

SURAT TUGAS

No. 34/20131013/L2/PI/VIII/2025

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dengan ini menugaskan :

No.	Nama	NIDN/NIM	Jabatan	Keterangan
1.	Khairuman, S.Kom, M.Kom	1318018001	Dosen	Ketua
2.	Rossiana Br Ginting, S.Kom, M.Pd	1321058601	Dosen	Anggota
3.	Silvia Azzahara	23210028	Mahasiswa	Anggota
4.	M Rizki Wijaya	22210028	Mahasiswa	Anggota

Untuk Melakukan Kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi Bidang Pengabdian kepada Masyarakat dengan Judul **“Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Menciptkan Kontel Digital ”**. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada :

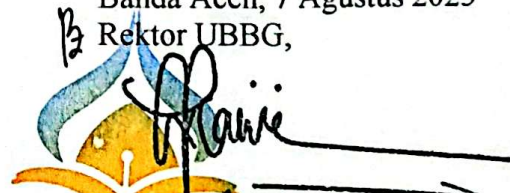
Hari/ Tanggal : Senin, 13 -14 Agustus 2025

Tempat : LAB CBT

Demikian surat tugas ini dikeluarkan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 7 Agustus 2025

Rektor UBBG,



Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M. Si

UBBG 0117126801

Lampiran surat ini adalah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat tugas oleh karena itu tetap **diwajibkan** kepada para dosen untuk membuat rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan berdasarkan dengan jadwal tanggal/hari yang sudah tertera di surat tugas. *(hapus pesan ini jika ingin diunggah ke googleform)*

Lampiran Surat Tugas
No. ~~34~~ 30131013/L2/PI/VIII/2025

RINCIAN PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

NO	Nama Kegiatan	Jadwal		Pelaksana
		Hari/Tanggal	Waktu	
1.	Sesi 1: Pengenalan Artificial Intelligence dalam Dunia Kreatif <ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar AI • Tren AI dalam industri kreatif dan konten digital • Tools AI yang populer saat ini (ChatGPT, DALL·E, Canva AI, dll) 	Senin 18 Juli 2025	09.00-10.00	Ketua Khairuman, S.Kom, M.Kom Anggota : Rossoana Br. Ginting, S.Kom, M.Pd
2.	Sesi 2: AI untuk Membantu Proses Kreatif <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming ide dengan AI • Penulisan skrip konten otomatis • Riset topik dan naskah dengan bantuan AI 	Senin 18 Juli 2025	10.00-12.00	Anggota : Silvia Azzahara M Rizki Wijaya
3.	Praktik – Membuat Naskah & Ide Konten dengan AI <ul style="list-style-type: none"> • Latihan membuat ide video TikTok, YouTube, dan Instagram • Menulis caption kreatif dengan AI 	Senin 18 Juli 2025	14.00-16.00	Anggota : Silvia Azzahara M Rizki Wijaya
4.	Visualisasi Konten dengan AI (Image Generator Tools) <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal tools AI gambar (DALL·E, Midjourney, Leonardo AI, Canva AI) • Praktik membuat ilustrasi, infografik, thumbnail konten 	Selasa 19 Juli 2025		Anggota : Silvia Azzahara M Rizki Wijaya

Banda Aceh, 7 Agustus 2025

Menyetujui,
Rektor UBBG,


UBBG, Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M. Si
NIDN. 0117126801

Ringkasan

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa, menjadi fokus penelitian ini. Pelatihan yang diberikan kepada siswa Calon Mahasiswa Baru Program Studi Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena menunjukkan bahwa AI dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif. Namun, pelatihan ini juga mengidentifikasi adanya kesenjangan digital di antara siswa, terutama terkait dengan penggunaan email. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum pendidikan yang mengintegrasikan teknologi AI dan meningkatkan literasi digital siswa. Pelatihan ini juga berguna mengeksplorasi potensi kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan kreativitas Program Studi Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena. Melalui pelatihan yang berfokus pada alat-alat seperti Bing, Suno, dan Remaker, siswa dilatih untuk menghasilkan berbagai jenis konten kreatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa antusias dan mampu memanfaatkan program kecerdasan buatan tersebut. Dalam Pelatihan ditemukan kendala yakni kurangnya pemahaman siswa mengenai penggunaan email sebagai akun untuk mengakses aplikasi AI. Pelatihan ini menyimpulkan bahwa pentingnya integrasi pembelajaran AI di sekolah dan perlu adanya peningkatan literasi digital mahasiswa.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan *artificial intelijen* atau AI telah berevolusi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Cara kita berinteraksi dengan teknologi dan meningkatkan berbagai aspek rutinitas salah satu area paling menonjol di mana AI telah membuktikan kegunaannya sebagai asisten digital pribadi seperti SIRI, Alexa, dan Google Assistant (Zendrato, 2024). Dampak positif AI yakni peran media sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi dari sumber informasi ke audiens atau penerima informasi saat ini digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pemikiran keahlian yang diinginkan. Sementara dampak negatif teknologi AI memang dapat *mempermudah* proses pembuatan desain kreatif, namun di lain sisi AI dapat menimbulkan kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan seniman manusia atau pencipta karya seni tanpa jiwa (Satrinia et al., 2023).

Kecerdasan buatan (AI) dalam membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan dan mempercepat kemajuan menuju pencapaian *Sustainable Development Goal* (SDG) 4, yang bertujuan untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua orang. Perkembangan teknologi AI yang pesat juga membawa risiko dan tantangan tersendiri. Terdapat kekhawatiran bahwa kemajuan ini bisa melebihi kerangka regulasi dan kebijakan yang ada saat ini. UNESCO berkomitmen untuk mendukung negara-negara anggotanya dalam memanfaatkan potensi teknologi AI untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Agenda Pendidikan 2030.

Namun, mereka juga menekankan pentingnya memastikan bahwa penerapan teknologi AI dalam konteks pendidikan haruslah diarahkan oleh prinsip-prinsip inklusi dan kesetaraan, sehingga tidak meninggalkan siapa pun

dibelakang(Unesco, 2023). Fitur AI yang sering dimanfaatkan yaitu Bing AI, mesin pencari yang menggunakan kecerdasan dimana beberapa kata dapat berubah menjadi gambar/visual yang menakjubkan dalam hitungan detik dan hasil yang sempurna.Selain itu juga ada Remaker yaitu aplikasi yang menggunakan teknologi AI untuk mengganti wajah dalam foto secara akurat dan realistisyaitu dapat mengubah wajah satu persatu dengan cara yang mudah dan cepat.

Selanjutnya ada Suno AI ini adalah teman virtual dalam menciptakan musik yaitu kecerdasan buatan yang dilengkapi dengan algoritma canggih untuk membantu membuat lagu dengan mudah. Pemanfaatan AI selama ini hanya sebagai hiburan saja, dan penggunaan Hp oleh siswa lebih dijadikan sarana bermain game.

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Y. Yunus (2024) siswa hanya menggunakan teknologi *Artificial Intelligence*(AI) sebagai hiburan. Melihat kepentingan dan ancaman artificial intelligence dalam kehidupan saat ini, maka berbagai bentuk pelatihan marak digelar untuk memperkenalkan artificial intelligence kepada masyarakat. Berbagai kegiatan pelatihan artificial intelligence tersebut menunjukkan bahwa pemahaman tentang artificial intelligence sangat diperlukan saat ini (Kaswar et al., 2024). Dari observasi dilapangan mahasiswawProgram Studi Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena telah memanfaatkan gadget, namun sayang banyak diantaranya hanya menggunakan Handphone hanya untuk bermain game dan bersosial media.

1.2 METODE PENELITIAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan AI ini dilaksanakan tanggal 11 Agustus 2025. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung di ruang Lab CBT Universitas Bina Bangsa Getsempena, kegiatan ini diikuti 30 mahasiswa dan didampingi satu Mahasiswa/i semester 4. Adapun tahapan kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh Tim berkoordinasi dengan beberapa pihak yaitu Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena. untuk mengidentifikasi permasalahan, pengurusan perijinan, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

Selain itu merancang materi yang akan disampaikan secara bersama agar relevan dengan permasalahan yang dihadapi. Adapun materi yang disampaikan yaitu Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab dan penyerahan doorprice bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan dari setiap pemateri sebagai wujud pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dalam kegiatan.



Dokumentasi 1: Pelaksanaan Kegiatan Lab CBT

1.3 Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan video menjadi salah satu solusi yang diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat mahasiswa serta meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema ‘Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Menciptakan Konten Digital’ dilaksanakan pada Senin 11 Agustus 2025 bertempat di Lab CBT Universitas Bina Bangsa Getsempena berjumlah lebih kurang 32 peserta. Kegiatan pemberian materi pertama yaitu penggunaan fitur Bing AI. Dalam hal ini dijelaskan tentang tahap-tahap menggunakan Bing AI dan tim memastikan siswa siswi sudah terlogin microsoft Bing menggunakan E-mail smartphone. Pertama siswa menggunakan Google dan lakukan pencarian dengan kata kunci Bing AI, Buka aplikasi Microsoft Bing dan pastikan telah login akun. Lalu siswa masukkan perintah atau ajukan pertanyaan di deskripsi yang ada dilayar handphone dengan berbagai kata kunci contoh gambar anak naik motor vespa lalu Bing AI akan membalas pertanyaan tersebut berupa gambar yang kita inginkan



Foto 1. Kegiatan Pelatihan

1.4 Penutup

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam menggunakan AI sebagai alat bantu dalam menciptakan konten digital. Pelatihan ini membuka wawasan peserta bahwa AI bukanlah ancaman, melainkan alat bantu yang dapat mempercepat dan memperkaya proses kreatif. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, baik dalam sesi teori maupun praktik. Mereka tidak hanya mempelajari konsep dasar AI, tetapi juga secara langsung menerapkannya dalam proyek nyata yang berkaitan dengan pembuatan konten digital. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kemampuan teknis peserta. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan semacam ini sangat relevan dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan industri kreatif masa kini.

Selain itu, kegiatan ini turut mempererat hubungan antara perguruan tinggi dengan masyarakat, khususnya kalangan pelajar dan generasi muda. Pengabdian kepada masyarakat seperti ini juga menjadi bukti kontribusi nyata dosen dan institusi dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.