

PELATIHAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA CERDAS DENGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA SISWA SMKN 04 OKU

Hera Sapitri¹, Desky Subagia², M. Farras Septian³, M. Fadel Rezidan⁴, Enda Kartika Sari⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Baturaja, Jl. Ratu Penghulu, Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: herahsapitri@gmail.com

Article History

Received: 21-01-2026

Revision: 31-01-2026

Accepted: 02-02-2026

Published: 04-02-2026

Abstract. This community service activity aims to improve digital literacy, understanding of Artificial Intelligence (AI) concepts, and the skills of SMKN 04 OKU students in using smart multimedia creatively, productively, and responsibly. The activity was conducted in the form of training involving students in grades X and XI from several areas of expertise. The methods used included lectures to reinforce basic AI concepts, interactive discussions, demonstrations of the use of AI-based multimedia applications, and hands-on practice by participants. The activity was evaluated through pre-tests and post-tests to measure the increase in understanding, observations of student activity during the activity, and assessment of the multimedia results produced. The results showed an increase in students' understanding of basic AI concepts, their ability to use smart multimedia, and an increase in creativity in producing digital content that supports learning. In addition, students showed a more positive attitude towards the wise and ethical use of technology. Overall, this activity made a positive contribution to supporting the improvement of learning quality and the readiness of vocational school students in facing developments in digital technology.

Keywords: Training, Intelligent Multimedia, Artificial Intelligence, SMKN 04 OKU, Community Service

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, pemahaman konsep *Artificial Intelligence* (AI), serta keterampilan siswa SMKN 04 OKU dalam memanfaatkan multimedia cerdas secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang melibatkan siswa kelas X dan XI dari beberapa kompetensi keahlian. Metode yang digunakan meliputi ceramah untuk penguatan konsep dasar AI, diskusi interaktif, demonstrasi penggunaan aplikasi multimedia berbasis AI, serta praktik langsung oleh peserta. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman, observasi terhadap keaktifan siswa selama kegiatan, serta penilaian hasil praktik multimedia yang dihasilkan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar AI, kemampuan dalam menggunakan multimedia cerdas, serta peningkatan kreativitas dalam menghasilkan konten digital yang mendukung pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pemanfaatan teknologi secara bijak dan etis. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa SMK dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Kata Kunci: Pelatihan, Multimedia Cerdas, Artificial Intelligence, SMKN 04 OKU, Pengabdian Masyarakat

How to Cite: Sapitri, H., Subagia, D., Septian, M. F., Rezidan, M. F., & Sari, E. K. (2026). Pelatihan Penggunaan Multimedia Cerdas dengan *Artificial Intelligence* (AI) pada Siswa SMKN 04 Oku. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 1492-1498. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5087>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pembelajaran tidak lagi sekadar berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penguatan kompetensi abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, integrasi teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penting untuk membangun pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman (Wijaya et al., 2016; Rusman, 2018).

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mulai memberi dampak nyata dalam pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). AI memungkinkan sistem digital melakukan fungsi kognitif seperti belajar dari data, mengenali pola, dan memberikan respons yang adaptif. Dalam pembelajaran, pemanfaatan AI membuka peluang penggunaan multimedia cerdas yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video secara interaktif serta menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik (Luckin et al., 2016; Holmes et al., 2019).

Multimedia cerdas berbasis AI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mendorong keterlibatan aktif, pemahaman konsep, dan kreativitas peserta didik. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan kualitas pengalaman belajar (Munir, 2020; Suryani et al., 2018). Hal ini menjadi semakin penting bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada pembentukan lulusan siap kerja dengan kompetensi teknis dan digital yang seimbang. SMK memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Namun, hasil observasi awal di SMKN 04 OKU menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital oleh siswa masih terbatas pada kebutuhan hiburan dan komunikasi, sementara pemahaman terhadap konsep dasar AI serta penggunaannya untuk pembelajaran belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan temuan UNESCO (2021), rendahnya literasi AI dan kurangnya pelatihan terstruktur menjadi tantangan utama dalam integrasi AI di pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi edukatif melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan multimedia cerdas berbasis AI. Kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan literasi digital, pemahaman AI, serta keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan transformasi digital.

METODE

Kegiatan ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKN 04 OKU pada tahun 2026 dengan sasaran siswa kelas X dan XI dari berbagai kompetensi keahlian. Metode pelaksanaan dirancang secara terstruktur melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup koordinasi dengan pihak sekolah untuk penentuan jadwal dan peserta, penyusunan materi pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMK, serta penyiapan sarana dan prasarana pendukung, termasuk perangkat digital dan aplikasi multimedia berbasis *Artificial Intelligence* yang akan digunakan dalam kegiatan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan kombinasi beberapa metode pembelajaran, meliputi ceramah untuk menyampaikan konsep dasar *Artificial Intelligence* dan pemanfaatan multimedia cerdas dalam pembelajaran, demonstrasi untuk memperlihatkan cara penggunaan aplikasi multimedia berbasis AI, serta praktik langsung yang melibatkan siswa secara aktif. Pada sesi praktik, siswa diarahkan untuk menggunakan aplikasi AI dalam menghasilkan konten multimedia sederhana, seperti desain grafis dan presentasi interaktif, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam penerapannya. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep AI dan multimedia cerdas. Selain itu, observasi keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung digunakan untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta, serta penilaian terhadap hasil praktik siswa untuk mengukur kemampuan mereka dalam menerapkan teknologi AI secara kreatif dan produktif.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan multimedia cerdas berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di SMKN 04 OKU menunjukkan hasil yang positif baik dari aspek kognitif, keterampilan, maupun sikap siswa terhadap pemanfaatan teknologi digital. Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan aplikatif, yang mengombinasikan ceramah konseptual, demonstrasi, diskusi interaktif, serta praktik langsung oleh siswa.

Peningkatan Pemahaman Konseptual tentang *Artificial Intelligence*

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terkait konsep dasar *Artificial Intelligence* dan penerapannya dalam konteks pembelajaran. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang terbatas mengenai AI, yang umumnya dipersepsikan hanya sebagai teknologi canggih yang digunakan dalam permainan atau media sosial. Kondisi ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa rendahnya literasi AI pada peserta didik disebabkan oleh minimnya integrasi AI dalam pembelajaran formal (UNESCO, 2021).

Setelah pelatihan, siswa tidak hanya mampu mendefinisikan AI secara sederhana, tetapi juga memahami karakteristik utama AI, seperti kemampuan otomatisasi, pengolahan data, dan personalisasi konten. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara kontekstual dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK dapat menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan konsep teknologi kompleks secara lebih mudah dipahami. Temuan ini mendukung pandangan Luckin et al. (2016) yang menegaskan bahwa pemahaman AI pada peserta didik dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Penguasaan Keterampilan Penggunaan Multimedia Cerdas Berbasis AI

Hasil praktik menunjukkan bahwa siswa mampu mengoperasikan aplikasi multimedia berbasis AI untuk menghasilkan produk sederhana, seperti desain grafis dan presentasi interaktif. Kemampuan ini mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan digital siswa, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat produktif, bukan sekadar konsumtif. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan vokasi yang menekankan penguasaan keterampilan praktis dan kesiapan kerja (Wijaya et al., 2016).

Penggunaan multimedia cerdas berbasis AI juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pelatihan. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif ketika diberikan kesempatan untuk bereksperimen secara langsung dengan aplikasi AI. Kondisi ini mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep (Munir, 2020; Suryani et al., 2018). Keterampilan yang diperoleh siswa tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencerminkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Siswa dituntut untuk menentukan ide, memilih fitur AI yang sesuai, serta mengevaluasi hasil karyanya sendiri. Proses ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam multimedia pembelajaran dapat

berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan berpikir kritis (Holmes et al., 2019).

Pembentukan Sikap Positif dan Kesadaran Etis dalam Penggunaan Teknologi

Selain peningkatan aspek kognitif dan keterampilan, pelatihan ini juga memberikan dampak pada pembentukan sikap siswa terhadap penggunaan teknologi digital. Melalui diskusi dan penekanan pada etika penggunaan AI, siswa mulai menunjukkan kesadaran akan pentingnya menggunakan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan tidak melanggar norma akademik maupun sosial. Temuan ini relevan dengan panduan UNESCO (2021) yang menekankan bahwa pendidikan AI tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada dimensi etika, tanggung jawab, dan nilai kemanusiaan. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam membangun literasi digital yang holistik, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Evaluasi Keberhasilan Kegiatan dan Tantangan Pelaksanaan

Evaluasi kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari kategori cukup menjadi baik setelah mengikuti pelatihan. Sementara itu, evaluasi kualitatif melalui observasi mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan tinggi selama kegiatan, baik dalam sesi diskusi maupun praktik. Kualitas hasil praktik siswa juga menunjukkan bahwa tujuan pelatihan tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Namun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, terutama keterbatasan waktu pelatihan dan heterogenitas kemampuan awal siswa. Perbedaan latar belakang pengetahuan menyebabkan kecepatan pemahaman siswa tidak merata. Kondisi ini menguatkan pentingnya perancangan pelatihan yang bersifat bertahap dan berkelanjutan agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal (Rusman, 2018).

Implikasi terhadap Pembelajaran di SMK

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan multimedia cerdas berbasis Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMK. Integrasi AI mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, di mana peserta didik tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga berperan sebagai kreator konten digital. Melalui multimedia cerdas, siswa dilatih untuk memahami materi secara kontekstual, mengembangkan ide, serta menyelesaikan masalah secara mandiri dan kreatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Suryani et al. (2022) dan Kurniawan

dan Pratama (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan AI mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta pemahaman konsep siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan kualitas proses pembelajaran, pemanfaatan AI juga berkontribusi pada penguatan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kompetensi tersebut menjadi kebutuhan utama bagi lulusan SMK agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi dan berbasis teknologi. Pelatihan ini juga membantu siswa memahami penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab, sehingga aspek etika dan kesadaran digital turut terbentuk. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terbaru oleh Holmes and Tuomi (2022) serta rekomendasi UNESCO (2023) yang menekankan pentingnya literasi AI yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup dimensi sosial dan etis. Oleh karena itu, pelatihan multimedia cerdas berbasis AI perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kurikulum SMK agar memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan kerja dan kualitas lulusan.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan penggunaan multimedia cerdas berbasis *artificial intelligence*

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan multimedia cerdas berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada siswa SMKN 04 OKU terbukti mampu meningkatkan literasi digital, pemahaman konsep AI, serta keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SMK. Disarankan agar kegiatan pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, melibatkan lebih banyak peserta, serta dilengkapi dengan pendampingan lanjutan agar manfaat kegiatan dapat dirasakan secara optimal

REFERENSI

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). *State of the art and practice in AI in education*. European Commission, Joint Research Centre.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*.
- Kurniawan, R., & Pratama, A. R. (2023). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas belajar siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2>.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education*. London: Pearson Education.
- Munir. (2020). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2022). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2), 263–278.
- UNESCO. (2021). *Artificial Intelligence and Education: Guidance for Policymakers*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO Publishing.