

PELATIHAN PEMANFAATAN GENERATIVE AI DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI MA UMMATHAN WASATHAN PESANTREN TEKNOLOGI RIAU

Budi Arham ¹⁾, Utari Armila ²⁾, Hatta ³⁾ .

^{1,2,3} Universitas Persada Bunda Indonesia

Email : [¹budiarham10@gmail.com](mailto:budiarham10@gmail.com) [²Utari.armilla@upbi.ac.id](mailto:Utari.armilla@upbi.ac.id) [³hattaassyaki@gmail.com](mailto:hattaassyaki@gmail.com)

Abstrak [Times New Roman 11 Berani]

Perkembangan Generative Artificial Intelligence (Generative AI) menghadirkan peluang bagi siswa untuk menghasilkan konten digital secara kreatif dan efisien. Namun, keterbatasan wawasan dan keterampilan dalam mengoperasikan tools Generative AI menyebabkan pemanfaatannya oleh siswa belum optimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan Generative AI untuk pembuatan konten media sosial. Kegiatan dilaksanakan pada 12 Maret 2026 di MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau dengan melibatkan 60 siswa kelas XII. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan pendampingan. Materi pelatihan meliputi konsep dan etika kecerdasan buatan, penyusunan prompt, serta praktik penggunaan ChatGPT, Gemini, Leonardo AI, dan Canva AI. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta dapat mengenali fungsi setiap tools, mengikuti penyusunan prompt sederhana, serta memahami tahapan pengembangan ide, teks, gambar, dan desain menjadi konten media sosial. Pelatihan ini memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam menggunakan Generative AI secara kreatif, kritis, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Generative AI, konten media sosial, literasi digital, pelatihan, siswa madrasah



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan telah memasuki berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, komunikasi, dan produksi konten digital. Salah satu perkembangannya adalah Generative Artificial Intelligence atau Generative AI, yaitu teknologi yang mampu menghasilkan teks, gambar, audio, video, dan berbagai bentuk konten berdasarkan instruksi pengguna. Kehadiran teknologi ini memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kesiapan peserta didik menghadapi perubahan kebutuhan kompetensi pada era digital. UNESCO menegaskan bahwa penerapan Generative AI dalam pendidikan perlu diarahkan untuk memperkuat kapasitas manusia, pemerataan akses, pemikiran kritis, serta penggunaan teknologi secara etis dan bertanggung jawab [1]

Literasi kecerdasan buatan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami fungsi AI, menyusun instruksi, menilai hasil yang dihasilkan, serta mempertimbangkan implikasi etis penggunaannya [2], [3]. Kompetensi literasi AI meliputi kemampuan mengenali teknologi AI, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan sistem AI, serta mengevaluasi keluaran teknologi secara kritis [2]. Penguasaan kompetensi tersebut semakin penting bagi siswa sekolah menengah karena mereka

Di Ajukan 20 Juli 2026 – Diterima 10 Agustus 2026– Diterbitkan 20 Agustust 2026

Diterbitkan Oleh :

berada pada tahap persiapan menuju pendidikan tinggi dan dunia kerja yang semakin dipengaruhi teknologi digital [4]. Pendidikan AI pada tingkat sekolah perlu memberikan keseimbangan antara pengetahuan dasar, kemampuan penggunaan, evaluasi keluaran, kreativitas, dan kesadaran etis [5], [6]. Penggunaan AI dalam kegiatan desain dapat mendukung eksplorasi ide, penyusunan materi, dan efisiensi proses pengembangan visual. Meskipun demikian, hasil AI tetap membutuhkan penilaian, penyuntingan, dan keputusan kreatif dari pengguna [7].

Generative AI juga memiliki potensi besar dalam mendukung pembuatan konten media sosial. Pemanfaatannya dapat membantu pengguna mengembangkan ide, menyusun naskah dan caption, menghasilkan gambar, serta merancang tampilan visual secara lebih efisien. ChatGPT dan Gemini dapat digunakan untuk mengembangkan ide, menyusun prompt, membuat kerangka konten, dan memperbaiki teks. Leonardo AI dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan aset visual, sedangkan Canva AI dapat membantu mengintegrasikan teks dan gambar menjadi desain konten media sosial. Penggunaan berbagai tools tersebut membuka kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai pencipta konten digital, bukan sekadar konsumen informasi. Penggunaan AI dalam kegiatan desain juga dapat mendukung eksplorasi ide dan mempercepat proses pengembangan materi visual, tetapi hasilnya tetap membutuhkan penilaian dan keputusan kreatif dari pengguna [4].

Walaupun Generative AI semakin mudah diakses, tidak semua siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk menggunakannya secara produktif. Penggunaan tanpa pemahaman yang benar dapat menghasilkan informasi tidak akurat, konten yang kurang sesuai dengan tujuan, pelanggaran privasi, bias, dan persoalan hak cipta [8], [9]. Oleh karena itu, pengenalan Generative AI kepada siswa perlu disertai dengan pembelajaran mengenai penyusunan prompt, verifikasi informasi, perlindungan data pribadi, penghargaan terhadap karya orang lain, dan tanggung jawab atas konten yang dipublikasikan [5], [6], [8]. Pendekatan pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik diperlukan agar peserta mampu memahami peluang sekaligus keterbatasan teknologi tersebut [6], [10].

Berdasarkan identifikasi awal di MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau, wawasan siswa kelas XII mengenai pemanfaatan tools Generative AI masih terbatas. Sebagian siswa belum memahami perbedaan fungsi setiap tools, teknik menyusun prompt yang efektif, serta tahapan mengintegrasikan teks dan gambar menjadi konten media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan Generative AI dengan kemampuan siswa dalam memanfaatkannya. Padahal, ketersediaan fasilitas laboratorium komputer dan tingginya kedekatan siswa dengan media sosial menjadi potensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan pelatihan yang aplikatif.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam pembuatan konten media sosial. Kegiatan dilaksanakan pada 12 Maret 2026 dengan melibatkan 60 siswa kelas XII MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau. Pelatihan mencakup pengenalan dan fundamental AI, etika penggunaan AI, penyusunan prompt, serta praktik penggunaan ChatGPT, Gemini, Leonardo AI, dan Canva AI. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan tools Generative AI untuk menghasilkan konten media sosial yang kreatif, informatif, dan bertanggung jawab.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, dan praktik langsung. Pendekatan edukatif digunakan untuk memberikan

pemahaman mengenai konsep, manfaat, dan keterbatasan Generative AI. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan peserta dalam diskusi, demonstrasi, penyusunan prompt, serta pengoperasian tools. Adapun praktik langsung digunakan agar peserta memperoleh pengalaman menggunakan Generative AI untuk mendukung proses pembuatan konten media sosial.

Kegiatan dilaksanakan pada 12 Maret 2026 di laboratorium komputer MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau. Peserta kegiatan berjumlah 60 orang yang merupakan siswa kelas XII. Peralatan yang digunakan dalam pelatihan meliputi komputer, laptop, proyektor, jaringan internet, materi presentasi, dan perangkat pendukung lainnya. Tools Generative AI yang diperkenalkan dan dipraktikkan terdiri atas ChatGPT, Gemini, Leonardo AI, dan Canva AI.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi, penyiapan perangkat, serta penentuan tools yang sesuai dengan tujuan pelatihan. Identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian peserta belum memahami fungsi, karakteristik, dan cara mengintegrasikan berbagai tools Generative AI dalam pembuatan konten media sosial.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian, perkembangan, persepsi, dan fundamental kecerdasan buatan. Peserta kemudian diberikan penjelasan mengenai peluang, keterbatasan, dan etika pemanfaatan Generative AI, termasuk pentingnya memverifikasi informasi, menjaga privasi, menghormati hak cipta, dan menggunakan hasil AI secara bertanggung jawab. Setelah penyampaian materi dasar, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik penggunaan setiap tools.

Praktik ChatGPT difokuskan pada teknik menyusun prompt yang jelas, spesifik, dan sesuai dengan tujuan pembuatan konten. Peserta diarahkan untuk menggunakan ChatGPT dalam mengembangkan ide, membuat kerangka konten, menyusun caption, dan menghasilkan kalimat ajakan atau call to action. Gemini digunakan untuk mencari alternatif ide, mengembangkan variasi pesan, dan meninjau kembali kesesuaian isi konten. Leonardo AI digunakan untuk menghasilkan gambar berdasarkan prompt, sedangkan Canva AI digunakan untuk menggabungkan teks, gambar, dan elemen desain menjadi konten media sosial.

Proses pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan pendampingan. Pemateri terlebih dahulu menampilkan tahapan penggunaan tools melalui proyektor. Selanjutnya, peserta mengikuti tahapan tersebut menggunakan komputer yang tersedia di laboratorium. Selama praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi, menyusun prompt, memilih hasil keluaran, dan menyempurnakan desain konten.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap keterlibatan dan kemampuan peserta selama pelatihan. Aspek yang diamati mencakup kemampuan mengenali fungsi setiap tools, menyusun prompt sederhana, menghasilkan teks dan gambar, serta memahami tahapan penggabungan hasil Generative AI menjadi konten media sosial. Dokumentasi kegiatan dan tanggapan peserta juga digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan dan ketercapaian tujuan pelatihan. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan keterlibatan, pemahaman, keterampilan praktik, dan respons peserta.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

NO.	TAHAPAN	AKTIVITAS	LUARAN
1	Persiapan	Koordinasi, identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, dan penyiapan perangkat	Materi dan perangkat pelatihan
2	Pengenalan	Penyampaian konsep, fundamental, peluang, keterbatasan, dan etika AI	Pemahaman dasar Generative AI
3	Demonstrasi	Penjelasan fungsi ChatGPT, Gemini, Leonardo AI, dan Canva AI	Pengetahuan tentang karakteristik setiap tools
4	Praktik	Penyusunan prompt serta pembuatan teks, gambar, dan desain	Pengalaman mengoperasikan Generative AI
5	Pendampingan	Bantuan teknis dan penyempurnaan hasil praktik	Peningkatan keterampilan peserta
6	Evaluasi	Observasi, diskusi, tanggapan peserta, dan dokumentasi	Gambaran ketercapaian kegiatan

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam pembuatan konten media sosial telah dilaksanakan pada 12 Maret 2026 di MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau. Kegiatan ini melibatkan 60 siswa kelas XII dan dilaksanakan dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer sekolah. Pelaksanaan kegiatan mencakup penyampaian materi, demonstrasi penggunaan tools, praktik terbimbing, diskusi, dan pendampingan.

Pada tahap awal, peserta memperoleh penjelasan mengenai pengertian kecerdasan buatan, perkembangan Generative AI, fungsi teknologi AI, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini diberikan untuk membangun persepsi yang tepat bahwa Generative AI merupakan alat bantu yang tetap memerlukan kemampuan berpikir, kreativitas, dan tanggung jawab pengguna. Pemahaman tersebut penting karena literasi AI tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi juga kemampuan mengevaluasi hasil dan memahami konsekuensi penggunaannya [2], [3], [5]. Penggunaan AI dalam pendidikan perlu tetap berorientasi pada penguatan peran manusia, kemampuan berpikir kritis, perlindungan privasi, dan tanggung jawab etis [1], [5], [8], [9].

Selain aspek teknis, materi pelatihan mencakup etika penggunaan Generative AI. Peserta diarahkan untuk tidak memasukkan data pribadi atau informasi sensitif ke dalam aplikasi, tidak mengakui seluruh keluaran AI sebagai karya pribadi, serta melakukan pemeriksaan terhadap keakuratan teks dan kesesuaian gambar. Pemahaman tersebut penting karena literasi AI tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi juga kemampuan mengevaluasi hasil dan memahami konsekuensi penggunaannya [2]. Penggunaan AI dalam pendidikan perlu tetap berorientasi pada penguatan peran manusia, kemampuan berpikir kritis, dan tanggung jawab etis [1].

Gambar 1. Penyampaian materi mengenai pengenalan dan pengoperasian tools Generative AI



Setelah memperoleh pengetahuan dasar, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan ChatGPT dan Gemini. Pada praktik ChatGPT, peserta diperkenalkan dengan komponen dasar prompt yang terdiri atas tujuan, konteks, sasaran pembaca, bentuk keluaran, dan gaya bahasa. Peserta diarahkan untuk membandingkan prompt yang bersifat umum dengan prompt yang lebih spesifik. Dari kegiatan tersebut, peserta dapat melihat bahwa kualitas instruksi memengaruhi relevansi teks yang dihasilkan.

ChatGPT digunakan untuk mengembangkan ide konten, menyusun kerangka pesan, membuat caption, dan menghasilkan call to action. Gemini digunakan sebagai alat untuk memperoleh alternatif gagasan, mengembangkan variasi kalimat, serta meninjau kesesuaian pesan dengan target audiens. Penggunaan dua tools penghasil teks memberikan pemahaman kepada peserta bahwa keluaran Generative AI tidak harus diterima secara langsung, tetapi dapat dibandingkan, diperiksa, dan disempurnakan sesuai kebutuhan.

Tahap berikutnya adalah pengenalan Leonardo AI sebagai tools untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks. Peserta diberikan contoh penyusunan prompt visual dengan memasukkan objek utama, latar, warna, gaya gambar, pencahayaan, dan komposisi. Kegiatan ini memperlihatkan hubungan antara ketepatan deskripsi dengan karakteristik gambar yang dihasilkan. Peserta juga diarahkan untuk memilih gambar yang sesuai dengan pesan dan target konten, bukan hanya berdasarkan daya tarik visual.

Canva AI digunakan pada tahap penggabungan hasil. Teks yang dikembangkan melalui ChatGPT atau Gemini serta gambar yang dihasilkan melalui Leonardo AI dapat dimasukkan ke dalam rancangan konten media sosial. Peserta diperkenalkan dengan pemilihan templat, pengaturan hierarki teks, penggunaan warna, penempatan gambar, dan penyusunan ajakan bertindak. Proses tersebut menunjukkan bahwa Generative AI dapat mendukung proses kreatif, tetapi keputusan akhir mengenai pesan, desain, dan kelayakan publikasi tetap berada pada pengguna.

Gambar 2. Pelaksanaan praktik dan pendampingan penggunaan Generative AI di laboratorium komputer



Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya perkembangan pada cara peserta memahami dan menggunakan Generative AI. Pada identifikasi awal, peserta cenderung mengenal AI secara umum, tetapi belum memahami perbedaan fungsi setiap tools dan belum mengetahui struktur prompt yang efektif. Setelah memperoleh penjelasan dan mengikuti demonstrasi, peserta mulai mampu mengidentifikasi fungsi tools penghasil teks, gambar, dan desain serta memahami tahapan penggunaannya dalam proses pembuatan konten.

Perubahan kemampuan peserta diamati melalui keterlibatan dalam praktik, pertanyaan yang disampaikan, kemampuan mengikuti demonstrasi, dan respons selama pendampingan. Karena kegiatan tidak menggunakan pretest dan posttest, hasil pelatihan tidak disajikan dalam bentuk persentase peningkatan. Temuan disampaikan secara deskriptif agar sesuai dengan data yang benar-benar diperoleh selama pelaksanaan.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Pelatihan

NO.	Aspek yang Diamati	Kondisi Awal	Hasil selama Pelatihan
1	Pemahaman Generative AI	Peserta mengenal AI secara umum, tetapi belum memahami fungsi setiap tools	Peserta mulai dapat membedakan fungsi tools penghasil teks, gambar, dan desain
2	Penyusunan prompt	Instruksi yang digunakan masih umum dan belum terstruktur	Peserta dapat mengikuti contoh penyusunan prompt berdasarkan tujuan dan bentuk keluaran
3	Pengembangan ide	Ide konten belum dikembangkan dengan bantuan tools secara sistematis	Peserta dapat menggunakan ChatGPT dan Gemini untuk memperoleh alternatif ide
4	Pembuatan visual	Peserta belum mengenal tahapan menghasilkan gambar melalui prompt	Peserta dapat mengikuti demonstrasi pembuatan visual menggunakan Leonardo AI
5	Penyusunan desain	Teks dan gambar belum diintegrasikan melalui alur kerja Generative AI	Peserta memahami tahapan penggabungan teks dan visual menggunakan Canva AI

6	Etika penggunaan	Pemahaman mengenai verifikasi, privasi, dan hak cipta masih perlu diperkuat	Peserta memperoleh penjelasan mengenai pemeriksaan hasil dan penggunaan AI yang bertanggung jawab
---	------------------	---	---

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan praktik langsung relevan digunakan dalam pelatihan Generative AI. Demonstrasi membantu peserta melihat proses penggunaan tools, sedangkan praktik terbimbing memberikan kesempatan untuk mencoba tahapan yang diperagakan. Pendampingan juga memungkinkan kesulitan teknis dan kesalahan penyusunan prompt ditangani selama kegiatan. Hal ini sesuai dengan konsep literasi AI yang menempatkan pemahaman, penggunaan, evaluasi, dan kemampuan berinteraksi dengan sistem AI sebagai kompetensi yang saling berkaitan [2], [3].

Pemanfaatan beberapa tools dalam satu rangkaian kegiatan memberikan pengalaman yang lebih utuh kepada peserta. ChatGPT dan Gemini mendukung pengembangan teks dan gagasan, Leonardo AI mendukung produksi aset visual, sedangkan Canva AI digunakan untuk menyusun hasil menjadi desain konten. Integrasi tersebut memperlihatkan bahwa pembuatan konten media sosial menggunakan Generative AI tetap membutuhkan alur kerja, kemampuan memilih hasil, dan keputusan kreatif pengguna. Temuan ini sejalan dengan kajian penggunaan AI dalam pendidikan desain yang menunjukkan bahwa AI dapat berperan sebagai pendukung eksplorasi dan pengembangan ide, tetapi belum menggantikan pertimbangan manusia dalam menentukan kualitas dan kesesuaian hasil [4].

Gambar 3. Foto pemateri dan sebagian peserta setelah pelaksanaan pelatihan



Kegiatan diakhiri dengan diskusi, penyampaian kembali prinsip penggunaan AI yang bertanggung jawab, dan dokumentasi bersama. Respons peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa materi Generative AI menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran lanjutan. Namun, keterampilan peserta masih memerlukan latihan berkelanjutan, khususnya dalam menyusun prompt yang lebih terperinci, menilai keakuratan hasil, menghindari ketergantungan pada AI, dan menghasilkan konten yang memiliki identitas kreatif.

Gambar 4. Penyerahan cenderamata kepada pihak MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau



Secara keseluruhan, pelatihan memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam menggunakan Generative AI secara terarah. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan tools, tetapi juga membangun pemahaman bahwa teknologi AI perlu digunakan secara kritis, kreatif, dan etis. Pelatihan lanjutan dapat diarahkan pada pengembangan proyek konten, evaluasi kualitas karya, pengukuran kemampuan melalui pretest dan posttest, serta pendampingan publikasi konten pada media sosial sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam pembuatan konten media sosial telah dilaksanakan pada 12 Maret 2026 di MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau. Kegiatan yang melibatkan 60 siswa kelas XII ini memberikan pengetahuan dan pengalaman awal dalam menggunakan ChatGPT, Gemini, Leonardo AI, dan Canva AI untuk mendukung proses pengembangan ide, penyusunan teks, pembuatan gambar, serta perancangan konten media sosial.

Pelaksanaan kegiatan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan pendampingan membantu peserta memahami fungsi setiap tools dan tahapan penggunaannya. Peserta mulai mampu membedakan tools penghasil teks, gambar, dan desain serta memahami prinsip dasar penyusunan prompt. Pelatihan juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya memeriksa keakuratan hasil, menjaga privasi, menghormati hak cipta, dan menggunakan Generative AI secara etis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, penggunaan metode praktik langsung mampu mendorong keterlibatan peserta dalam mengikuti tahapan pelatihan. Meskipun kegiatan ini belum menggunakan pretest dan posttest, ketercapaian kegiatan dapat diamati melalui kemampuan peserta mengikuti demonstrasi, menyusun prompt sederhana, mengenali fungsi setiap tools, serta memahami tahapan penggabungan teks dan gambar menjadi konten media sosial.

Kegiatan lanjutan perlu dilaksanakan melalui pendampingan berbasis proyek agar peserta dapat menghasilkan konten yang lebih terencana dan konsisten. Evaluasi berikutnya juga disarankan menggunakan pretest, posttest, rubrik penilaian karya, serta angket tanggapan peserta agar perubahan pengetahuan dan keterampilan dapat diukur secara kuantitatif. Selain itu, pihak sekolah dapat mengembangkan program literasi AI yang terintegrasi dengan pembelajaran dan pengelolaan media sosial sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pimpinan, guru, tenaga kependidikan, dan seluruh siswa kelas XII MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan Generative AI dalam pembuatan konten media sosial.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Persada Bunda Indonesia yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan melalui keterlibatan dosen dan penyediaan materi pelatihan. Apresiasi diberikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah membantu proses persiapan, penyampaian materi, pendampingan peserta, dokumentasi, evaluasi, dan penyusunan artikel pengabdian kepada masyarakat ini.

Diharapkan kerja sama antara Universitas Persada Bunda Indonesia dan MA Ummathan Wasathan Pesantren Teknologi Riau dapat terus dikembangkan melalui kegiatan pendidikan, pelatihan teknologi, literasi digital, dan program pengabdian kepada masyarakat lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Guidance for generative AI in education and research.*
- [2] D. Long and B. Magerko, "What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations," 2020.
- [3] D. Tsz *et al.*, "Computers and Education : Artificial Intelligence Conceptualizing AI literacy : An exploratory review," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 2, p. 100041, 2021, doi: 10.1016/j.caeai.2021.100041.
- [4] K. Stolpe and J. Hallstr, "“ m,” vol. 6, no. October 2023, pp. 0–7, 2024, doi: 10.1016/j.caeo.2024.100159.
- [5] *AI competency framework for students.*
- [6] D. F. Mccaffrey, T. Ober, and J. Sparks, "Skills for the Future Preparing K – 12 Students With AI Literacy : Proposed Framework , Progression , and Task Design Principles," no. November, 2025.
- [7] Y. Meron, "Artificial intelligence in design education : evaluating ChatGPT as a virtual colleague for post-graduate course development," pp. 1–24, 2023, doi: 10.1017/dsj.2023.28.
- [8] C. Ka, Y. Chan, and W. Hu, "Students ' voices on generative AI : perceptions , benefits , and challenges in higher education," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, 2023, doi: 10.1186/s41239-023-00411-8.
- [9] L. Labadze, M. Grigolia, and L. Machaidze, "Role of AI chatbots in education : systematic literature review," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, no. 2023, pp. 1–17, 2024, doi: 10.1186/s41239-023-00426-1.
- [10] M. C. Laupichler, A. Aster, J. Schirch, and T. Raupach, "Computers and Education : Artificial Intelligence Artificial intelligence literacy in higher and adult education : A scoping literature review," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 3, no. May, p. 100101, 2022, doi: 10.1016/j.caeai.2022.100101.

BIODATA PENULIS

	Nama Penulis Pertama	Budi Arham
	Afiliasi	Universitas Persada Bunda Indonesia
	ID Scopus (Jika Ada)	
	ID Scholar	https://scholar.google.co.id/citations?user=KwcSS7kAAAJ&hl=id&authuser=2

	Nama Penulis Kedua	Utari Armila, M.Kom.
	Afiliasi	Universitas Persada Bunda Indonesia
	ID Scopus (Jika Ada)	
	ID Scholar	https://scholar.google.co.id/citations?user=tPCxlt0AAAAJ&hl=id

	Nama Penulis Ketiga	Hatta Z., M.Tr.Kom.
	Afiliasi	Universitas Persada Bunda Indonesia
	ID Scopus (Jika Ada)	
	ID Scholar	https://scholar.google.co.id/citations?user=KwcSS7kAAAJ&hl=id&authuser=2