

Pelatihan pemanfaatan AI untuk personal branding siswa SMA Ibnu Sina Malang

Ricky Angga Ariska*, Sarah Yuliarini, Fadilla Purwitasari.

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: rickyanggaariska@uwks.ac.id)

Abstract

In the rapidly evolving digital age, learning artificial intelligence (AI) is essential. Many AI technologies have already been developed to support operational activities across fields such as education, design, and business. However, the importance of learning AI extends beyond its use in daily activities. AI offers benefits such as opening up exciting career opportunities, sparking inspiration and innovation in creative fields, and more. High school students can use AI to prepare for their schooling and post-graduation activities. Therefore, high school students should be guided to optimize AI to build their personal branding, thereby providing added value to high school graduates. The community service activity was held at Ibnu Sina High School in Malang, with 12th-grade students as the audience. The method used is training and practice. Students were taught to use and maximize the AI features available in Canva and Gamma. Only a few students were already using these applications but had not yet fully utilized their features. The expected outcome of this training is to equip students with digital and AI skills that can be applied as students, employees, or entrepreneurs.

Keywords: Artificial Intelligence; High School; Personal Branding; Personal Development

Abstrak

Di era digital yang berkembang pesat, mempelajari *artificial intelligence* (AI) sangat diperlukan untuk dilakukan. Banyak teknologi AI yang sudah diciptakan untuk mendukung aktivitas operasional di banyak hal seperti pendidikan, desain, bisnis, dan sebagainya. Namun, kepentingan mempelajari AI tidak hanya terbatas pada penggunaan di aktivitas sehari-hari. AI memiliki manfaat seperti membuka peluang karir yang menarik, membuka inspirasi dan inovasi dalam bidang kreasi, dan sebagainya. AI dapat dimanfaatkan oleh siswa SMA untuk bekal mereka dalam sekolah dan aktivitas setelah lulus. Maka siswa SMA harus diarahkan untuk mengoptimalkan AI untuk membangun personal branding mereka, sehingga akan memberikan nilai tambah bagi lulusan SMA. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMA Ibnu Sina Malang dengan audiens siswa kelas XII. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan praktik. Para siswa diajari menggunakan dan memaksimalkan fitur-fitur terkait AI yang ada di aplikasi Canva dan Gamma. Hanya sedikit siswa yang sudah menggunakan aplikasi tersebut namun belum memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Capaian dari pelatihan ini diharapkan dapat memberikan bekal keahlian kepada siswa dalam hal digital dan AI yang nantinya dapat diaplikasikan baik sebagai mahasiswa, karyawan, maupun sebagai wirausaha.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan; Pengembangan Personal; Personal Branding; SMA

How to cite: Ariska, R. A., Yuliarini, S., & Purwitasari, F. (2025). Pelatihan pemanfaatan AI untuk personal branding siswa SMA Ibnu Sina Malang. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 2(3), 213–220. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v2i3.2352>



1. Pendahuluan

Lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dihadapkan pada serangkaian tantangan yang beragam saat mereka memasuki dunia nyata. Meskipun pendidikan menengah memberikan landasan penting, ada sejumlah faktor yang mempengaruhi kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Tantangan bagi Lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bisa bervariasi tergantung pada konteksnya. Namun, ada beberapa tantangan umum yang sering dihadapi oleh lulusan SMA dan SMK (Suprobo, 2023):

- a. Transisi ke Pendidikan Tinggi atau Dunia Kerja. Tantangan utama lulusan SMA adalah memilih kelanjutan setelah lulus, melanjutkan ke perguruan tinggi atau langsung masuk ke dunia kerja. Mereka perlu membuat keputusan yang tepat berdasarkan minat, kemampuan, dan tujuan karier mereka.
- b. Keterampilan Abad 21. Kemajuan teknologi telah mengubah dunia pekerjaan. Lulusan SMA dan SMK perlu dilengkapi dengan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, keterampilan komunikasi, dan literasi digital agar bisa bersaing.
- c. Pengembangan *Soft Skill*. Lulusan SMA maupun SMK perlu memperkuat *soft skills* seperti kepemimpinan, kerja tim, adaptabilitas, dan inisiatif yang berguna untuk membangun karir yang sukses.
- d. Pemahaman akan Tantangan Global. Lulusan harus memahami tantangan global seperti perubahan iklim, masalah sosial, dan ekonomi global. Mereka perlu dilengkapi dengan pengetahuan yang memadai untuk berkontribusi dalam menyelesaikan masalah-masalah ini di masa depan.

Literasi digital menjadi hal yang semakin penting, terutama bagi pelajar. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, tetapi juga meliputi pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut secara efektif, aman, dan bertanggung jawab. Keterampilan tentang dunia teknologi dan digital sangat penting. Manfaat yang dapat diperoleh siswa yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan belajar. Literasi digital membantu pelajar dalam mengakses berbagai sumber belajar secara *online*, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keterampilan belajar.
- b. Menghadapi tantangan masa depan. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, pelajar yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.
- c. Memperluas wawasan dan pengetahuan. Internet merupakan sumber informasi yang tak terbatas. Dengan literasi digital, pelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber dan memperluas wawasan serta pengetahuan mereka.

Mengembangkan keterampilan kerja. Kemampuan menggunakan teknologi digital secara efektif adalah salah satu keterampilan yang sangat dicari dalam dunia kerja. Literasi digital membantu pelajar mempersiapkan diri untuk memasuki pasar kerja yang semakin kompetitif.

Pada era digital saat ini, di mana teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. AI menjadi hal penting yang harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. AI dapat membantu aktivitas manusia dalam berbagai hal. AI memiliki manfaat yang banyak diantaranya yaitu (Nisaputra, 2023):

- a. Memfasilitasi Penemuan Ilmiah yang Lebih Cepat. Dalam beberapa dekade terakhir, laju ilmu pengetahuan cukup pesat seiring dengan beragamnya data dan kasus yang semakin rumit. AI dapat membantu ilmuwan dalam mengolah data besar dan menemukan pola atau hubungan yang sulit teridentifikasi oleh manusia.
- b. Mendorong Perkembangan Kreativitas dan Inovasi. AI dapat membantu dalam menciptakan kreativitas. AI dapat menghasilkan karya seperti tulisan, gambar, bahkan lagu yang sangat persis seperti buatan manusia. Namun, manfaat AI untuk kreativitas bukan sekadar hasil yang dihasilkan oleh mesin, melainkan bagaimana AI membantu seniman membuka perspektif baru yang tak pernah mereka pikirkan sebelumnya.
- c. Mempercepat Transformasi Sosial. AI dapat mempermudah akses terhadap informasi menjadi lebih merata dan mudah diakses oleh siapa pun.
- d. Membantu Manusia dalam Pengambilan Keputusan. AI dapat menganalisis data secara objektif, tanpa bias atau emosi, sehingga memberikan pandangan yang lebih netral dan berbasis data dalam pengambilan keputusan.

Teknologi AI sudah banyak diciptakan dan diaplikasikan. Teknologi AI tidak hanya diaplikasikan untuk bidang bisnis dan digital tetapi juga dalam Pendidikan. Teknologi AI sangat membantu baik untuk urusan pekerjaan maupun untuk keperluan pribadi. Namun, masih belum banyak siswa yang belum mengoptimalkan gadget mereka. Menurut riset yang dilakukan oleh Populix, sebanyak 84% aktivitas penggunaan ponsel masyarakat saat ini terhubung dengan internet, seperti untuk chatting (86%), browsing (82%), belanja online (80%), mengambil foto atau video (79%), mendengarkan musik (78%), mengecek email (77%), melakukan transaksi keuangan (75%), menonton (74%), memesan makanan secara online (68%), bermain games (65%), bekerja atau belajar (63%), dan mencari review produk (63%) (Nisaputra, 2023).

Sudah banyak AI yang diluncurkan dan sudah dapat dipergunakan. AI tersebut ada yang berbayar dan yang tidak berbayar. Untuk AI yang tidak berbayar seperti Deepseek, Paperpal, Leonardo, Recraft, SUNO, CapCut, Gamma, Elevenlabs, dan sebagainya. Untuk meningkatkan kualitas siswa maka akan diberikan pengenalan dan pelatihan menggunakan AI yang terkait dengan kebutuhan siswa untuk pengembangan kualitas personal. Hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah para siswa SMA Wahid Hasyim dapat mengoptimalkan gadget mereka untuk mengaplikasikan AI yang nantinya dapat memberikan nilai tambah kepada diri mereka untuk mempersiapkan diri di dunia kerja atau di dunia perguruan tinggi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu (Akbar et al., 2025; Handayani et al., 2024; Kisno et al., 2023; Rochmawati et al., 2023).

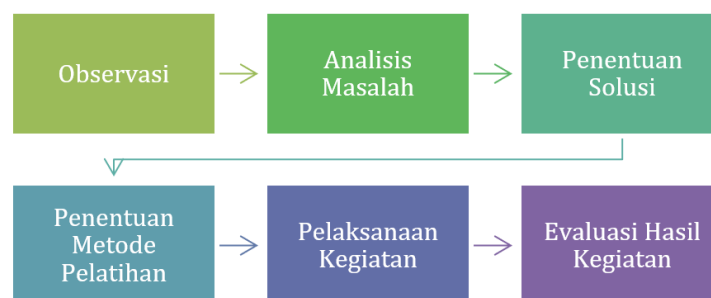
SMA Ibnu Sina Malang ingin mendorong lulusannya menjadi lulusan yang memiliki kompetensi dan nilai lebih. Dibutuhkan ilmu dan pengetahuan baru untuk menunjang kualitas lulusan sehingga dapat bermanfaat untuk kelanjutan setelah SMA. Jika siswa melanjutkan ke perguruan tinggi, siswa sudah memiliki bekal keterampilan untuk mengikuti perkuliahan seperti memanfaatkan AI untuk membuat materi presentasi dan tugas. Jika siswa melanjutkan berwirausaha, siswa sudah mendapatkan bekal untuk berwirausaha dan berbisnis dengan memanfaatkan teknologi AI yang ada. Dari hal tersebut akan dapat meningkatkan kualitas lulusan dari SMA Ibnu Sina Malang.

2. Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah berupa pelatihan. Pelatihan akan diberikan kepada peserta yang membutuhkan suatu keahlian tertentu. Peserta pelatihan pada pengabdian masyarakat ini adalah para siswa kelas 12 SMA Ibnu Sina Malang. Cakap dalam penggunaan AI diharapkan akan memberikan manfaat kepada peserta pelatihan. Dengan kemampuan mengoptimalkan AI akan meningkatkan kualitas siswa kelas 12 SMA Ibnu Sina Malang untuk menyongsong kelanjutan setelah lulus SMA.

AI adalah simulasi kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir dan belajar seperti manusia. AI dapat mencakup berbagai teknologi seperti pembelajaran mesin, pemrosesan bahasa alami, pengenalan suara, dan visi komputer. Dengan AI, mesin dapat menganalisis data, membuat keputusan, dan melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti permainan catur, mengenali gambar, atau bahkan mengemudikan mobil (Macha et al., 2025). AI memiliki berbagai aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk asisten virtual seperti saya, layanan pelanggan otomatis, prediksi cuaca, analisis pasar saham, dan banyak lagi. Teknologi ini terus berkembang dan menawarkan potensi besar untuk masa depan (Gupta, 2025).

Mitra pengabdian masyarakat akan menjadi peserta dalam pelatihan ini. Mitra akan hadir pada kegiatan pelatihan kemudian tim pengabdian masyarakat akan memberikan materi pelatihan. Capaian yang diharapkan dalam pengabdian masyarakat adalah para siswa SMA Ibnu Sina Malang dapat mengoptimalkan gawai mereka untuk mengaplikasikan AI yang nantinya dapat memberikan nilai tambah kepada diri mereka untuk mempersiapkan diri di dunia kerja atau di dunia perguruan tinggi. Atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tahapan penyelesaian masalah yaitu:



Gambar 1. Tahapan Penyelesaian Masalah Mitra

Tujuan pengabdian adalah memperkenalkan beberapa teknologi AI yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas siswa SMA Ibnu Sina Malang. Selain itu juga dapat memberikan ilmu baru bagi siswa yang dapat dituangkan dalam kegiatan belajar. Proses pengenalan berupa presentasi awal jenis-jenis AI beserta fungsi dari AI tersebut. Kemudian akan dilakukan praktik penggunaan AI menggunakan gawai masing-masing siswa. Dengan pendekatan bertahap ini, diharapkan siswa dapat menguasai teknik-teknik yang diperlukan untuk memanfaatkan *tools* AI secara optimal dan dapat menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan lebih efisien, berkualitas, dan tepat waktu.

Telah dilakukan evaluasi di akhir pelaksanaan untuk melihat sejauh mana materi pelatihan yang disampaikan dapat diaplikasikan oleh mitra. Tim pengabdian akan memberikan kuesioner setelah kegiatan terkait materi yang telah disampaikan apakah sudah diaplikasikan oleh mitra dan apakah sudah memberikan manfaat bagi mitra.

3. Hasil Pengabdian

Pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah berupa pelatihan. Pelatihan diberikan kepada peserta yang membutuhkan suatu keahlian tertentu. Peserta pelatihan pada pengabdian masyarakat ini adalah seluruh siswa kelas 12 SMA Ibnu Sina Malang yang berasal dari berbagai macam latar belakang. Domisili siswa sebagian besar berada di daerah Blimbing dan Pakis (dekat SMA Ibnu Sina).

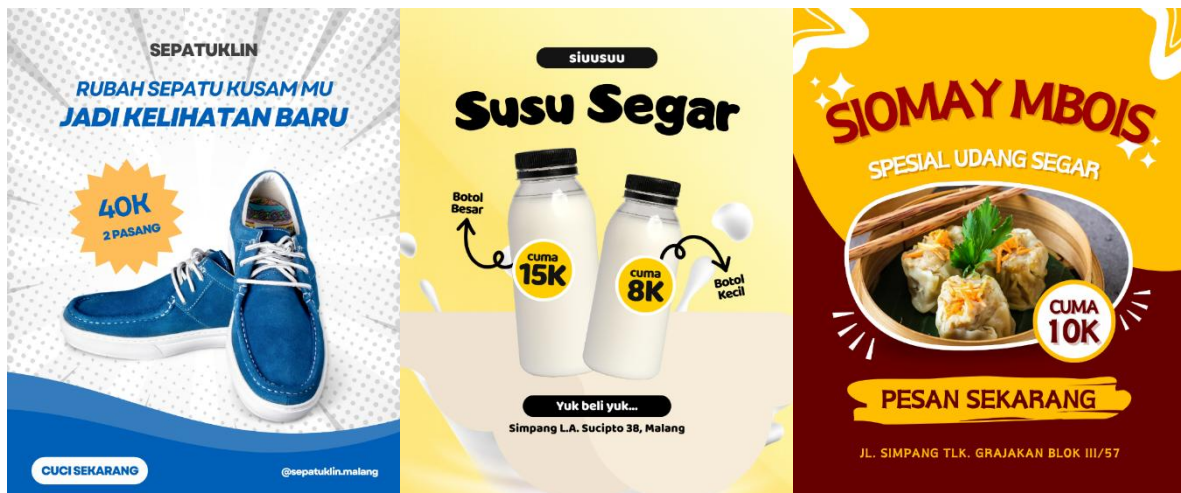
Cakup dalam penggunaan AI diharapkan akan memberikan manfaat kepada peserta pelatihan. Dengan kemampuan mengoptimalkan AI akan meningkatkan kualitas siswa kelas 12 SMA Ibnu Sina Malang untuk menyongsong kelanjutan setelah lulus SMA. Materi pelatihan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Kebutuhan mitra adalah meningkatkan kemampuan dan kecakapan digital untuk siswa kelas 12 guna menyongsong siswa lulus sekolah.

Materi yang diberikan yaitu optimalisasi penggunaan kecerdasan buatan untuk menambah nilai jual siswa dan pengembangan diri siswa. Kecerdasan buatan yang diberikan yaitu penggunaan aplikasi Canva dan Gamma. Materi pelatihan diutamakan pada penggunaan Canva. Aplikasi Canva diberikan dengan tujuan dapat membantu siswa untuk menonjolkan keahliannya di bidang desain. Diharapkan dengan mengoptimalkan Canva dapat membantu siswa untuk mempromosikan usaha atau dirinya sendiri. Jika ada siswa yang setelah lulus ingin berwirausaha, maka Canva ini bisa membantu operasional bisnisnya. Jika siswa ingin melanjutkan ke perguruan tinggi, Canva dapat digunakan untuk memaksimalkan kualitas keahlian digital dalam perkuliahan.

Gamma adalah aplikasi untuk membuat materi presentasi. Gamma membuat presentasi sesuai dengan dokumen yang diunggah. Aplikasi ini dapat membantu dalam membuat slide presentasi dengan cepat. Untuk siswa yang ingin mendirikan usaha, Gamma dapat digunakan pada saat presentasi atau memperkenalkan produk ke pihak-pihak terkait. Tampilan materi presentasi yang baik akan dapat menarik pihak-pihak terkait untuk mendanai atau bekerja sama. Untuk siswa yang akan

melanjutkan ke perguruan tinggi, Gamma dapat mempermudah siswa dalam presentasi tugas kuliah, lomba, dan sebagainya.

Sebelum pemberian materi, tim melakukan survei singkat kepada audiens terkait penggunaan aplikasi tersebut. Hasilnya hanya beberapa siswa saja yang sudah menggunakan Canva dan belum ada yang mengetahui tentang Gamma. Penggunaan Canva pun belum memaksimalkan semua fitur, bahkan juga belum mengoperasikan mode AI di Canva.



Gambar 2. Hasil Desain Canva Terbaik

Pada saat pelatihan, siswa dapat mempraktikkan penggunaan fitur dan mode AI. Hasil desain siswa menggunakan mode AI bervariasi. Ada yang berbentuk gambar format png., gambar bergerak format gif., dan ada juga dalam bentuk video dengan format mp4. Walaupun masih sederhana namun siswa sudah bisa mempraktikkan materi pelatihan. Hal ini sejalan dengan (Wulandari et al., 2025) bahwa ada peningkatan kemampuan praktis peserta setelah mengikuti pelatihan.

Hasil yang ingin dicapai dari pelatihan ini adalah siswa dapat mempraktikkan membuat desain menggunakan Canva dengan menggunakan mode AI. Pada saat pelatihan, tim pengabdian membuat tugas kepada siswa untuk membuat desain sederhana baik dalam bentuk gambar maupun video. Kemudian dikumpulkan melalui Google Drive. Diharapkan dengan pelatihan ini dapat menjadi bekal kepada siswa yang bisa digunakan pada saat setelah lulus sekolah.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Ibnu Sina Malang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan AI melalui aplikasi Canva dan Gamma menambah keterampilan digital siswa kelas XII. Siswa diharapkan tidak hanya mampu memanfaatkan AI untuk mendukung tugas sekolah, tetapi juga memperoleh bekal praktis yang dapat diterapkan setelah lulus, baik dalam melanjutkan pendidikan tinggi maupun berwirausaha. Lulusan perlu diberikan keterampilan literasi digital agar bisa bersaing. Keterampilan ini dapat meningkatkan kualitas lulusan baik bagi siswa maupun bagi SMA Ibnu Sina.

Pemahaman baru yang diperoleh dari kegiatan ini adalah bahwa AI bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sarana strategis untuk membangun *personal branding* dan menambah nilai kompetitif siswa. Dengan demikian, penguasaan AI dapat menjadi langkah nyata untuk mempersiapkan lulusan SMA dalam menghadapi tingkatan lanjutan setelah lulus, serta tantangan era digital dengan lebih percaya diri dan berdaya saing.

Pengabdian masyarakat ini memiliki keterbatasan yaitu hanya memberikan materi pelatihan terkait Canva dan Gamma saja. Pelatihan serupa dapat diperluas dengan menambahkan aplikasi AI lain yang relevan dengan kebutuhan siswa. Sekolah diharapkan menjadikan literasi digital berbasis AI sebagai program berkelanjutan, bukan hanya kegiatan sekali waktu. Perlu adanya pendampingan lanjutan agar siswa lebih terarah dalam mengembangkan *personal branding* dan keterampilan bisnis berbasis teknologi.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya (UWKS) yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Kami juga menghargai kontribusi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UWKS yang telah memfasilitasi kegiatan ini sejak tahap perencanaan, pelaksanaan hingga publikasi. Dukungan kelembagaan ini memberikan landasan yang kokoh bagi tim pengabdian untuk dapat menyelenggarakan kegiatan secara terstruktur, efektif, dan berorientasi pada hasil yang bermanfaat bagi peserta. Tidak lupa, apresiasi mendalam kami sampaikan kepada pihak SMA Ibnu Sina Malang yang telah memberikan kesempatan serta kepercayaan bagi kami untuk mendampingi siswa-siswinya dalam mengenal dan mengoptimalkan teknologi kecerdasan buatan. Partisipasi aktif seluruh siswa kelas XII dalam kegiatan ini menjadi kunci keberhasilan program, sekaligus menumbuhkan semangat baru untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan era digital.

Selain itu, kami menyampaikan terima kasih kepada redaksi Republika Jatim yang telah mendukung penyebaran informasi mengenai kegiatan ini sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh masyarakat. Kami juga menghargai dukungan dari berbagai pihak lain, baik individu maupun institusi, yang secara langsung maupun tidak langsung telah berkontribusi dalam kelancaran program ini. Semoga sinergi antara akademisi, sekolah, media, dan masyarakat ini dapat terus berlanjut di masa mendatang, sehingga pengabdian masyarakat tidak hanya menjadi kegiatan formalitas, tetapi juga memberi dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan, literasi digital, dan daya saing generasi muda.

Referensi

Akbar, M., Yunus, R., Sri, V., Cicilia, E., & Putera Boroallo, R. (2025). Pelatihan Dan Pendampingan Mahasiswa Dalam Penyusunan Tugas Akhir dengan Tools Artificial Intelligence. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3). <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i3.2313>

- Gupta, R. (2025). *Artificial Intelligence (AI) -What it is, and its uses -A Users Guide*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11218.26564>
- Handayani, D. S., Kaunang, R., Sondang, S., & Irwansyah, I. (2024). Manfaat dan Potensi Masalah Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Komunikasi Publik. *Co-Value Jurnal Ekonomi Koperasi Dan Kewirausahaan*, 14(12). <https://doi.org/10.59188/covalue.v14i12.4334>
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligences (ai) sebagai respon positif mahasiswa pialud dalam kreativitas pembelajaran dan transformasi digital. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44–56. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7878>
- Macha, M. A., Assad, A., & Bhat, M. R. (2025). *Artificial Intelligence in Human Health and Diseases*. Springer Nature Singapore.
- Nisaputra, R. (2023, March 23). *Tech Savvy! 80% Masyarakat RI Gunakan Smartphone untuk Berbelanja*. <https://infobanknews.com/tech-savvy-80-masyarakat-ri-gunakan-smartphone-untuk-berbelanja/>
- Rochmawati, D. R., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat kecerdasan buatan untuk pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 2(1), 124–134. <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Suprobo, P. W. (2023, December 22). *Tantangan Bagi Lulusan SMA Dan SMK Kesiapan Menghadapi Dunia Kerja*. https://www.kompasiana.com/058_pramudyowisnusunuprobo3228/6584946ec57afb4b7a492ca9/tantangan-bagi-lulusan-sma-dan-smk-kesiapan-menghadapi-dunia-kerja
- Wulandari, K., Marojahan, T. W., Siregar, F. N., Edyanto, M., & Wiatantri, C. Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64-75. <https://doi.org/10.24002/giat.v4i1.11607>