

Peningkatan Produktivitas Belajar SMK Islamiyah Ciputat Melalui E-Book Pemanfaatan AI Tools dan Prompt Engineering

Egi Witra Aditya¹, Fadli Dzil Ikhrom Rodi², Fariza Arlistiana³, Abdul Hanan Hariri⁴, Gebrian Andiansyah⁵, M Faqih Mubaroq⁶, Ayi Satya Ragatnata⁷, Riyan Hady Permana⁸, Tri Prasetyo⁹

¹⁻⁸Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹legiwitraaditya@gmail.com, ²fadlidzilikhrom7@gmail.com*, ³farfarifar28@gmail.com, ⁴abduhananhariri11@gmail.com, ⁵gebrianandiansyah@gmail.com, ⁶pakoybarroq@gmail.com, ⁷ragatnataayisatya@gmail.com, ⁸riyanhady27nf@gmail.com, ⁹dosen02669@unpam.ac.id
(* : coresponding author)

Abstrak—Pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembelajaran saat ini semakin meluas, namun belum seluruhnya digunakan secara optimal dan bertanggung jawab oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SMK Islamiyah Ciputat, ditemukan bahwa sebagian siswa masih memanfaatkan AI sebatas untuk memperoleh jawaban instan tanpa memahami proses berpikir, teknik penyusunan instruksi, maupun etika akademik yang menyertainya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pengenalan pemanfaatan AI tools secara produktif serta pelatihan teknik prompt engineering yang tepat. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, penyusunan buku elektronik (e-book) sebagai media pembelajaran mandiri, serta pelaksanaan workshop interaktif yang menekankan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam menyusun prompt yang lebih terstruktur, kesadaran terhadap pentingnya validasi informasi, serta perubahan cara pandang siswa dalam memanfaatkan AI sebagai mitra pendukung belajar. Luaran kegiatan berupa e-book panduan praktis diharapkan dapat menjadi referensi berkelanjutan bagi sekolah dalam mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, literasi digital, prompt engineering, e-book, pengabdian kepada masyarakat

Abstract—The integration of artificial intelligence (AI) in learning activities has become increasingly common; however, its utilization among students is often limited to obtaining instant answers without adequate understanding of instructional formulation or academic ethics. Based on preliminary observations at SMK Islamiyah Ciputat, students tend to use AI tools passively, which may hinder the development of critical thinking skills. This community service program aims to enhance students' digital literacy by introducing productive AI tool utilization and providing training on effective prompt engineering techniques. The implementation methods included initial observation, development of a digital handbook (e-book), and interactive workshop sessions emphasizing hands-on practice. The results indicate an improvement in students' ability to construct structured prompts, increased awareness of information validation, and a shift in perspective toward viewing AI as a learning support tool rather than a shortcut solution. The resulting e-book serves as a practical learning resource to support sustainable and adaptive educational practices in response to technological advancement.

Keywords: artificial intelligence, digital literacy, prompt engineering, e-book, community service

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan modern, integrasi teknologi informasi menjadi infrastruktur vital yang menunjang kegiatan belajar-mengajar. SMK sebagai lembaga pendidikan vokasi yang memfokuskan keahlian teknis perlu didukung dengan literasi digital yang handal dan adaptif. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) kini dipilih oleh banyak pelajar sebagai alat bantu utama karena kemampuannya menyajikan informasi dan solusi teknis dengan cepat. Sejalan dengan temuan (Joseph et al. 2024), literasi digital yang dikombinasikan dengan pemanfaatan alat AI secara bijak terbukti mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih efektif dan personal. Namun, kelemahan utama dari adopsi teknologi ini adalah jika pengguna tidak memiliki kecakapan yang memadai, maka peran siswa akan tereduksi hanya sebagai konsumen pasif, bukan pemikir kritis.

Selain mendukung pengerjaan tugas, teknologi AI juga berperan strategis dalam meningkatkan produktivitas belajar mandiri. Dalam skala sekolah kejuruan, penggunaan AI yang

tepat dengan teknik *Prompt Engineering* akan sangat menentukan kualitas kompetensi siswa. Menurut (Annas et al. n.d.), pelatihan teknis mengenai cara menyusun *prompt* sangatlah krusial agar siswa mampu menyusun argumen logis. Jika diarahkan dengan benar, penggunaan *Generative AI* yang terstruktur justru dapat melatih kemampuan berpikir komputasional (*computational thinking*) serta meningkatkan rasa percaya diri (*self-efficacy*) siswa dalam memecahkan masalah pemrograman (Yilmaz & Karaoglan Yilmaz, 2023). Oleh karena itu, penting dilakukan edukasi mengenai cara kerja dan etika penggunaan teknologi ini agar siswa tidak terjebak pada penggunaan dangkal.

Kebutuhan akan literasi digital yang terarah menjadi hal mendesak dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Islamiyah Ciputat merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas infrastruktur memadai, namun menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi yang produktif. Siswa membutuhkan arahan agar teknologi ini bisa mendukung kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*), sebagaimana prinsip desain edukasi yang disarankan oleh (Chang et al.2023). Lebih lanjut, di era generatif ini metode latihan siswa harus bergeser dari sekadar mencari jawaban menjadi memahami proses melalui latihan penyusunan *prompt* atau *prompt problems* (Denny et al., 2024).

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk membantu sekolah dalam melakukan evaluasi pola penggunaan teknologi siswa, serta memberikan solusi praktis melalui penyusunan E-Book "Panduan Pemanfaatan AI Tools dan Prompt AI". Upaya ini bertujuan agar teknologi dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal dan menjadikan AI sebagai mitra belajar yang cerdas bagi siswa SMK Islamiyah Ciputat.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan bermitra bersama SMK Islamiyah Ciputat. Khalayak sasaran utama adalah para siswa yang memerlukan penguatan literasi digital, khususnya terkait kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Guna memastikan efektivitas program, metode pelaksanaan dirancang secara sistematis dalam tiga tahapan utama: perencanaan strategis, persiapan teknis, dan implementasi program.

2.1 Tahap Perencanaan dan Riset

Langkah awal dimulai dengan pembentukan tim pelaksana yang terdiri dari dosen pembimbing dan mahasiswa, dilanjutkan dengan pembagian tugas spesifik mulai dari logistik hingga materi. Tim pengabdian kemudian melakukan observasi lapangan (*site visit*) ke lokasi mitra untuk memetakan kondisi infrastruktur laboratorium komputer dan mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa. Temuan lapangan menunjukkan perlunya materi yang tidak hanya bersifat teknis tetapi juga etis. Oleh karena itu, tim melakukan riset kurikulum untuk mengurasi daftar *AI tools* yang relevan bagi siswa SMK serta merumuskan teknik *prompting* yang tepat guna. Paralel dengan hal tersebut, proses legalitas dan perizinan juga ditempuh melalui koordinasi intensif dengan pihak sekolah dan LPPM Universitas Pamulang.



Gambar 1. Observasi lapangan

2.2 Tahap Persiapan dan Pengembangan Instrumen

Fokus utama pada tahap ini adalah produksi media pembelajaran dan instrumen evaluasi. Sebagai solusi atas kebutuhan referensi belajar mandiri, tim menyusun sebuah modul digital atau E-Book berjudul "Panduan Pemanfaatan AI Tools dan Prompt AI". Buku ini didesain sebagai panduan praktis yang dapat diakses siswa kapan saja. Selain itu, tim juga mengembangkan instrumen evaluasi berupa materi uji pemahaman (*pre-test* dan *post-test*) serta materi presentasi visual yang menarik untuk memudahkan penyampaian saat sesi sosialisasi. Kesiapan logistik seperti spanduk dan peralatan multimedia juga dipastikan lengkap sebelum hari pelaksanaan.



Gambar 1. Dokumentasi pembuatan E-Book

2.3 Tahap Pelaksanaan (Implementasi)

Kegiatan inti diselenggarakan di SMK Islamiyah Ciputat dengan alur yang interaktif. Acara dibuka dengan sesi *brainstorming* untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi sehari-hari, metode ini dipilih untuk memancing antusiasme peserta. Inti kegiatan terbagi menjadi dua sesi utama:

1. Sosialisasi Literasi Digital: Penyampaian materi komprehensif mengenai perkembangan teknologi AI dan penekanan pada etika akademik untuk mencegah penyalahgunaan AI (plagiarisme).



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Tim PkM

2. Workshop Prompt Engineering: Sesi praktik langsung di mana siswa dibimbing untuk merancang instruksi (*prompt*) yang spesifik dan efektif pada perangkat komputer masing-masing, disesuaikan dengan studi kasus jurusan mereka.



Gambar 3. Praktek Prompt AI

Rangkaian kegiatan ditutup dengan evaluasi kualitatif melalui sesi tanya jawab komprehensif untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi. Sebagai simbol keberlanjutan program, tim menyerahkan E-Book dan plakat penghargaan kepada pihak sekolah.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan praktik dengan menggunakan berbagai aplikasi digital berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), dengan pendekatan *blended learning* (teori dan praktik), pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan untuk 40 orang peserta siswa/i SMK Islamiyah Ciputat. Bertempat di Jl. Kihajar Dewantara No.23, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15411, Indonesia. Pada tanggal 27 November 2025, dimulai pada pukul 08.00 hingga selesai. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas belajar siswa SMK Islamiyah Ciputat melalui pemanfaatan *AI tools* dan panduan *prompt* dapat disimpulkan melalui beberapa aspek berikut:

1. Pemahaman Peserta terhadap Konsep Dasar AI Pada pelatihan yang dilakukan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, khususnya dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Multimedia. Melalui metode sosialisasi yang disertai dengan penggunaan media visual seperti *slide* presentasi dan E-Book digital, peserta dapat lebih mudah memahami pergeseran paradigma penggunaan AI. Sebagai teknologi yang kini umum digunakan, materi ini menjelaskan bagaimana AI seharusnya difungsikan sebagai mitra belajar (*co-pilot*) yang membantu proses berpikir, bukan sebagai mesin penjawab instan yang menggantikan peran manusia.
2. Praktik dan Penerapan *Prompt Engineering* Pada sesi praktik (*workshop*), peserta dapat langsung terlibat dalam simulasi penggunaan *AI tools* dengan teknik *prompt engineering*. Mereka belajar cara menyusun instruksi yang spesifik meliputi konteks, instruksi, dan Batasan untuk menghasilkan *output* yang presisi. Proses ini memberikan pengalaman langsung yang memperdalam pemahaman mereka mengenai pentingnya kualitas instruksi (*garbage in, garbage out*). Namun, tantangan muncul ketika peserta harus memvalidasi kebenaran informasi yang dihasilkan oleh AI agar terhindar dari halusinasi data. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan

teknis menyusun *prompt* saja tidak cukup, dan kemampuan literasi untuk memverifikasi informasi sangat penting.

3. Diskusi dan Sesi Berbagi Pengetahuan Diskusi yang dilakukan pada sesi tanya jawab (*sharing session*) memberikan kesempatan bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman pribadi terkait penggunaan AI dalam mengerjakan tugas sekolah. Beberapa masalah yang dihadapi, seperti ketakutan akan plagiarisme dan ketergantungan pada jawaban instan, menjadi topik utama diskusi. Tim PKM memberikan solusi edukatif yang dapat dilakukan untuk menjaga integritas akademik, seperti teknik parafrase dan kewajiban melakukan validasi data (*Human-in-the-loop*). Selain itu, pentingnya etika penggunaan teknologi juga menjadi poin penting yang disampaikan oleh tim PKM.
4. Evaluasi dan Rekomendasi Berdasarkan hasil pelatihan dan observasi selama kegiatan, ada beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan teknologi di SMK Islamiyah Ciputat:
 - Integrasi Kebijakan Sekolah: Dalam jangka panjang, disarankan untuk mempertimbangkan penerapan aturan akademik yang mewajibkan siswa melampirkan riwayat *prompt* pada tugas yang menggunakan bantuan AI sebagai bukti proses berpikir.
 - Eksplorasi Tools Spesifik: Disarankan agar siswa tidak hanya terpaku pada satu *platform*, melainkan mengeksplorasi *tools* yang relevan dengan jurusan, seperti AI untuk *coding* (bagi TKJ) atau desain visual (bagi Multimedia).
 - Pemanfaatan E-Book Berkelanjutan: Modul E-Book yang telah diserahkan sebaiknya digunakan secara aktif sebagai referensi belajar mandiri di rumah untuk memperdalam kemampuan *prompting* siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai literasi digital dan teknik *prompt engineering*, serta memberi solusi praktis berupa E-Book yang berguna dalam mengoptimalkan produktivitas belajar siswa di SMK Islamiyah Ciputat.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Islamiyah Ciputat telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menjembatani kesenjangan literasi digital siswa terkait pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI). Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa intervensi melalui pelatihan teknik *Prompt Engineering* mampu mengubah paradigma siswa secara signifikan. Siswa yang semula hanya menggunakan AI sebagai alat penyalin jawaban instan, kini memahaminya sebagai mitra kolaboratif (*co-pilot*) yang memerlukan instruksi spesifik dan validasi manusia.

Selain peningkatan pemahaman teknis, kegiatan ini juga berhasil menanamkan kesadaran etika akademik, di mana siswa mulai memahami risiko plagiarisme jika menggunakan AI tanpa proses verifikasi. Keberlanjutan dampak program ini didukung oleh ketersediaan produk luaran berupa E-Book "Panduan Pemanfaatan AI Tools dan Prompt AI" yang telah diserahkan kepada mitra sebagai referensi belajar mandiri. Untuk pengembangan di masa mendatang, disarankan agar materi penggunaan AI yang etis dapat diintegrasikan secara formal ke dalam penugasan harian siswa, sehingga kompetensi digital mereka terus terasah seiring dengan dinamika kebutuhan industri.



APPA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 3, No. 5, Februari Tahun 2026
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 665-670

REFERENCES

- Annas, A. N., Lestari, D. P., Lestari, R., Hanim, S. A., & Malay, I. (n.d.). Nomor 3 Tahun 2025 Halaman 245-256 JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT Research & Learning in Faculty of Education. *ABDIRA*, 5.
- Chang, D. H., Lin, M. P. C., Hajian, S., & Wang, Q. Q. (2023). Educational Design Principles of Using AI Chatbot That Supports Self-Regulated Learning in Education: Goal Setting, Feedback, and Personalization. *Sustainability (Switzerland)*, 15(17). <https://doi.org/10.3390/su151712921>
- Denny, P., Leinonen, J., Prather, J., Luxton-Reilly, A., Amarouche, T., Becker, B. A., & Reeves, B. N. (2024). Prompt Problems: A New Programming Exercise for the Generative AI Era. *SIGCSE 2024 - Proceedings of the 55th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1, 296–302. <https://doi.org/10.1145/3626252.3630909>
- Joseph, G. V., Athira, P., Anit Thomas, M., Jose, D., Roy, T. V., & Prasad, M. (2024). Impact of Digital Literacy, Use of AI tools and Peer Collaboration on AI Assisted Learning: Perceptions of the University students. *Digital Education Review*, 45, 43–49. <https://doi.org/10.1344/der.2024.45.43-49>
- Yilmaz, R., & Karaoglan Yilmaz, F. G. (2023). The effect of generative artificial intelligence (AI)-based tool use on students' computational thinking skills, programming self-efficacy and motivation. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100147>