



III

Optimalisasi Teknologi Digital dan Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Produktif Masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar

Jammilna Darojat, Hidayat Alam Sudrajat

¹ Universitas Madani Indonesia; jammilnadrzt436@gmail.com

² Universitas Terbuka; hidayatalam99@gmail.com

Abstract

Perkembangan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang yang besar bagi masyarakat untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan produktivitas dalam berbagai bidang. Namun, pemanfaatan teknologi digital dan AI di masyarakat perdesaan masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam menggunakan teknologi secara produktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar dalam memanfaatkan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Peserta diberikan materi mengenai pengenalan teknologi digital, konsep dasar AI, pemanfaatan aplikasi AI secara bijak, serta praktik pembuatan konten dan produk digital sederhana. Evaluasi dilakukan melalui observasi, praktik, dan kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital masyarakat serta mendorong pemanfaatan AI secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab dalam mendukung kegiatan sosial maupun ekonomi masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar.

Keywords

teknologi digital; *Artificial Intelligence*; kreativitas; literasi digital; pemberdayaan masyarakat; Desa Pagerwojo.

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. INTRODUCTION



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Published By World Publishing Journal

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pemanfaatan internet, media sosial, aplikasi digital, dan berbagai platform berbasis teknologi memberikan peluang bagi masyarakat untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan produktivitas. Perkembangan tersebut juga semakin diperkuat dengan hadirnya *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat membantu manusia dalam menghasilkan ide, mengolah informasi, membuat desain, menyusun tulisan, mengembangkan konten, dan mendukung berbagai aktivitas produktif. *Artificial Intelligence* merupakan teknologi yang memiliki kemampuan untuk membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan berdasarkan perintah atau data yang diberikan oleh pengguna. Dalam konteks masyarakat, AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pendidikan, kewirausahaan, pemasaran, pembuatan konten digital, administrasi, dan pengembangan kreativitas. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut perlu disertai dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai agar masyarakat dapat menggunakannya secara tepat, kreatif, produktif, dan bertanggung jawab.

Masyarakat desa memiliki potensi yang besar untuk memanfaatkan teknologi digital dan AI dalam mengembangkan berbagai aktivitas produktif. Potensi sumber daya lokal, produk masyarakat, kegiatan ekonomi, serta kreativitas warga dapat dikembangkan melalui dukungan teknologi. Media digital dapat digunakan untuk memperkenalkan potensi desa secara lebih luas, sedangkan AI dapat membantu masyarakat menghasilkan ide dan materi digital dengan lebih efektif. Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar memiliki masyarakat dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi digital belum tentu dilakukan secara optimal untuk mendukung kreativitas dan produktivitas masyarakat. Sebagian masyarakat masih membutuhkan pengetahuan praktis mengenai cara menggunakan teknologi digital dan AI untuk menghasilkan karya atau mendukung kegiatan produktif. Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang memberikan pengalaman langsung kepada masyarakat. Pelatihan tidak hanya berfokus pada pengenalan teknologi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan penggunaan teknologi digital dan AI dalam menghasilkan produk atau konten sederhana.

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), masyarakat Desa Pagerwojo diberikan pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi digital dan AI. Kegiatan diarahkan agar peserta mampu mengenali berbagai peluang pemanfaatan teknologi, menggunakan aplikasi

digital secara tepat, serta menghasilkan karya yang dapat mendukung kreativitas dan produktivitas. Pemanfaatan AI dalam kegiatan ini juga ditekankan pada penggunaan yang bijak dan bertanggung jawab. Masyarakat perlu memahami bahwa AI merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menghasilkan ide dan mempercepat proses pekerjaan, tetapi hasil yang diperoleh tetap perlu diperiksa, disesuaikan, dan dikembangkan oleh pengguna. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar melalui pelatihan pemanfaatan teknologi digital dan *Artificial Intelligence*. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk memanfaatkan perkembangan teknologi secara lebih produktif serta membuka peluang pengembangan kreativitas dan kegiatan ekonomi berbasis digital.

2. METHODS

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan praktik langsung**. Pendekatan tersebut dipilih agar masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat mempraktikkan secara langsung penggunaan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan **sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi**. Setiap tahapan dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema **“Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital dan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar”** dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan diikuti oleh **30 peserta** dari masyarakat Desa Pagerwojo. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan. Pengukuran pengetahuan dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan keterampilan peserta dinilai melalui hasil praktik. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai teknologi digital dan *Artificial Intelligence* setelah mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Peserta

Indikator	Pretest	Posttest	Peningkatan
Pemahaman teknologi digital	62,00%	86,00%	24,00%
Pemahaman Artificial Intelligence	55,00%	84,00%	29,00%
Pemanfaatan AI untuk kreativitas	51,00%	82,00%	31,00%
Etika dan penggunaan AI secara bijak	64,00%	88,00%	24,00%
Rata-rata	58,00%	85,00%	27,00%

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata pemahaman peserta sebelum pelatihan sebesar **58,00%**, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi **85,00%**. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata pemahaman sebesar **27,00%**. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator pemanfaatan AI untuk kreativitas, yaitu sebesar **31,00%**. Hal ini menunjukkan bahwa praktik langsung dalam menggunakan AI membantu peserta memahami bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan ide dan karya. Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan juga menghasilkan peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi digital dan AI.

Tabel 2. Hasil Praktik Peserta

Kemampuan Peserta	Persentase
Mampu menggunakan aplikasi digital	90,00%
Mampu membuat perintah sederhana untuk AI	83,33%
Mampu menghasilkan ide konten menggunakan AI	86,67%
Mampu membuat konten digital sederhana	80,00%
Mampu memanfaatkan AI untuk kebutuhan produktif	83,33%
Rata-rata	84,67%

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak **84,67%** peserta secara rata-rata mampu menyelesaikan praktik yang diberikan. Persentase tersebut telah mencapai target keberhasilan kegiatan, yaitu minimal 80% peserta mampu menyelesaikan praktik pembuatan karya atau konten digital sederhana.

4. CONCLUSION

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema **“Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital dan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar”** telah dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai teknologi digital dan *Artificial Intelligence*. Rata-rata pemahaman peserta meningkat dari **58,00% sebelum pelatihan menjadi 85,00% setelah pelatihan**, atau mengalami peningkatan sebesar **27,00%**. Selain itu, rata-rata **84,67% peserta mampu menyelesaikan praktik** penggunaan teknologi digital dan AI untuk menghasilkan karya atau konten sederhana. Respons peserta terhadap kegiatan juga menunjukkan hasil yang positif dengan tingkat respons rata-rata sebesar **88,67%**. Peserta menilai bahwa materi yang diberikan mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan, serta dapat membantu meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan produktif masyarakat Desa Pagerwojo Kabupaten Blitar. Kegiatan selanjutnya disarankan berupa **pendampingan berkelanjutan**, khususnya dalam pengembangan konten digital, promosi produk lokal, dan pemanfaatan AI untuk mendukung kegiatan ekonomi masyarakat.

REFERENCES

1. Chui, M., Manyika, J., & Miremadi, M. (2018). What AI can and can't do (yet) for your business. *McKinsey Quarterly*, 1, 1–10.
2. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
3. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek.
4. OECD. (2019). *Artificial Intelligence in Society*. Paris: OECD Publishing.
5. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
6. Purnama, B. E. (2020). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
7. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
8. Sutabri, T. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.