

MEMBANGUN KEMAMPUAN BELAJAR MANDIRI: PELATIHAN PEMBUATAN PROMPT AI UNTUK SISWA SMPN 47 MERANGIN

Ichsandi¹, Juanita Hibatullah², Lily Indria³, Winda Noviana⁴,
Widja Yanto⁵, Reyhan Febriantoni⁶

^{1,2,3,4,5,6}Sistem Informasi, SAINTEK, Universitas Merangin

Corresponding Author: Ichsandi.M.Kom@gmail.com¹

Abstract

The advancement of artificial intelligence (AI) has created new opportunities within the educational sector; however, the ability to utilize it effectively remains a challenge for many students. This community service program aims to train students from SMP N 47 Merangin in crafting effective AI prompts to enhance their self-directed learning processes. The training session took place on January 13, 2025, involving 30 students from grades 7, 8, and 9. The implementation methods included interactive lectures, demonstrations, and guided practice, spanning a total of four hours. Evaluation results indicated a 40.1% increase in participants' understanding, as evidenced by the comparison of pre-test and post-test scores, with a satisfaction rate of 90%. Participants successfully developed their skills in creating effective prompts across various subjects. Technical challenges, such as internet connectivity and differing baseline abilities among participants, were addressed through adaptive solutions. This program has positively impacted the development of students' digital skills and reinforced technology-based learning in the school environment. Recommendations for future development include expanding the program's scope, increasing the duration of practice sessions, and establishing a continuous mentoring system.

Keywords: artificial intelligence, prompt engineering, self-directed learning, secondary education, educational technology.

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang dengan sangat pesat saat ini, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan yang paling signifikan dalam teknologi AI adalah kemunculan model bahasa besar (Large Language Models/LLM) yang dapat membantu berbagai tugas pembelajaran. Teknologi ini telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan informasi dan menciptakan peluang baru dalam dunia pendidikan. Namun, kemampuan untuk memanfaatkan AI secara efektif, khususnya dalam membuat prompt yang tepat, masih menjadi tantangan besar

bagi banyak pelajar, terutama di tingkat sekolah menengah pertama.

Siswa SMP sebagai generasi digital native memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi AI dalam proses pembelajaran mereka. Karakteristik mereka yang adaptif terhadap teknologi menjadi modal penting dalam pengembangan keterampilan digital. Namun, tanpa pemahaman yang tepat tentang cara membuat prompt yang efektif, mereka mungkin tidak dapat memaksimalkan potensi alat pembelajaran berbasis AI. Hal ini dapat mengakibatkan penggunaan AI yang tidak optimal atau bahkan kontraproduktif dalam proses pembelajaran. Pelatihan pembuatan prompt AI menjadi sangat penting untuk membangun kemampuan belajar mandiri siswa, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan kemandirian

belajar, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis.

SMP N 47 Merangin, sebagai salah satu institusi pendidikan di daerah, memiliki visi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa sudah familiar dengan penggunaan AI, namun belum memahami cara memanfaatkannya secara efektif untuk pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya diadakan pelatihan yang komprehensif tentang pembuatan prompt AI untuk mendukung proses belajar mandiri siswa.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan prompt AI untuk siswa SMP N 47 Merangin dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a) Koordinasi dengan pihak sekolah untuk penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
 - b) Penyusunan materi dan modul pelatihan
 - c) Persiapan sarana dan prasarana pendukung
 - d) Seleksi dan pendaftaran peserta
 - e) Pembuatan instrumen evaluasi
2. Tahap Pelaksanaan
 - a) Sesi 1: Pengenalan Dasar AI (60 menit)
 - Pembukaan dan pre-test
 - Pengenalan konsep dasar AI dan LLM
 - Diskusi interaktif tentang penggunaan AI dalam pembelajaran
 - b) Sesi 2: Teknik Pembuatan Prompt (90 menit)
 - Penjelasan komponen prompt yang efektif

- Demonstrasi pembuatan prompt
 - Praktik terbimbing
- c) Sesi 3: Praktik Mandiri (90 menit)
 - Latihan pembuatan prompt untuk berbagai mata pelajaran
 - Evaluasi dan umpan balik
 - Post-test dan penutupan

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

- a) Analisis hasil pre-test dan post-test
- b) Evaluasi kepuasan peserta
- c) Penyusunan laporan kegiatan
- d) Perencanaan program pendampingan

3.2 Metode Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk memastikan efektivitas transfer pengetahuan:

1. Metode Ceramah Interaktif
 - a) Penyampaian materi dasar tentang AI dan prompt engineering
 - b) Diskusi dua arah untuk membangun pemahaman konseptual
 - c) Penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif
2. Metode Demonstrasi
 - a) Pemodelan langsung pembuatan prompt yang efektif
 - b) Analisis contoh-contoh kasus penggunaan AI dalam pembelajaran
 - c) Showcase best practices dalam prompt engineering
3. Metode Praktik
 - a. Latihan terbimbing pembuatan prompt
 - b. Praktik mandiri dengan pendampingan
 - c. Peer review dan diskusi hasil praktik
4. Metode Evaluasi
 - a) Penilaian berkelanjutan selama proses pelatihan
 - b) Umpan balik langsung terhadap hasil praktik

c) Evaluasi akhir melalui post-test

3.3 Materi Pelatihan

Materi pelatihan disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMP:

1. Modul 1: Pengenalan AI dan LLM
 - Konsep dasar kecerdasan buatan
 - Jenis-jenis AI dalam pembelajaran
 - Etika penggunaan AI
2. Modul 2: Dasar-dasar Prompt Engineering
 - Struktur prompt yang efektif
 - Komponen-komponen prompt
 - Tips dan trik pembuatan prompt
3. Modul 3: Praktik Pembuatan Prompt
 - Prompt untuk pemahaman materi
 - Prompt untuk latihan soal
 - Prompt untuk pengembangan kreativitas

3.4 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program pelatihan diukur melalui beberapa indikator:

1. Indikator Kuantitatif
 - a. Minimal 80% peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan
 - b. Peningkatan skor post-test minimal 30% dari pre-test
 - c. Tingkat kepuasan peserta minimal 85%
2. Indikator Kualitatif
 - a. Peserta mampu membuat prompt yang efektif secara mandiri
 - b. Peserta memahami etika penggunaan AI dalam pembelajaran
 - c. Peserta dapat mengaplikasikan pembelajaran dalam konteks akademik

Merangin. Pelatihan diikuti oleh 30 siswa yang terdiri dari:

- 10 siswa kelas 7
- 10 siswa kelas 8
- 10 siswa kelas 9

Tingkat kehadiran peserta mencapai 100%, menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para siswa dalam mengikuti pelatihan ini. Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan, dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 12.00 WIB.

4.2 Hasil Evaluasi Pre-test dan Post-test

Evaluasi pemahaman peserta dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek Penilaian	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan
Pemahaman Konsep AI	45.5	82.3	36.8%
Teknik Pembuatan Prompt	32.7	78.9	46.2%
Aplikasi dalam Pembelajaran	38.2	75.6	37.4%
Rata-rata Keseluruhan	38.8	78.9	40.1%

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek penilaian, dengan peningkatan rata-rata sebesar 40.1%. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek teknik pembuatan prompt, menunjukkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan prompt AI telah dilaksanakan pada Sabtu, 13 Januari 2025, di Laboratorium Komputer SMP N 47

efektivitas metode pelatihan yang diterapkan.

4.3 Hasil Praktik Pembuatan Prompt
Selama sesi praktik, peserta menghasilkan berbagai jenis prompt untuk different mata pelajaran:

1. Matematika
 - a. Prompt untuk pemahaman konsep aljabar
 - b. Prompt untuk pemecahan masalah geometri
 - c. Prompt untuk latihan soal statistika
2. IPA
 - a. Prompt untuk eksperimen virtual
 - b. Prompt untuk pemahaman sistem tubuh manusia
 - c. Prompt untuk konsep fisika dasar
3. Bahasa Indonesia
 - a. Prompt untuk analisis teks
 - b. Prompt untuk pengembangan keterampilan menulis
 - c. Prompt untuk pemahaman tata bahasa

4.4 Tingkat Kepuasan Peserta
Survei kepuasan peserta menunjukkan hasil yang positif:

Tabel 4.2 Hasil Survei Kepuasan Peserta

Aspek Penilaian	Tingkat Kepuasan
Materi Pelatihan	92%
Metode Penyampaian	88%
Fasilitas Pendukung	85%
Interaksi dengan Instruktur	90%
Kemanfaatan Program	95%
Rata-rata	90%

4.5 Kendala dan Solusi
Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan:

1. Infrastruktur

- a. Kendala: Koneksi internet yang tidak stabil
- b. Solusi: Penggunaan hotspot cadangan dan pembagian kelompok untuk mengoptimalkan bandwidth

2. Tingkat Pemahaman

- a. Kendala: Variasi kemampuan dasar peserta
- b. Solusi: Penerapan sistem buddy learning dan pendampingan intensif

3. Waktu

- a. Kendala: Keterbatasan waktu untuk praktik
- b. Solusi: Pemberian modul untuk latihan mandiri dan pembentukan grup diskusi online

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan prompt AI untuk siswa SMP N 47 Merangin, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Program pelatihan telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, dibuktikan dengan:

- a. Peningkatan pemahaman peserta sebesar 40.1% berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test
- b. Tingkat kepuasan peserta mencapai 90%
- c. Tercapainya target partisipasi 100% dari 30 peserta yang ditargetkan

2. Metode pelatihan yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam:

- a. Pemahaman konsep dasar AI dan aplikasinya dalam pembelajaran
- b. Teknik pembuatan prompt yang efektif
- c. Implementasi AI dalam konteks pembelajaran sehari-hari

3. Program ini memberikan dampak positif bagi berbagai pihak:

- a. Siswa memperoleh keterampilan baru dalam pemanfaatan teknologi
- b. Sekolah mendapatkan penguatan dalam

implementasi pembelajaran berbasis teknologi

- c. Pelaksana memperoleh model pelatihan yang dapat direplikasi

Kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dapat diatasi dengan solusi yang tepat, menunjukkan fleksibilitas dan adaptabilitas program.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang "Membangun Kemampuan Belajar Mandiri: Pelatihan Pembuatan Prompt AI untuk Siswa SMP N 47 Merangin" dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada:

1. Kepala Sekolah SMP N 47 Merangin yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.
2. Bapak/Ibu guru SMP N 47 Merangin yang telah membantu dalam proses seleksi dan pendampingan siswa selama pelatihan.
3. Seluruh siswa kelas 7, 8, dan 9 SMP N 47 Merangin yang telah mengikuti pelatihan dengan antusias dan semangat.
4. Pimpinan Universitas Merangin, khususnya Fakultas Sains dan Teknologi, yang telah mendukung dan memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini.
5. Tim pengabdian masyarakat Program Studi Sistem Informasi yang telah berkontribusi dalam persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan kegiatan.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang setimpal atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan pendidikan di SMP N 47 Merangin dan kontribusi positif bagi kemajuan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, L., & Wong, K. (2024). Effective Prompt Engineering in Educational Contexts. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-62.
- Holmes, W., et al. (2023). Artificial Intelligence in Education: Current Trends and Future Perspectives. *Educational Research Review*, 38, 100452.
- Johnson, R., et al. (2023). Self-Directed Learning in the Digital Age. *Learning and Instruction*, 80, 101607.
- Martinez, A., & Garcia, J. (2024). Applying Kolb's Experiential Learning Theory in Technology Education. *Technology, Pedagogy and Education*, 33(1), 15-30.
- Rodriguez, M., & Smith, P. (2024). Large Language Models in Educational Settings: Opportunities and Challenges. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 178-195.
- Thompson, K., & Lee, S. (2024). Evaluating AI Training Programs: An Extended Kirkpatrick Model. *International Journal of Training and Development*, 28(1), 5-22.
- Zhao, Y., & Liu, X. (2024). The Impact of AI Integration in Secondary Education. *Computers & Education*, 180, 104493.