AI
c) Bimbingan pengembangan usaha digital

4) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program, meliputi:

a) Evaluasi pemahaman peserta
b) Evaluasi keterampilan praktis
c) Evaluasi dampak terhadap produktivitas

5) Tahap Diseminasi dan Pelaporan

Tahap akhir meliputi:

a) Penyusunan laporan kegiatan
b) Publikasi hasil pengabdian
c) Dokumentasi kegiatan

Tim pelaksana terdiri dari beberapa anggota dengan pembagian tugas sesuai kompetensi:

1. Ketua Tim
   1) Mengkoordinasikan seluruh kegiatan
   2) Menyusun perencanaan program
   3) Mengawasi pelaksanaan kegiatan
   4) Bertanggung jawab terhadap laporan akhir
2. Anggota Tim (Bidang Teknologi/AI)
   1) Menyusun materi pelatihan AI
   2) Memberikan pelatihan teknis
   3) Mendampingi peserta dalam praktik penggunaan AI Mahasiswa (Pendamping Lapangan)
   4) Membantu pelaksanaan teknis kegiatan
   5) Mendampingi peserta selama pelatihan
   6) Membantu dokumentasi dan pengumpulan data.

**Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema **"**Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Produktivitas Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat" dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam meningkatkan kapasitas pemuda dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Kegiatan ini didasarkan pada kondisi bahwa perkembangan teknologi kecerdasan buatan telah membuka peluang baru dalam bidang pendidikan, organisasi, kewirausahaan, komunikasi, dan pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, pemuda perlu memiliki kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan AI secara tepat agar teknologi tersebut dapat memberikan manfaat nyata bagi kegiatan organisasi dan kehidupan masyarakat.

Program pengabdian tidak hanya diarahkan untuk memberikan pemahaman teoritis mengenai pengertian dan perkembangan AI, tetapi juga menekankan pada kemampuan praktis peserta dalam menggunakan AI untuk menyelesaikan pekerjaan nyata. Peserta diberikan pengalaman langsung menggunakan AI untuk menyusun ide kegiatan, membuat proposal, mengembangkan konten media sosial, membuat bahan promosi, menyusun administrasi organisasi, serta mengembangkan gagasan usaha dan kegiatan produktif. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menjadikan AI sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan efektivitas dan kreativitas anggota Karang Taruna.

**a. Hasil Pretest dan Posttest.**

Kegiatan pengabdian, dalam contoh analisis ini, diikuti oleh 20 anggota Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat dengan karakteristik usia dan latar belakang yang beragam. Keberagaman karakteristik peserta menjadi pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran. Materi diberikan menggunakan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan contoh-contoh yang dekat dengan aktivitas organisasi dan kehidupan pemuda sehari-hari.

Keberagaman kemampuan awal peserta menunjukkan bahwa program perlu menggunakan pendekatan learning by doing, yaitu peserta belajar melalui praktik langsung. Pendekatan ini memungkinkan peserta yang memiliki pengalaman digital lebih baik membantu proses pembelajaran kelompok, sementara peserta dengan kemampuan awal yang lebih rendah memperoleh pendampingan secara langsung.

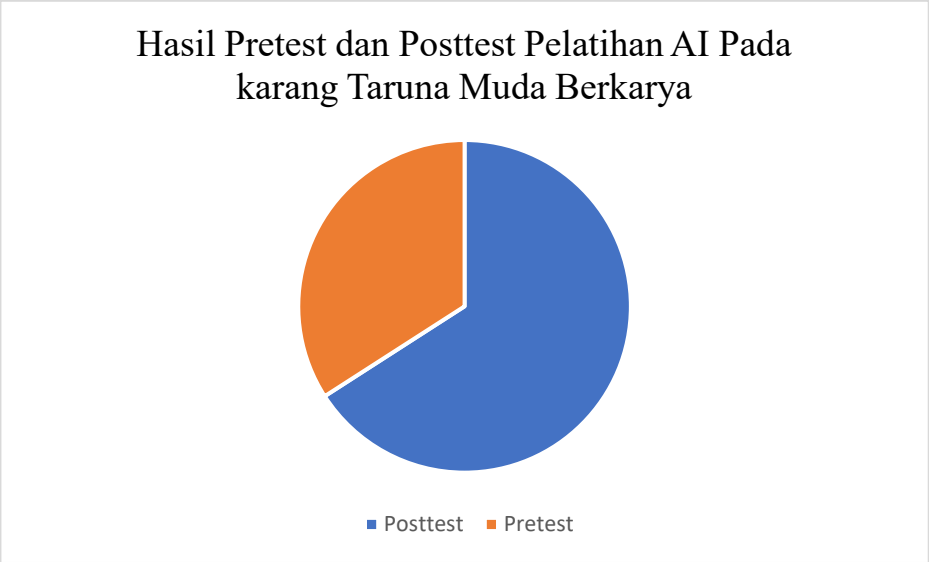
Evaluasi dilakukan dengan melihat presentase hasil angket yang sudah disebarkan.

| Aspek | Pretest | Post-test |
|---|---|---|
| Pengetahuan dasar AI | 42,3 | 89,01 |
| Kemampuan membuat prompt | 40 | 92,35 |
| Penulisan Menggunakan AI | 51 | 85,29 |
| Desain Menggunakan AI | 40 | 82,35 |
| Produktivitas organisasi menggunakan AI | 46 | 86,47 |
| Etika dan keamanan AI | 49 | 88 |

| | | |
|---|---|---|
| Total | 45 | 87 |

Tabel 3.1. Hasil Pretest dan Posttest

Berikut adalah gambar diagram untuk menampilkan visualisasi hasil sebelum pelatihan dan juga sesudah pelatihan.




Gambar 3. Diagram Lingkaran Pretest dan Posttest

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep dan pemanfaatan AI. Peningkatan rata-rata skor dari 42,3 menjadi 89 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam membantu peserta memahami teknologi dibandingkan hanya memberikan materi teoritis.

Hal tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran orang dewasa yang lebih mudah mengembangkan kompetensi ketika materi dikaitkan langsung dengan kebutuhan dan permasalahan nyata. Dalam konteks Karang Taruna, AI menjadi lebih bermakna ketika peserta langsung menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan organisasi yang mereka hadapi.

AI berpotensi mengurangi waktu yang diperlukan untuk pekerjaan administratif dan kreatif yang bersifat rutin. Salah satu capaian penting program adalah meningkatnya kemampuan peserta membuat prompt. Sebelum pelatihan,

peserta cenderung menggunakan pertanyaan sederhana seperti: “Buatkan proposal kegiatan.” Setelah pelatihan, peserta diarahkan menggunakan prompt yang lebih terstruktur: Peran + konteks + tugas + target + format + batasan.

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta sebelum dan setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi mencakup enam aspek utama, yaitu pengetahuan dasar AI, kemampuan membuat prompt, penggunaan AI untuk penulisan, penggunaan AI untuk desain dan konten, pemanfaatan AI untuk produktivitas organisasi, serta pemahaman mengenai etika dan keamanan penggunaan AI.

Berdasarkan data simulasi, skor rata-rata pre-test peserta sebesar 45 sedangkan skor rata-rata post-test meningkat menjadi 87. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 42 poin setelah peserta mengikuti kegiatan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa intervensi melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan memberikan perubahan positif terhadap pemahaman peserta mengenai pemanfaatan AI.

Peningkatan paling tinggi terdapat pada aspek kemampuan membuat prompt, yaitu dari skor 49 menjadi 92, atau meningkat sebesar 52,3 poin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada awal kegiatan peserta belum memahami bahwa kualitas keluaran AI sangat dipengaruhi oleh kualitas instruksi yang diberikan. Setelah mendapatkan pelatihan, peserta mulai mampu memberikan instruksi yang lebih spesifik dengan mencantumkan konteks, tujuan, bentuk keluaran, sasaran pengguna, dan batasan yang diperlukan.

Sementara itu, aspek etika dan keamanan AI meningkat dari 49 menjadi 88,0. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta mulai memahami bahwa pemanfaatan AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga membutuhkan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Peserta diperkenalkan pada pentingnya melakukan verifikasi informasi, menjaga data pribadi, menghindari plagiarisme, menghargai hak cipta, serta tidak menggunakan AI untuk menghasilkan atau menyebarkan informasi yang merugikan pihak lain.

**b. Analisis N-Gain**

N-Gain $= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Prestest}} = \frac{87-45}{100-45} = \frac{42}{55} = 0{,}76$

Keterangan :

| Nilai | Kategori |
|---|---|

| | |
|---|---|
| ≥ 0,70 | Tinggi |
| 0,30-0,69 | Sedang |
| < 0,30 | Rendah |

Tabel 3.2. Tabel Norma N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan peserta, digunakan analisis Normalized Gain (N-Gain). Analisis ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan peserta dibandingkan dengan ruang peningkatan yang masih tersedia dari skor awal menuju skor maksimal.

Berdasarkan skor rata-rata pre-test sebesar 45 dan post-test sebesar 87, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76. Berdasarkan kategori umum N-Gain, nilai tersebut termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa kegiatan pengabdian mampu meningkatkan kemampuan peserta secara cukup efektif.

Nilai N-Gain tersebut juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta bukan hanya disebabkan oleh bertambahnya informasi yang diterima, tetapi kemungkinan dipengaruhi oleh kombinasi antara penjelasan materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan penyelesaian proyek. Peserta memperoleh kesempatan untuk langsung menerapkan konsep AI dalam kebutuhan organisasi sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih kontekstual.



Gambar 1. Penyampaian Refleksi



Gambar 2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya

| | |
|---|---|
|  |  |
| Gambar 3. Penyampaian Materi | Gambar 4. Background |

**c. Pembahasan**

Hasil kegiatan menunjukkan adanya hubungan positif antara pemberian pelatihan berbasis praktik dengan peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI. Peningkatan skor pre-test dan post-test memperlihatkan bahwa peserta mengalami perkembangan kemampuan setelah mendapatkan intervensi pembelajaran.

Secara pedagogis, hasil tersebut dapat dijelaskan melalui pendekatan experiential learning(Soumokil Piet 2025), yaitu pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta untuk mencoba, mengalami, mengevaluasi, dan memperbaiki hasil. Peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai AI, tetapi langsung menggunakan AI untuk menyelesaikan tugas yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Pendekatan berbasis proyek juga memungkinkan peserta memperoleh pengalaman yang lebih autentik. Ketika peserta diminta menghasilkan proposal, poster, konten, atau dokumen organisasi menggunakan AI, mereka harus mengintegrasikan pengetahuan teknologi dengan kebutuhan nyata. Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta dapat melihat secara langsung manfaat teknologi yang dipelajari.

Secara umum, kegiatan memberikan perubahan pada cara peserta memandang teknologi AI. Sebelum kegiatan, AI lebih banyak dipahami sebagai teknologi untuk memperoleh jawaban atau informasi. Setelah kegiatan, peserta mulai melihat AI sebagai teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung perencanaan, administrasi, komunikasi, kreativitas, dan pengembangan program organisasi.

Dampak tersebut penting bagi Karang Taruna karena organisasi kepemudaan membutuhkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi. Kemampuan menggunakan AI secara produktif dapat membantu pemuda mengembangkan program yang lebih inovatif dan meningkatkan kualitas komunikasi organisasi dengan masyarakat.

Dalam jangka panjang, kemampuan tersebut dapat dikembangkan menuju pemanfaatan AI untuk kewirausahaan pemuda, pengembangan konten digital, promosi potensi kampung, dokumentasi kegiatan, pengembangan program sosial, serta penguatan ekonomi kreatif. Dengan demikian, pelatihan AI dapat menjadi salah satu pintu masuk menuju transformasi digital organisasi kepemudaan

**Capaian Pengabdian Kepada Masyarakat**

Secara keseluruhan, capaian program dapat dirumuskan dalam empat tingkatan. Pertama, pada tingkat pengetahuan, peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai konsep dasar AI dan cara kerjanya. Kedua, pada tingkat keterampilan, peserta mampu membuat prompt dan menggunakan AI untuk menyelesaikan berbagai tugas. Ketiga, pada tingkat produktivitas, peserta mampu menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan Karang Taruna. Keempat, pada tingkat sikap, peserta mulai memahami pentingnya penggunaan AI secara kritis, etis, aman, dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan nilai post-test, tetapi juga oleh kemampuan peserta mentransformasikan pengetahuan menjadi keterampilan dan keterampilan menjadi produk yang bermanfaat bagi organisasi.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Produktivitas Karang Taruna Muda Berkarya di Koya Barat menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan project dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta dalam menggunakan AI. Berdasarkan data simulasi, skor rata-rata peserta meningkat dari 45 pada pre-test menjadi 87 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 36 poin dan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang berada pada kategori tinggi.

Peningkatan juga terlihat pada kemampuan praktis peserta dalam menggunakan AI untuk penyusunan proposal, administrasi organisasi, pembuatan konten digital, desain promosi, serta pengembangan ide kegiatan produktif. Temuan ini menunjukkan bahwa AI memiliki potensi untuk mendukung efisiensi, kreativitas, dan produktivitas pemuda apabila penggunaannya disertai dengan pendampingan, kemampuan berpikir kritis, verifikasi informasi, serta

pemahaman etika digital. Dengan demikian, program PkM ini tidak hanya menghasilkan peningkatan literasi AI, tetapi juga mendorong transformasi penggunaan teknologi dari sekadar konsumsi informasi menuju produksi karya dan penyelesaian masalah organisasi.

**Ucapan Terima Kasih**

Terima Kasih kami sampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah berkontribusi memfasilitasi dan mendanai pengabdian kami. Semoga kedepannya kami bisa dipercaya untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat lagi.

**Referensi**

Harini, N. (2023). Pendampingan Pemberdayaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Perekonomian Desa. *Indonesian Journal Of Community Research And Engagement*, *4*(2), 363–375. Https://Doi.Org/10.37680/Amalee.V4i2.2834

Ilhamdi, J. Q. (2024). Sistem Informasi Administrasi Ukm Racana Olat Maras – Ai. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, *8*(3), 4309–4315. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.36040/Jati.V8i3.9905

Indri Febrianti. (2023). This Work Is Licensed Under A Creative Commons Attribution-Sharealike 4.0 Cc By-Sa International License. *Academy Of Education Journal*, *14*(2), 506–522. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.47200/Aoej.V14i2.1763

Maulana, M. (2025). Peran Karang Taruna Dalam Membentuk Generasi Digital Native Islami Di Kelurahan Banaran , Kecamatan Kertosono , Kabupaten Nganjuk Melalui Pendekatan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, *2*(4), 919–930. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.61722/Jinu.V2i4.5966

Purnomo, V. D. (2023). The Role Of Karang Taruna In The Development Of Youth Groups In Bendungan Village , Kulon Progo Regency Peranan Karang Taruna Dalam Pembinaan Kelompok Pemuda Di Desa Bendungan Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*, *2*(1), 105–116. Https://D1wqtxts1xzle7.Cloudfront.Net/100247272/2388-Libre.Pdf?1679726545=&Response-Content-Disposition=Inline%3b+Filename%3dthe_Role_Of_Karang_Taruna_In_The_Develop.Pdf&Expires=1777429845&Signature=Yjtksno8t9dm~Kw4zskmrx2d6gxwvqyhiraxs-Qfoo4mjr7nu0sqa5i6aelrz4bn7~Soobqddrnueqie-3qa4sbgmqm-Hfqqwjevqrik2lwmnwghpifmwrnftfof8~A8khdohcm7thz2cimq05mr-Mx9ccoesty1-Wxklxcxrcj8gibi6oy0r-

0z2ci6mdykqmpyjmhgbjgtvnliudag3pckcsdj8bn75jqfvvzlqihficscnfvtw-5d2-Ee4qzbnwr7y5gmkgr5~Cftsjzayxbr~Sraenhv~Mm1tlczbwlketg9kl8fqijkqmgjryclz2yj9wtpoyncljxz0xjxq__&Key-Pair-Id=Apkajlohf5ggslrbv4za

Ramlan, P. (2020). Optimalisasi Karang Taruna Dalam Pengembangan Potensi Generasi Muda Di Desa Tuncung. *Journal Of Community Service*, *1*(1), 30–34. Https://Jurnal.Umsrappang.Ac.Id/Mallomo/Article/Download/307/170

Sagala, R. (2025). Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Deteksi Dini Kesulitan Belajar Siswa Berbasis Artificial Intelligence Computing Platform. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *02*(01), 1–5. Https://Journal.Itisd.Org/Index.Php/Pkm-Tik/Article/View/38/24

Soumokil Piet, & Wakhid Hujjatul Islam, R. (2025). *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Susanto Alpino (Ed.); 1st Ed.). Cv.Gita Lentera.

Wakhid, R., Islam, H., Puspita, L., & Kuncahyo, M. M. (2024). Sosialisasi Literasi Tingkat Kebugaran Jasmani Anak Indonesia. *Iptek : Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(3), 155–160. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.26858/Iptek.V3i3.65998