

Pemanfaatan Gemini AI untuk Peningkatan Literasi Digital dan Ideasi Kreatif Warga Dusun Tamanan Banguntapan

Nurrofiqi Ankisqiantari^{1*}, Wahit Desta Prastowo², Iqbal Aditya Haqi³

^{1,2,3}Fakultas Bisnis dan Hukum, Program Studi Bisnis Digital, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1*}isqia@upy.ac.id, ²desta@upy.ac.id, ³iqbalee@upy.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Kesenjangan digital (*digital divide*) dan keterbatasan literasi digital menjadi permasalahan utama di Dusun Tamanan, Banguntapan, Bantul, yang mengakibatkan gawai pintar belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang aktivitas harian maupun operasional usaha mikro. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas digital serta keterampilan ideasi kreatif masyarakat umum, khususnya ibu rumah tangga, lansia, dan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) melalui pemanfaatan Kecerdasan Buatan Generatif (*Google Gemini*). Kegiatan dilaksanakan pada 25 Mei 2026 dengan melibatkan 28 peserta secara tatap muka di Dusun Tamanan. Metode yang digunakan mengadopsi pendekatan andragogi yang mencakup pemaparan materi interaktif, pelatihan teknik *prompting* menggunakan formula PKF (Peran, Konteks, Format), serta pendampingan intensif secara *one-on-one*. Berdasarkan evaluasi melalui observasi partisipatoris dan praktik untuk kerja langsung, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan teknis peserta. Peningkatan ini meliputi kemampuan mengoperasikan Google Gemini secara mandiri, merumuskan instruksi yang terstruktur, menyusun narasi promosi produk UMKM, serta membuat naskah cerita edukasi anak secara personal. Program ini berhasil mengikis rasa canggung terhadap teknologi (*technophobia*) pada warga senior serta mendorong pemanfaatan AI sebagai asisten virtual penunjang kebutuhan rumah tangga dan usaha.

Kata Kunci: Google Gemini, literasi digital, ide kreatif, UMKM, Dusun Tamanan

Abstract—The digital divide and limited digital literacy remain primary challenges in Tamanan Village, Banguntapan, Bantul, resulting in smartphones not being utilized optimally to support daily activities and micro-business operations. This community service activity aimed to enhance the digital capacity and creative ideation skills of the community, particularly homemakers, the elderly, and micro, small, and medium enterprise (MSME) actors through the utilization of Generative Artificial Intelligence (Google Gemini). The activity was conducted on May 25, 2026, involving 28 participants in a face-to-face setting in Tamanan Village. The methodology employed an andragogic approach consisting of interactive material presentation, prompting technique training using the PKF (Role, Context, Format) formula, and intensive one-on-one mentoring. Based on evaluations through participatory observation and direct hands-on practice, the results indicated improvements in participants' technical understanding and skills. These improvements include the ability to independently operate Google Gemini, formulate structured prompts, generate MSME promotional narratives, and draft personalized children's educational storybooks. This program successfully reduced technophobia among senior residents and encouraged the utilization of AI as a virtual assistant for household and business needs.

Keywords: Google Gemini, digital literacy, creative ideas, MSMEs, Tamanan Village

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai inovasi yang mempermudah aktivitas masyarakat, salah satunya melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) generative. Teknologi seperti *Google Gemini* mampu membantu pengguna dalam mencari Informasi, menyusun teks, menghasilkan ide kreatif, hingga mendukung pembuatan konten secara lebih cepat dan efisien (Fauzi et al., 2025). Pemanfaatan AI tidak hanya memberikan kemudahan dalam ranah pendidikan, tetapi juga berpotensi besar meningkatkan produktivitas masyarakat dan pelaku usaha, dengan catatan harus didukung oleh kemampuan literasi digital yang memadai (Astri et al. 2025; Pandapotan et al. 2025).

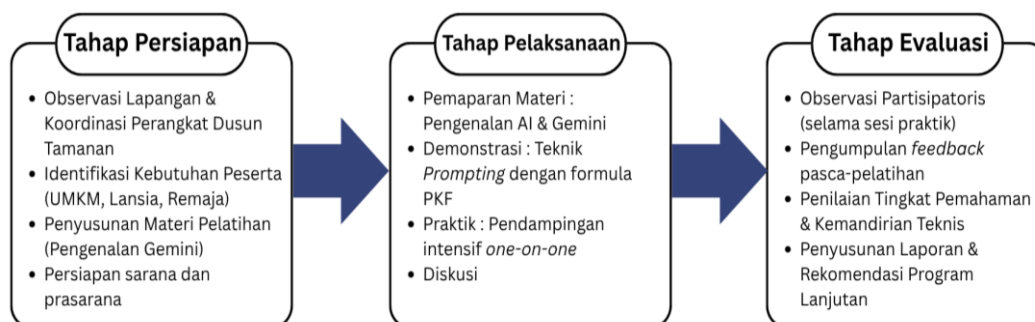
Dusun Tamanan, Banguntapan, Bantul merupakan salah satu wilayah yang memiliki masyarakat aktif serta ekonomi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang telah terus berkembang. Berdasarkan hasil observasi tim pengabdian, sebagian besar masyarakat sesungguhnya telah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemanfaatannya masih didominasi untuk sekedar komunikasi dan hiburan di media social. Pengetahuan mengenai penggunaan AI generative sebagai alat bantu praktis dalam mencari ide, menyusun materi promosi,

maupun menyelesaikan pekerjaan sehari-hari masih relatif rendah. Fenomena ini mengindikasikan terjadinya kesenjangan digital (*digital divide*), di mana ketersediaan peringkat teknologi belum sejalan dengan kecakapan penggunaannya dalam mengoptimalkan fitur tersebut secara produktif (Umar et al., 2025).

Pelatihan literasi digital berbasis AI menjadi salah satu intervensi yang relevan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam menghadapi transformasi digital masa kini. Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa adopsi AI sangat membantu efisiensi operasional usaha skala mikro (Ali et al. 2026). Sejalan dengan itu, hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan Hamundu et al., (2025) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan AI generatif mampu meningkatkan pemahaman pelaku UMKM mengenai pemasaran digital, mempercepat pembuatan konten promosi, serta membantu menghemat biaya pemasaran. Temuan tersebut menegaskan bahwa AI generatif dapat menjadi solusi yang adaptif dan efektif dalam mendukung pengembangan usaha sekaligus meningkatkan data saing masyarakat di era kecerdasan buatan.

Berdasarkan urgensi tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan “Pelatihan Pemanfaatan *Google Gemini* untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Pengembangan Ide Kreatif Masyarakat serta Pelaku UMKM di Dusun Tamanan, Banguntapan”. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman mendasar mengenai konsep dasar AI generative, melatih peserta menggunakan *Google Gemini* secara efektif (melalui teknik *prompting*), serta mendampingi masyarakat dan pelaku UMKM agar mampu menjadikan AI sebagai asisten virtual untuk pengembangan ide kreatif dan produktivitas. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta mampu mengimplementasikan teknologi AI secara bijak, etis, dan produktif guna mendukung aktivitas sehari-hari maupun eskalasi skala usaha.

2. METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Dusun Tamanan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Tamanan Banguntapan Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sasaran utama kegiatan ini adalah masyarakat umum, khususnya lansia, ibu rumah tangga, dan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Metode yang digunakan adalah metode pelatihan (*training*) dan pendampingan (*mentoring*) dengan mengadopsi pendekatan andragogi (Pendidikan orang dewasa). Pendekatan andragogi dipilih karena dinilai sangat efektif untuk memfasilitasi proses belajar peserta dewasa yang mengutamakan relevansi materi terhadap pemecahan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari maupun operasional usaha (Tjiptasari & Azizah, 2025).

Berdasarkan Gambar 1 diatas pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu Persiapan, Pelaksanaan, dan Evaluasi (Tanjung et al., 2020). Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi lapangan, koordinasi dengan perangkat dusun, mengidentifikasi kebutuhan spesifik peserta, menyusun materi pelatihan, serta persiapan sarana dan prasarana kegiatan. Materi dirancang secara praktis, meliputi pengenalan AI generatif, pengenalan *Google Gemini*, teknik penyusunan *prompt* yang efektif, serta contoh penerapan *Google Gemini* dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan UMKM.

Tahap Pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar AI generatif, dan fitur-fitur *Google Gemini*. Hal yang menjadi pembeda dalam pelatihan ini adalah pengenalan teknik penyusunan instruksi (*prompting*) yang terstruktur menggunakan formula PKF (Peran,

Konteks, Format) (Kaharuddin et al. 2026; Putra et al. 2026). Selanjutnya peserta mengikuti sesi demonstrasi penggunaan *Google Gemini* dilanjutkan dengan praktik secara mandiri menggunakan *smartphone* masing-masing. Pada sesi praktik, peserta didampingi oleh tim pengabdian dalam membuat berbagai *prompt*, seperti pencarian ide usaha, penyusunan *caption* media social UMKM, pembuatan deskripsi produk, pencarian solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas sehari-hari, hingga pembuatan naskah cerita edukasi anak (*story book*). Kegiatan juga dilengkapi dengan diskusi dua arah, agar peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pemanfaatan AI secara efektif, bertanggungjawab, dan sesuai kebutuhan (Sahputra et al. 2026; Anggraeni and Farida 2025).

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan metode observasi partisipatoris selama kegiatan berlangsung serta pengumpulan umpan balik dari peserta pasca-pelatihan (Nasih and Sultoni 2020 ; Nasir 2025). Evaluasi ini difokuskan pada penilaian tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan, kemampuan peserta dalam mengoperasikan *Google Gemini*, peningkatan literasi digital dan pengembangan ide kreatif, serta keberhasilan menghasilkan luaran *prompt* yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil evaluasi ini tidak hanya digunakan untuk mengukur efektivitas program dalam mereduksi kecanggungan teknologi (*technophobia*), tetapi juga sebagai landasan strategis untuk merancang program literasi digital lanjutan di masa mendatang.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Penyampaian materi pelatihan Google Gemini kepada peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat diikuti oleh 28 peserta yang terdiri atas ibu-ibu dan bapak-bapak warga Dusun Tamanan. Berdasarkan hasil observasi awal sebelum Pelaksanaan praktik, sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan maupun memahami konsep Kecerdasan Buatan (AI) generatif. Gambar 2 menunjukkan Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)*, pengenalan *Google Gemini* serta pentingnya teknik *prompting* yang terstruktur dalam memperoleh hasil yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Setelah mengikuti sesi pemaparan materi dan praktik secara langsung, peserta mulai memahami konsep dasar AI, cara menyusun *prompt* yang efektif, serta berbagai potensi pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Praktik pembuatan cerita pendek bergambar menggunakan Storybook pada Google Gemini oleh peserta

Pada Gambar 3 sesi praktik inti, tim pengabdian menerapkan formula PKF (Peran, Konteks, Format) untuk melatih peserta merumuskan instruksi. Peserta diperkenalkan pada pemanfaatan *Google Gemini* untuk menyusun naskah *storybook* (cerita pendek bergambar). Seluruh peserta berhasil melakukan uji coba pembuatan cerita dengan tema yang berbeda sesuai kreativitas masing-masing. Peserta juga mempelajari bagaimana menyusun *prompt* yang lebih spesifik dan mendetail agar AI menghasilkan narasi dan deskripsi visual (ilustrasi) yang sesuai dengan keinginan. Meskipun pada saat praktik ditemukan kendala teknis dari sistem AI pada fitur *storybook*, berupa *bug* yang mengakibatkan beberapa ilustrasi tidak berhasil ditampilkan, kondisi tersebut tidak mengurangi antusiasme peserta. Tim pengabdian merespons kendala ini melalui pendampingan *one-on-one* (secara langsung) membantu peserta memperbaiki struktur *prompt* serta memberikan pemahaman literasi digital bahwa kendala tersebut merupakan bagian dari dinamika sistem aplikasi, bukan dari kesalahan pengguna.



Gambar 4. Sesi diskusi dan tanya jawab antara peserta

Selama kegiatan berlangsung, Gambar 4 peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi yang ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan diskusi mengenai pemanfaatan AI dalam berbagai bidang. Selain pembuatan cerita edukasi, indikator keberhasilan kegiatan yang paling menonjol adalah meningkatnya kapasitas peserta dalam memanfaatkan *Google Gemini* untuk mendukung aktivitas ekonomi sirkular. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta mengalami kesulitan dalam

menggali ide pemasaran dan membuat kalimat promosi. Setelah memahami teknik *prompting* PKF, beberapa peserta berhasil memanfaatkan *Google Gemini* untuk menghasilkan ideasi konten pemasaran dan *draft copywriting* promosi secara mandiri. Hal ini membuat proses pembuatan materi promosi UMKM mereka menjadi jauh lebih mudah, efisien, dan terstruktur.

Lebih lanjut, pelatihan ini membuka wawasan peserta mengenai peluang komersialisasi produk digital. Melalui luaran naskah *storybook* yang dihasilkan dari *Google Gemini*, tim pengabdian mendemonstrasikan bahwa karya tersebut dapat direalisasikan menjadi *e-book* utuh. Peserta diberikan edukasi lanjutan bahwa karya digital tersebut memiliki potensi ekonomi kreatif untuk dipublikasikan dan dipasarkan melalui *platform digital*, seperti *lynk.id*. Pemahaman baru ini mengubah persepsi awal peserta bahwa AI tidak lagi sekedar dipandang sebagai alat bantu dalam mencari Informasi dan menghasilkan ide kreatif, tetapi juga memiliki potensi untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif masyarakat literasi digital masyarakat, tetapi juga memperluas wawasan peserta mengenai berbagai peluang pemanfaatan teknologi AI di era digital.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Pemanfaatan Google Gemini untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Pengembangan Ide Kreatif Masyarakat serta Pelaku UMKM di Dusun Tamanan, Banguntapan telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons yang positif dari peserta. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI), khususnya pemanfaatan Google Gemini sebagai pendukung aktivitas sehari-hari. Melalui penyampaian materi, praktik teknik *prompting*, serta penggunaan fitur *Storybook*, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan ide kreatif, membuat desain promosi sederhana bagi UMKM, serta memahami potensi pengembangan karya digital menjadi produk yang bernilai ekonomi. Meskipun selama pelaksanaan kegiatan ditemukan kendala teknis berupa bug pada fitur *Storybook* sehingga beberapa ilustrasi tidak berhasil ditampilkan, hal tersebut tidak mengurangi antusiasme peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam agar kemampuan literasi digital masyarakat terus meningkat dan mampu mendukung pengembangan ekonomi kreatif di era transformasi digital.

REFERENCES

- Ali, M., Setiawan, M. A., & Purnomo, T. (2026). *Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Produktivitas UMKM Desa Gedangan Sidoarjo*. 3(2), 65–70.
- Anggraeni, S. R., & Farida, R. (2025). *Etika Pemanfaatan Informasi dalam Pembelajaran Berbasis AI: Refleksi Filosofis terhadap Peran Perpustakaan Digital*. 31, 123–134. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.1919>
- Astri, L. Y., Ophelia, C., Wardani, M., Suyanti, Febri, Siswanto, A., & Prayitno. (2025). *Pemanfaatan Fitur AI Google Gemini untuk Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Interaktif pada SMAS Islam Al Falah Jambi*. 4(2), 70–74.
- Fauzi, W. N. A., Setiawan, Y., Prayitno, M., Hartono, D. P., & Mahmudi, M. R. (2025). *MEMETAKAN EVOLUSI ILMIAH PRAKTIK PEDAGOGIS BERBASIS AI DALAM PENDIDIKAN DASAR : ANALISIS BIBLIOMETRIK 2014-2024*. 3(2), 63–74.
- Hamundu, F. M., Surimi, L., & Rahman, G. A. (2025). *TRANSFORMASI DIGITAL UMKM DI KENDARI : PELATIHAN PENGGUNAAN AI UNTUK PEMASARAN YANG EFEKTIF DAN HEMAT BIAYA*.
- Kaharuddin, A., Hajar, S., Alim, Z. F. Al, Sabir, R. I., Janna, M., Arniati, F., Mulyati, Syam, N., & Salmawati. (2026). *Pemberdayaan Guru dalam Merancang Prompt AI untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran yang Efisien dan Adaptif*. 7(2), 880–890.
- Nasih, A. M., & Sultoni, A. (2020). *Model observasi partisipatoris untuk pembelajaran agama*.
- Nasir, N. (2025). *Peran Kepemimpinan Kepala Desa dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa Cambajawaya*. 1(3).
- Pandapotan, D., Latifah, L., Chyan, P., Nurdin, A. M., Ridwan, R., Effendi, E., Nugroho, A. Y., Felisha, A., Mutriwana, L., H. P, R. T., Wahyuni, S., Sari, C. M. I., Fazriansyah, M. F., Maulana, M. N., Tjiptabudi, F. M. H., Kusumo, B., Paenrongi, A. K. D. I. P., Niate, S. R., Widiastono, A., & Priantara, N. D. (2025). *Literasi Digital: Teori, Praktik, dan Tantangan*.
- Putra, D. P., Izwar, A., Fahmi, R., Azhar, R., Meilinar, F., Hanum, E., & Mizan, A. (2026). *Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelegence / AI) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bagi*



APPA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 4, No. 2, Tahun 2026
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 227-232

- Siswa / Wi SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen. 4(3), 17945–17953.*
- Sahputra, I., Agusniar, C., Ikhwanus, M., Fadliani, Malasyi, S., & Muhammad. (2026). *Pendampingan dan Pemanfaatan Artificial Intelligence Generative untuk Literasi Digital Masyarakat Desa. 5(1), 84–92.*
- Tanjung, R., Hendar, Juhadi, & Arifudin, O. (2020). *Pengembangan UKM Turubuk Pangsit Makanan Khas Kabupaten Karawang. 4(6), 323–332.*
- Tjiptasari, F., & Azizah, R. N. (2025). *Transformasi Pendidikan Literasi Digital Lansia: Dari Akses Teknologi menuju Pemberdayaan Konstekstual. 2(September), 154–169.*
- Umar, M. R., Layyina, T. H., Cindy, Putri, A. N., & Fatkhuri. (2025). *Digital Divide in iPusnas Utilization by Students of Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran ” Jakarta. 5(3), 1017–1023.*