



Pelatihan Teknologi AI Menggunakan Bing Dan *TubeBuddy* Untuk Karang Taruna Kelurahan Gedong

Andri¹, Rudi Prasetya², Sepniyanti³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

¹andriecitra@gmail.com*, ²rudiprasetya1@gmail.com, ³sepniyanti@gmail.com

Abstract

In the era of Society 5.0, digitalization and artificial intelligence (AI) have become essential aspects of daily life, especially for the younger generation actively engaged in social media. Karang Taruna Kelurahan Gedong, as a youth organization involved in social activities and sharing content on platforms like Instagram, faces challenges in utilizing AI technology to enhance their digital content's creativity and effectiveness. This research aims to provide training to Karang Taruna members in using AI technology, specifically Bing AI for information retrieval and TubeBuddy for creating creative videos, to address the limitations in knowledge and skills related to producing engaging and relevant content. This training is important as AI can improve the efficiency, relevance, and appeal of the produced content, potentially increasing interaction with audiences on social media. The training methods include theoretical exposure to basic AI concepts, technical demonstrations of applications, and interactive practical sessions. Participants are actively involved to apply the skills learned in content creation. The success of the training is measured through User Acceptance Testing (UAT) using a Likert scale, which shows a significant improvement in participants' understanding of AI concepts and their technical abilities in using Bing AI and TubeBuddy. An average score of 4.28 on a scale of 5 indicates that this training successfully enhanced the technical skills and creativity of Karang Taruna members. In conclusion, this AI training has a positive impact on the quality of digital content produced by Karang Taruna. However, ongoing mentoring is needed to assist participants who still struggle to fully master AI technology.

Keywords: artificial intelligence, bing AI, content creation, society 5.0, tubebuddy

Abstrak

Dalam masa *Society 5.0* digitalisasi dan kecerdasan buatan (AI) menjadi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang aktif di media sosial. Karang Taruna Kelurahan Gedong, sebagai organisasi pemuda yang terlibat dalam kegiatan sosial dan berbagi konten di platform seperti Instagram, mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas konten digital mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada anggota Karang Taruna dalam menggunakan teknologi AI, khususnya Bing AI untuk pencarian informasi dan *TubeBuddy* untuk pembuatan video kreatif, guna mengatasi masalah keterbatasan pengetahuan dan ketmasampilan dalam pembuatan konten yang menarik dan relevan. Pelatihan ini penting karena AI dapat meningkatkan efisiensi, relevansi, dan daya tarik konten yang diproduksi, sehingga berpotensi meningkatkan interaksi dengan *audiens* di media sosial. Metode pelatihan mencakup pemaparan teori dasar tentang AI, demonstrasi teknis aplikasi, serta sesi praktikum interaktif. Peserta dilibatkan secara aktif untuk menasapkan ketmasampilan yang dipelajari dalam membuat konten. Keberhasilan pelatihan diukur melalui *User Acceptance Test (UAT)* dengan skala Likert, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai konsep AI dan kemampuan teknis mereka dalam menggunakan Bing AI dan *TubeBuddy*. Nilai rata-rata 4,28 dari skala 5 menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan ketmasampilan teknis dan kreativitas anggota Karang Taruna. Kesimpulannya, pelatihan AI ini memberikan dampak positif terhadap kualitas konten digital yang dihasilkan Karang Taruna. Namun, pendampingan lanjutan diperlukan untuk membantu peserta yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknologi AI secara menyeluruh.

Kata kunci: *artificial intelligence, bing AI, karang taruna, konten digital, TubeBuddy*

1. Pendahuluan

Di Masa *Society* 5.0 perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menyebabkan perubahan signifikan dalam gaya hidup dan cara interaksi sosial generasimuda. *Artificial Intelligence* (AI) adalah salah satu inovasi teknologi yang memanfaatkan mesin atau untuk meniru kemampuan perilaku manusia dalam menjalankan tugas tertentu. Pencapaian dalam teknologi AI telah membuka peluang yang luas untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas di berbagai bidang. Di tengah penetrasi teknologi yang semakin dalam ke dalam rutinitas harian, mesin pencari telah menjadi salah satu alat vital bagi pengguna internet di seluruh dunia [1]. Dengan kemampuan AI untuk menyediakan hasil pencarian yang lebih relevan dan personal, ekspektasi akan kecepatan dan kemudahan akses informasi semakin terpenuhi.

Transformasi ini tidak hanya memperkuat interaksi sosial yang lebih terhubung secara *digital*, tetapi juga membuka jalan untuk inovasi baru yang dapat membentuk masa depan yang lebih cerdas dan terintegrasi secara teknologi. Generasimuda menunjukkan preferensi dalam berinteraksi, bersosialisasi, dan menyasap pengetahuan, didorong oleh pengalaman mereka dalam dunia digital yang menuntut kecepatan dan kemudahan dalam segala hal. Kini, dengan kemajuan teknologi AI yang semakin pesat, ada potensi besar untuk memanfaatkan AI dalam memperoleh informasi yang relevan dalam berbagai konteks.

Para pelajar, sebagai representasi generasi penerus bangsa, semakin tertarik untuk memahami dan mengikuti perkembangan teknologi AI. Untuk mengoptimalkan dampak positif AI bagi masyarakat, kolaborasi dan upaya bersama dari semua pihak terkait diperlukan [2]. Dalam konteks perkembangan teknologi AI, generasimuda menunjukkan ketertarikan yang besar dalam memanfaatkannya untuk kebutuhan belajar dan interaksi sehari-hari. Untuk menghadirkan dampak yang positif bagi masyarakat, kolaborasi lintas sektor perlu ditingkatkan untuk memastikan penggunaan teknologi AI yang efektif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, generasipenerus bangsa dapat mengambil pmasan aktif dalam menghadapi tantangan dan peluang yang dibawa oleh masa AI yang terus berkembang.

Dengan fokus pada pengembangan kecerdasan buatan, Bing AI terus mengalami evolusi dan memperbarui dirinya dengan fitur-fitur inovatif yang meningkatkan kemampuannya untuk memberikan pengalaman pencarian yang personal, cepat, dan relevan bagi pengguna [3]. Sebagai bagian integral dari mesin pencari Bing yang dikembangkan oleh Microsoft, Bing AI dirancang menggunakan teknologi AI untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan memberikan

hasil pencarian yang lebih relevan dan dipersonalisasi. Kemampuannya yang canggih membuat Bing AI menjadi elemen krusial dalam ekosistem pencarian *online*, melebihi kemampuan mesin pencari tradisional.

Dengan bantuan AI, Bing AI dapat menginterpretasikan konteks pencarian dengan lebih mendalam, menyajikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan terus bmasadaptasi dengan perubahan zaman. Dalam panorama *platform* pencarian yang luas, Bing AI, yang dikembangkan oleh Microsoft, menonjol sebagai percontohan signifikan tentang bagaimana kecerdasan buatan telah mengubah cara manusia menggunakan internet untuk mencari informasi, menunjukkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan relevansi dalam menghadirkan solusi bagi pengguna.

TubeBuddy merupakan *platform* AI yang serbaguna dan gratis untuk mempermudah pembuatan video, menggunakan kecerdasan buatan dan otomatisasi cerdas [4]. Selain sebagai *Generator Video AI*, *TubeBuddy* juga menyediakan berbagai alat tambahan seperti Generator Kartun, Pembuat Foto Kepala, dan Alat Tukar Wajah. Fungsi-fungsi ini memberikan kemudahan dalam meningkatkan estetika dan kreativitas konten video, menarik perhatian audiens dengan sentuhan yang unik. Dengan *template* yang beragam dan opsi penyesuaian, *TubeBuddy* memungkinkan pembuatan video yang konsisten dengan identitas merek dan gaya, serta menyediakan semua yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas video dan mencapai ketangguhan di tengah persaingan konten yang sibuk [5]. Konten video telah menjadi dominan dalam ekosistem *digital*, di mana generasi muda menempatkan prioritas tinggi pada pembuatan video yang tidak hanya menarik tetapi juga berkualitas tinggi. Dalam menghadapi persaingan yang ketat, kecepatan produksi video yang tetap mampu menghibur *audiens* menjadi kunci kesuksesan. *TubeBuddy*, sebagai platform AI serbaguna dan gratis, menawarkan solusi yang efektif dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan otomatisasi cerdas untuk menyempurnakan proses kreatif pembuatan video[6]. Dengan fitur-fitur seperti Generator Kartun, Pembuat Foto Kepala, dan Alat Tukar Wajah, *TubeBuddy* memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk meningkatkan estetika konten serta memperkaya pengalaman *audiens*. Dengan demikian, *TubeBuddy* tidak hanya mendukung penciptaan konten yang berbeda dan menarik, tetapi juga memastikan bahwa setiap video mencerminkan identitas merek dan gaya unik penggunanya. Hal ini memungkinkan para kreator untuk tetap relevan dan membedakan diri di tengah kmasamaian konten digital yang terus berkembang.

Dalam tinjauan literatur, penerapan AI dalam *Society* 5.0 telah terbukti memberikan kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pembuatan konten digital. Misalnya, Bing AI memungkinkan

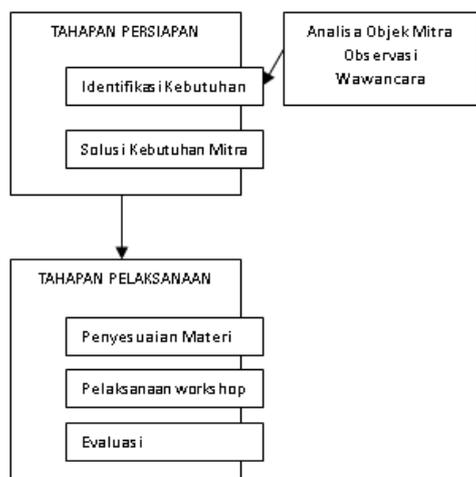
pencaharian informasi yang lebih personal, sementara *TubeBuddy* mempermudah proses pembuatan dan optimasi video. Kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dapat memperkuat kehadiran digital organisasi dan meningkatkan interaksi di platform media sosial.

Karang Taruna Kelurahan Gedong merupakan organisasi pemuda yang aktif menggelar berbagai kegiatan positif serta secara intensif membagikan konten melalui media sosial seperti Instagram. Namun masalah yang di hadapi mitra tantangan dalam mengimplementasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas konten. Teknologi seperti Bing AI dari *Microsoft* dan *TubeBuddy* belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga strategi penyebaran konten masih dapat ditingkatkan. Oleh karena itu tim PKM Abdimas memberikan solusi untuk memberikan pelatihan kepada pengurus Karang Taruna dalam penggunaan teknologi AI, yang diharapkan dapat membantu mereka menciptakan konten yang lebih menarik, relevan, dan berdampak positif lebih besar bagi komunitas.

Adapun tujuan pengabdian ini adalah untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan Karang Taruna dalam memanfaatkan teknologi modern, yang krusial bagi perkembangan mereka sebagai organisasi pemuda yang relevan di masa digital. Dengan demikian, pengabdian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan seperti, "Bagaimana Bing AI dan TubeBuddy dapat meningkatkan kualitas konten Karang Taruna?" serta "Bagaimana AI dapat memperluas jangkauan dan dampak sosial dari konten yang mereka bagikan?"..

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (abdimas) ini diawali dengan tahapan persiapan dari mitra dan yang kedua tahapan pelaksanaan mulai dari penyesuaian materi, pelaksanaan workshop hingga evaluasi kegiatan. Sistematika kegiatan ini digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sistematika Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

2.1. Tahapan Persiapan

Adapun tahapan persiapan dalam kegiatan Pelatihan adalah analisa objek mitra mulai dari observasi, wawancara, dan studi pustaka[7]. Maka diadakan pertemuan rapat oleh mitra, untuk mendapatkan kebutuhan mitra.: (1). Observasi, Melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi, aktivitas, dan dinamika yang terjadi di lingkungan mitra [8]. Mengamati kegiatan sehari-hari anggota Karang Taruna, termasuk interaksi antar anggota dan penggunaan teknologi yang ada. (2). Wawancara, Mengadakan wawancara dengan anggota atau pengurus mitra untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai pandangan mereka, harapan, dan kebutuhan terkait pelatihan. Wawancara dilakukan secara formal atau informal, menggunakan pertanyaan terbuka untuk merangsang diskusi dan mendapatkan wawasan yang lebih kaya [9]. (3). Studi Pustaka, Melakukan kajian terhadap literatur yang relevan, seperti artikel, laporan, atau buku yang membahas mengenai pengabdian masyarakat, teknologi AI, dan perkembangan media sosial. Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan perspektif teoritis dan *best practices* yang dapat diterapkan dalam konteks mitra[10].

Setelah melakukan analisis kebutuhan mitra, tim akan mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan yang telah diungkapkan oleh mitra [11]. Ini melibatkan proses pengumpulan data serta analisis mendalam terhadap kebutuhan yang disampaikan.

Penentuan Prioritas Solusi untuk Kebutuhan Mitra: Setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah selanjutnya adalah menetapkan prioritas solusi yang paling vital bagi mitra [12]. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kebutuhan yang paling penting dan mendesak dapat ditangani dengan solusi yang efektif. Dalam konteks ini, fokusnya adalah bagaimana menciptakan media informasi yang relevan untuk peserta didik, khususnya anggota Karang Taruna Kelurahan Gedong.

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini direncanakan dalam bentuk workshop yang akan membahas penmasapan teknologi AI menggunakan Bing *Microsoft* dan *TubeBuddy* AI bagi Karang Taruna Kelurahan Gedong Jakarta Selatan. Workshop ini dijadwalkan pada hari sabtu dan tanggal 6 Januari 2024, waktu pelaksanaan pada pukul 8:00 sd selesai, Durasi kegiatan selama 3 jam, bertempat lokasi Balai Pertemuan Kelurahan Gedong, Metode penyampaian materi yang melibatkan penggunaan laptop yang terhubung ke internet. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pengurus Karang Taruna dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang cara memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembuatan dan penyebaran konten di media sosial. Tahapan dalam

pelaksanaan kegiatan ini meliputi: (1) .Identifikasi kebutuhan dan analisis awal untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan mereka [13]. Sebelum workshop dimulai, akan dilakukan sesi identifikasi kebutuhan dan analisis awal untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta. (2). Penyusunan materi workshop yang terstruktur dan informatif untuk memfasilitasi pemahaman yang komprehensif [14]. Materi akan disusun secara terstruktur dan informatif, termasuk presentasi *PowerPoint* (PPT) dan modul yang relevan. (3). Pelaksanaan workshop dengan intmasaktif, memungkinkan diskusi aktif dan praktik langsung menggunakan pmasangkat lunak yang relevan [13]. Sesi presentasi dengan menggunakan PPT untuk menyampaikan materi, diskusi aktif yang melibatkan peserta untuk meningkatkan pemahaman, praktik langsung menggunakan perangkat lunak *Bing AI* dan *TubeBuddy AI*. (4). Evaluasi hasil dan umpan balik dari peserta untuk memastikan efektivitas pelatihan dan keberlanjutan pengetahuan yang diperoleh [15]. Di akhir kegiatan, peserta akan diminta untuk mengisi kuesioner umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan.

2.3. Evaluasi

Bagaimana penelitian atau pelatihan diukur dan dilaksanakan. Di sini, menjelaskan model pengukuran yang digunakan (dalam hal ini, *User Acceptance Test* berbasis skala Likert). Untuk mengetahui kesesuaian sistem terhadap kebutuhan user dan mengukur kenyamanan pengguna saat sistem digunakan dan memecahkan masalah yang dihadapi [16]. Beberapa poin yang harus dicantumkan di tahap evaluasi menggunakan *User Acceptance Test* adalah: (1). Desain UAT: UAT disusun menggunakan skala Likert (skala 1-5), penggunaan skala Likert (1-5) dalam konteks UAT bertujuan untuk mengukur persepsi, pemahaman, dan keterampilan peserta secara efektif dan mudah diolah, sehingga membantu dalam menilai tingkat keberhasilan pelatihan dengan lebih objektif. (2). Indikator Pengukuran: Indikator atau aspek yang diukur dalam UAT, adalah: pemahaman terhadap materi, kemampuan menggunakan alat AI, kepuasan peserta terhadap pelatihan. (3). Proses Pengambilan Data: Persiapan Instrumen UAT, Sebelum pelatihan, tim pelaksana menyusun instrumen UAT berbasis skala Likert (1-5), yang mencakup beberapa aspek penting dari pelatihan, seperti Pemahaman peserta terhadap materi pelatihan, Kemampuan peserta dalam menggunakan Bing AI dan TubeBuddy AI, Tingkat kepuasan peserta terhadap metode penyampaian dan fasilitator, Instrumen ini akan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang harus dinilai oleh peserta berdasarkan tingkat persetujuan mereka. Contoh pernyataannya bisa berupa: "Saya merasa pelatihan ini meningkatkan pemahaman saya tentang AI.", "Saya dapat menggunakan Bing AI dengan lebih efektif setelah mengikuti pelatihan."

Pengisian Kuesioner UAT, Setelah pelatihan selesai, setiap peserta diberikan kuesioner yang berisi 10-15

pernyataan dengan skala Likert 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju).

Peserta diminta untuk menilai setiap pernyataan berdasarkan pengalaman mereka selama pelatihan. Kuesioner ini dapat dilakukan secara daring (misalnya menggunakan *Google Forms*) atau dalam bentuk cetak di lokasi pelatihan.

Waktu pengisian kuesioner diperkirakan sekitar 10 sampai 15 menit setelah pelatihan selesai. Beberapa tabel pernyataan UAT ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Beberapa Pernyataan UAT dengan Skala Likert

N O	Pernyataan	Skala Likert (1-5)
1	Saya memahami penggunaan Bing AI setelah pelatihan ini.	12345
2	Materi yang disampaikan mudah dimengerti.	12345
3	Pelatihan ini membantu saya meningkatkan keterampilan digital.	12345
4	Fasilitator memberikan penjelasan yang jelas.	12345
5	Saya merasa percaya diri menggunakan TubeBuddy AI setelah pelatihan.	12345

Tabel yang menunjukkan hasil pengukuran tingkat keberhasilan pelatihan berdasarkan *User Acceptance Test* (UAT) menggunakan skala Likert ditampilkan pada Tabel 2. Nilai berkisar dari 1 ("Sangat Tidak Setuju") hingga 5 ("Sangat Setuju"), mencerminkan pemahaman dan ketmasampilan peserta dalam berbagai aspek pelatihan:

Tabel 2. Hasil Pengukuran Tingkat Keberhasilan Pelatihan

Aspek Penilaian	Rata-rata Skala Likert
Pemahaman tentang konsep dasar AI	4.3
Kemampuan menggunakan <i>Bing AI</i>	4.0
Kemampuan menggunakan <i>TubeBuddy</i>	4.2
Intmasaktivitas dan keterlibatan dalam sesi praktikum	4.5
Dampak pelatihan terhadap kreativitas pembuatan konten	4.4

Untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan, dilakukan *User Acceptance Test* (UAT) menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 5, di mana 1 mewakili "Sangat Tidak Setuju" dan 5 mewakili "Sangat Setuju." Hasil pengukuran menunjukkan bahwa peserta memberikan rata-rata nilai 4.3 untuk pemahaman konsep dasar AI, 4.0 untuk kemampuan menggunakan *Bing AI*, dan 4.2 untuk ketmasampilan menggunakan *TubeBuddy*. Sesi praktikum dan interaksi mendapat penilaian 4.5, mencerminkan kepuasan tinggi dari peserta. Dampak pelatihan terhadap peningkatan kreativitas dalam pembuatan konten juga dinilai tinggi, dengan rata-rata nilai 4.4. dengan nilai rata-rata keseluruhan dari hasil UAT adalah 4.28.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, tutor akan memulai dengan menjelaskan secara menyeluruh tentang AI (*Artificial Intelligence*), mulai dari konsep dasarnya hingga persiapan kebutuhan praktisnya dalam pemanfaatan AI. Materi pelatihan ini akan mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana AI bekerja dan manfaat utamanya dalam berbagai bidang. Setelah memahami dasar-dasar AI, pelatihan akan melanjutkan dengan demonstrasi teknis tentang penggunaan aplikasi *Bing AI* dari *Microsoft* dan *TubeBuddy AI*.

Tutor akan memberikan panduan langkah demi langkah tentang persiapan gambar dan proses pembuatan video menggunakan teknologi AI ini. Peserta akan dipandu untuk secara aktif terlibat dalam proses ini, mulai dari konsep hingga implementasi praktis untuk menciptakan konten yang kreatif dan efektif. Selain itu, pelatihan ini juga akan menyediakan waktu untuk diskusi interaktif dan sesi praktikum, di mana peserta dapat bereksperimen dengan alat-alat AI, menyelesaikan tantangan, dan mendapatkan umpan balik langsung dari tutor. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga memiliki ketrampilan praktis yang dapat disampaikan dalam konteks nyata.

Selanjutnya workshop pelatihan dengan memfokuskan pada penggunaan prompt perintah dalam mengeksekusi instruksi yang diinginkan oleh pengguna dalam proses pembuatan gambar dan video menggunakan aplikasi AI. Selain itu, tutor juga menyampaikan urutan langkah-langkah yang perlu diikuti dalam pembuatan konten, serta memberikan tips dan trik untuk mengatasi kendala yang mungkin muncul selama proses menggunakan aplikasi AI. Peserta workshop aktif mendengarkan penjelasan dari narasumber, yang kemudian diikuti dengan sesi interaktif tanya jawab. Selama sesi diskusi, mereka berkesempatan untuk bertanya langsung kepada tutor mengenai hal-hal teknis yang mereka hadapi atau berbagi pengalaman dengan sesama peserta dalam kelompok diskusi. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mendalami pemahaman mereka tentang penggunaan aplikasi AI dalam konteks praktis, serta memperluas wawasan mereka melalui pertukaran informasi dan solusi antar sesama. Workshop ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan teoritis tentang penggunaan teknologi AI, tetapi juga untuk memberikan pengalaman langsung dalam mengaplikasikan teknik-teknik yang dipelajari.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari hasil UAT adalah 4.28, menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan ketrampilan teknis peserta dalam penggunaan AI untuk mendukung aktivitas mereka di Karang Taruna Kelurahan Gedong. Meskipun sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan, beberapa masih memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk menguasai fitur-fitur AI yang lebih kompleks. Pelatihan lanjutan direkomendasikan untuk

memastikan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan teknis yang lebih kuat di kalangan peserta. Pembuatan Video *TubeBuddy* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembuatan Video *TubeBuddy*

Saat peserta melakukan interaksi tanya jawab dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta melakukan Interaksi Tanya Jawab

4. Kesimpulan

Pelaksanaan program pelatihan ini berhasil membekali Karang Taruna Kelurahan Gedong dengan pengetahuan dan ketmasampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan konten media sosial. Berdasarkan hasil pengukuran tingkat keberhasilan melalui *User Acceptance Test (UAT)* dengan skala Likert, rata-rata skor sebesar 4.28 menunjukkan bahwa para peserta merasa program ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep dasar AI dan penmasapannya menggunakan *Bing AI* serta *TubeBuddy*. Interaktivitas selama sesi praktikum juga memberikan dampak positif, di mana para peserta dapat secara langsung mengasah ketmasampilan teknis dan mengaplikasikannya dalam proyek nyata.

Selain itu, pelatihan ini mendorong kreativitas dalam pembuatan konten, dengan hasil yang lebih menarik dan relevan untuk komunitas mereka. Diskusi interaktif serta sesi tanya jawab memperkuat pemahaman peserta dan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Meskipun sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi AI, beberapa peserta mungkin memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk menguasai teknik yang lebih kompleks.

Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan dan meningkatkan kemampuan Karang Taruna Kelurahan Gedong dalam memanfaatkan AI. Dengan ketmasampilan yang telah mereka peroleh, diharapkan mereka dapat terus menghasilkan konten berkualitas dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam kegiatan sosial serta komunikasi dengan komunitas mereka.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan khususnya Kelurahan Gedong Ibu Nunung Siti Cholimah, SH, MH, dan ketua karang taruna Wanda Oktavianti. Pertama, kami sampaikan apresiasi mendalam kepada peserta seluruh anggota Karang Taruna yang telah menunjukkan antusiasme dan dedikasi tinggi selama pelatihan. Semangat belajar dan partisipasi aktif dari para peserta sangat menginspirasi dan memberikan energi positif bagi seluruh tim pelatih.

Selanjutnya, kami ucapkan terima kasih kepada para Tim abdimas yang telah membagikan pengetahuan dan keahlian mereka dengan penuh kesabaran dan profesionalisme. Pengalaman serta wawasan yang disampaikan tidak hanya memperkaya ketmasampilan teknis para peserta, tetapi juga membuka perspektif baru dalam pemanfaatan teknologi AI. Kami juga tidak lupa mengapresiasi para sponsor dan pendukung yang telah memberikan dukungan finansial dan logistik, yang tanpa dukungan tersebut, pelatihan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Kontribusi Anda sangat berharga dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Kelurahan Gedong.

Akhir kata, kami berharap pelatihan ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi anggota Karang Taruna Kelurahan Gedong, serta menjadi bekal yang berguna dalam menghadapi tantangan dan peluang di masa digital saat ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut di masa yang akan datang.

Daftar Rujukan

- [1] M. K. I. Informasi, M. Mana, J. E. Informasi, and D. a N. Perpustakaan, "Kajian Budaya Media,".
- [2] A. P. Tjilen et al., "Optimalisasi Potensi Desa Wisata (Alexander Phuk Tjilen, dkk.) | 38 Nanggroe," *Naggroe J. Pengabdian. Cendikia*, vol. 2, no. 6, pp. 38–49, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8373947>
- [3] V. F. Vladimir, "YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Persuasi (Studi Dokumentasi Vlog Boy William)," *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 1967.
- [4] a. Pihar, "Modernization of Islamic Religious Education in the Era of Society 5.0," *Journey-Liasion Acad. Soc.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2022, [Online]. Available: <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS>
- [5] M. Safitri, S. Syahriani, F. Handayanna, and F. Friyadi, "Pelatihan Membuat Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Event Pada Organisasi Gerakan Pemuda Ansor Ciledug," *J. Pengabdian. Kreat. Cemerlang Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–18, 2023.

- [6] T. Wahyudi, "Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 28–32, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- [7] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [8] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 2896–2910, 2023.
- [9] R. P. Anto et al., *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya*, vol. 2, 2024.
- [10] H. Emilia, "Bentuk Dan Sifat Pengabdian Masyarakat Yang Diterapkan Oleh Perguruan Tinggi," *J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 122–130, 2022, doi: 10.37567/pkm.v2i3.1127.
- [11] R. Arina, S. Sucipto, and M. Ishaq, "Pendampingan Pemasaran Produk Berbasis Digital Pada Umkm Busana Muslim Di Kabupaten Gresik," *Community Dev. J. J. Pengabdian. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 511–518, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i2.3948.
- [12] A. Laia, D. Lase, S. Waruwu, and N. A. Buulolo, "Evaluasi Pelatihan Keterampilan di Kantor Dinas Perindustrian dan Koperasi, Usaha Kecil Menengah Kota Gunungsitoli," *Tuhenori J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 34–31, 2024, doi: 10.62138/tuhenori.v2i1.41.
- [13] Derici Rianda Marta and Rahmi Susanti, "Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Guna Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas X Sma Negeri 10 Palembang," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 414–420, 2023.
- [14] M. M. Maq, M. Karina, and R. Rais, "Journal of Human And Education Website : <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index> Pelatihan Teknis Pembuatan Kuosioner Penelitian Melalui Aplikasi Google Form Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Penelitian Bagi Dosen Pemula Di Era Digital," vol. 4, no. 3, pp. 538–544, 2024.
- [15] T. Br Sembiring, R. D. Lokita Pramesti Dewi, R. Max Damara Gugat, and W. Desty Febrian, "Peningkatan Kapasitas Dosen Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi: Workshop Dan Pelatihan Mendalam," *Communnity Dev. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 581–590, 2024.
- [16] Wulandari, Nofiyani, and H. Hasugian, "User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem," *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 20–27, 2023.
