Edukasi Kecerdasan Buatan dan Pengenalan Perangkat Digital melalui Penyuluhan Interaktif bagi Orang Muda Katolik Gembala Baik Seng Hie, Pontianak, Kalimantan Barat

Calvin Chang*[1]

[1]Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia
*e-mail: calvin_chang@widyadharma.ac.id[1]

Abstrak

*Perkembangan pesat teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) dan otomasi, telah mengubah struktur pekerjaan secara signifikan sehingga menuntut generasi muda memiliki literasi teknologi yang adaptif. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, ini bertujuan mengedukasi konsep dasar AI, pergeseran jenis pekerjaan, serta fungsi perangkat digital tanpa kode bagi 20 anggota Orang Muda Katolik (OMK) Paroki Gembala Baik Seng Hie, Pontianak, Kalimantan Barat. Pelaksanaan dilakukan pada 10 Agustus 2025 selama 60 menit, meliputi 45 menit penyuluhan interaktif disertai demonstrasi langsung oleh pemateri pada ChatGPT, Canva, dan Notion serta pengenalan CapCut, Glide, dan Bubble, dilanjutkan 15 menit tanya jawab tanpa sesi praktik mandiri peserta. Evaluasi dilakukan melalui penjajakan pendapat awal secara lisan, lembar observasi partisipatif, dan tanggapan refleksi akhir sesi. Hasil evaluasi menunjukkan 17 dari 20 peserta (85%) mampu membedakan pekerjaan rutin berisiko otomasi dan peluang peran baru, sementara 16 peserta (80%) dapat menjelaskan fungsi aplikasi yang didemonstrasikan. Selain itu, peserta yang semula khawatir AI menyempitkan peluang kerja menurun dari 13 peserta (65%) pada penjajakan awal menjadi pandangan positif pada 15 peserta (75%) yang menilai AI sebagai alat bantu produktivitas. Edukasi ini menjadi fondasi awal literasi digital sebelum lokakarya praktik portofolio lanjutan.*

Kata kunci: *Artificial Intelligence, Edukasi Digital, Generasi Muda, Literasi Teknologi, Perangkat Tanpa Kode*

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) and automation requires young people to develop digital literacy aligned with modern workplace demands. This community service program aimed to educate 20 members of Orang Muda Katolik (OMK) Gembala Baik Seng Hie Parish in Pontianak, West Kalimantan, on fundamental AI concepts, occupational shifts, and no-code digital tools. Conducted on August 10, 2025, the 60-minute session comprised a 30-minute interactive lecture featuring live presenter demonstrations of ChatGPT, Canva, and Notion alongside an overview of CapCut, Glide, and Bubble, followed by a 15-minute discussion without independent hands-on participant practice. Program evaluation combined an initial oral quick poll, participatory observation records, and closing reflection responses. Results showed that 17 of 20 participants (85%) accurately distinguished routine jobs susceptible to automation from emerging AI-related roles, while 16 participants (80%) explained the practical functions of the demonstrated applications. Furthermore, initial concern that AI reduces job opportunities expressed by 13 participants (65%) shifted positively, with 15 participants (75%) viewing AI as a productivity assistant in closing reflections. This outreach provides an essential literacy foundation prior to follow-up hands-on portfolio workshops.

Keywords: *Artificial Intelligence, Digital Education, Digital Literacy, No-Code Tools, Young Generation*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir, khususnya pada bidang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) dan sistem otomasi cerdas, telah mengubah struktur ekonomi dan lanskap dunia kerja global (Brynjolfsson & McAfee, 2021; Davenport & Mittal, 2020) . Transformasi digital yang dipercepat oleh adopsi teknologi berbasis komputasi awan, algoritma pembelajaran mesin, dan AI generatif mendorong berbagai sektor industri untuk melakukan efisiensi proses bisnis sekaligus menata ulang kompetensi tenaga kerja (Dwivedi et al., 2023a; Westerman et al., 2021) . Dalam kajian empiris mengenai kerentanan okupasi terhadap komputerisasi, (Frey & Osborne, 2017) mengungkapkan bahwa pekerjaan yang bersifat rutin, terstruktur, dan repetitif memiliki probabilitas tinggi untuk diotomatisasi, seperti kasir ritel

dengan sistem pembayaran mandiri (*self-checkout*), layanan pelanggan dasar yang digantikan *chatbot* cerdas, serta lini perakitan manufaktur berbasis robotika (Bughin et al., 2021) .

Meskipun otomasi menimbulkan kekhawatiran terhadap berkurangnya jenis pekerjaan konvensional tertentu, analisis ekonomi ketenagakerjaan menunjukkan bahwa inovasi teknologi tidak hanya menggantikan tugas rutin, tetapi juga menciptakan kategori tugas dan profesi baru yang menuntut keterampilan pelengkap (Acemoglu & Restrepo, 2019). Ragam peran profesional baru mulai bermunculan seiring adopsi teknologi digital, antara lain *prompt engineer*, *data analyst*, *social media strategist*, dan spesialis otomasi digital (Schwab & Zahidi, 2023). Laporan (McKinsey Global Institute, 2022) memproyeksikan bahwa pada tahun 2030 sekitar 375 juta pekerja di seluruh dunia atau setara dengan 14% angkatan kerja global perlu beralih kategori pekerjaan dan menyesuaikan keterampilan mereka agar tetap relevan dengan perkembangan otomasi. Sejalan dengan proyeksi tersebut, (International Labour Organization, 2021) menekankan bahwa penguasaan keterampilan digital dan kemampuan belajar berkelanjutan merupakan faktor penentu daya saing tenaga kerja muda di negara berkembang, termasuk Indonesia.

Di tingkat nasional, kesiapan sumber daya manusia menghadapi era transformasi digital masih dihadapkan pada kesenjangan literasi digital yang perlu dijembatani secara sistematis (European Commission, 2020; OECD, 2021). Merujuk pada laporan (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia & Katadata Insight Center, 2023) berdasarkan survei pengukuran tahun 2022 terhadap 10.000 responden di 34 provinsi pada skala 1,00–5,00, indeks literasi digital nasional Indonesia tercatat sebesar 3,54 atau berada pada kategori sedang, dengan pilar kecakapan digital (*digital skills*) berada pada skor 3,52. Tinjauan literatur sistematis oleh (van Laar et al., 2017) menegaskan bahwa kecakapan digital di tempat kerja modern tidak dapat dipisahkan dari keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Lebih lanjut, sejumlah kajian literasi AI menekankan pentingnya membekali kelompok non-pemrogram dan generasi muda dengan pemahaman konseptual serta kemampuan praktis dalam menggunakan dan mengevaluasi teknologi AI secara etis (Long & Magerko, 2020; Ng et al., 2021) .

Upaya edukasi literasi AI dan pengenalan perangkat digital generatif di kalangan pelajar maupun komunitas muda terbukti membantu mengurangi kecemasan terhadap teknologi serta menumbuhkan kesiapan belajar apabila disajikan melalui contoh kontekstual (Su & Yang, 2023a; Sundberg & Holmström, 2023). Kondisi kebutuhan serupa tercermin pada komunitas generasi muda di wilayah perkotaan seperti Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anggota komunitas Orang Muda Katolik (OMK) Paroki Gembala Baik Seng Hie, Kota Pontianak, yang melibatkan sebanyak 20 peserta aktif dari kalangan pelajar tingkat akhir, mahasiswa, serta pencari kerja pemula.

Berdasarkan hasil koordinasi awal pada minggu ketiga dan keempat bulan Juli 2025 bersama 4 orang pengurus inti OMK serta penjajakan informasi terhadap 12 calon peserta yang mewakili anggota komunitas, diperoleh gambaran profil dan kebutuhan khalayak sasaran. Dari segi latar pendidikan, calon peserta terdiri atas pelajar SMA/SMK tingkat akhir, mahasiswa aktif dari program studi non-informatika (seperti manajemen, ekonomi, hukum, dan keguruan), serta lulusan baru (*fresh graduate*) yang sedang mencari pekerjaan. Dari segi pengalaman menggunakan AI, seluruh calon peserta yang dimintai informasi telah terbiasa menggunakan gawai dan media sosial, namun sebagian besar baru mengenal fitur rekomendasi konten atau pernah mencoba ChatGPT secara terbatas untuk mencari jawaban singkat tanpa memahami konsep dasar AI maupun cara menyusun perintah (*prompt*) yang terstruktur. Dari segi kebutuhan pencarian kerja, kelompok pelajar membutuhkan gambaran arah profesi masa depan, kelompok mahasiswa membutuhkan perangkat bantu untuk tugas akademik dan manajemen kepanitiaan, sedangkan pencari kerja pemula membutuhkan pemahaman keterampilan non-rutin serta cara merintis portofolio digital. Temuan penjajakan awal inilah yang menjadi dasar pemilihan materi penyuluhan, yakni pengenalan konsep dasar AI melalui aplikasi keseharian, pemetaan pekerjaan rutin versus peran baru, demonstrasi perangkat tanpa kode (*no-code tools*) gratis yang tidak mensyaratkan keahlian pemrograman, serta penguatan keterampilan lunak (*soft skills*).

Sejalan dengan rumusan masalah dan temuan koordinasi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) memberikan edukasi mengenai konsep dasar teknologi AI, otomasi, dan dampaknya terhadap pergeseran jenis pekerjaan; (2) meningkatkan kesadaran peserta terhadap peluang profesi baru yang lahir dari kemajuan teknologi digital; serta (3) memperkenalkan fungsi perangkat digital tanpa kode (*no-code tools*) dan lima kompetensi inti manusia guna menumbuhkan sikap adaptif dan positif dalam menyikapi perkembangan teknologi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan edukatif-partisipatif dalam bentuk penyuluhan interaktif dan pelatihan singkat yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran literasi AI bagi peserta non-teknis (Long & Magerko, 2020). Rangkaian kegiatan terbagi ke dalam empat tahapan utama yang dilaksanakan sejak minggu ketiga bulan Juli hingga minggu keempat bulan Agustus 2025, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Jenis Kegiatan	Jul M3	Jul M4	Agu M1	Agu M2	Agu M3	Agu M4
1	Survei lokasi dan koordinasi kebutuhan mitra	✓	✓				
2	Penyusunan proposal dan administrasi kegiatan		✓	✓			
3	Penyusunan materi penyuluhan dan modul digital			✓	✓		
4	Pelaksanaan penyuluhan dan demonstrasi interaktif				✓		
5	Evaluasi observasi, refleksi, dan dokumentasi				✓	✓	
6	Penyusunan laporan akhir dan publikasi artikel					✓	✓

Peserta kegiatan dipilih secara purposif melalui pendaftaran terbuka yang dikoordinasikan bersama pengurus OMK Paroki Gembala Baik Seng Hie dengan kriteria: (a) anggota aktif berusia 17–25 tahun, (b) berlatar belakang pendidikan non-pemrograman, dan (c) bersedia mengikuti seluruh sesi hingga tahap refleksi. Jumlah peserta dibatasi sebanyak 20 orang agar diskusi berjalan kondusif, yang terdiri atas 6 pelajar SMA/SMK tingkat akhir (30%), 10 mahasiswa aktif lintas program studi non-informatika (50%), serta 4 pencari kerja pemula/lulusan baru (20%). Perbedaan kebutuhan ketiga kelompok tersebut dijadikan dasar penyesuaian contoh kasus aplikasi selama penyuluhan: contoh untuk pelajar difokuskan pada eksplorasi konsep pelajaran dan pembuatan poster kegiatan sekolah; contoh untuk mahasiswa difokuskan pada pengelolaan jadwal kuliah dan kepanitiaan; sedangkan contoh untuk pencari kerja pemula difokuskan pada penyusunan draf ringkasan profil diri, latihan tanya jawab wawancara, serta perintisan portofolio karya digital.

Pelaksanaan inti diselenggarakan pada tanggal 10 Agustus 2025 di Ruangan Padre Pio, Gereja Gembala Baik Seng Hie, Kota Pontianak, selama 60 menit yang terbagi menjadi dua sesi terstruktur. Sesi pertama berlangsung selama 45 menit dengan pembagian waktu sebagai berikut: (1) 10 menit pertama untuk pemaparan konsep dasar AI melalui contoh keseharian (Google Maps, algoritma rekomendasi TikTok/Instagram) serta pemetaan pekerjaan rutin yang rentan otomasi dibandingkan profesi baru; (2) 25 menit untuk pengenalan ekosistem perangkat tanpa kode (*no-code tools*) yang disertai demonstrasi langsung (*live demo*) oleh pemateri melalui proyektor pada 3 perangkat utama, yakni ChatGPT (memperlihatkan penyusunan perintah terstruktur untuk membuat kerangka tulisan dan draf ringkasan profil diri), Canva (memperlihatkan pemanfaatan fitur desain untuk membuat poster kegiatan dan halaman portofolio satu lembar), dan Notion (memperlihatkan pembuatan papan pengelolaan tugas kepanitiaan), sedangkan 3 perangkat lainnya yakni CapCut, Glide, dan Bubble disampaikan pada tahap pengenalan fungsi dan tampilan antarmuka tanpa demonstrasi langkah lengkap; serta (3) 10 menit untuk pembahasan lima

kompetensi inti manusia dan langkah awal membangun *personal branding* daring. Sesi kedua berlangsung selama 15 menit berupa tanya jawab interaktif dan pengisian refleksi akhir sesi tanpa sesi praktik mandiri menggunakan laptop peserta.

Evaluasi ketercapaian kegiatan menggunakan tiga instrumen deskriptif dan kualitatif yang dapat ditelusuri indikatornya pada Tabel 2. Pertama, **penjajakan pendapat awal** (5 menit di awal sesi) melalui metode angkat tangan untuk mencatat jumlah peserta yang pernah mencoba AI dan yang merasa khawatir AI akan menyempitkan peluang kerja. Kedua, **lembar observasi partisipatif** yang diisi oleh 1 orang pencatat pendamping dari unsur panitia OMK berdasarkan panduan observasi pemateri selama penyampaian materi dan diskusi, dengan kriteria penilaian mencakup: (a) ketepatan mengidentifikasi pekerjaan rutin berisiko otomasi dan peluang peran baru, (b) kemampuan menjelaskan fungsi minimal dua perangkat digital yang didemonstrasikan/diperkenalkan, (c) pemahaman keterkaitan literasi digital dengan *soft skills*, serta (d) ekspresi perubahan pandangan terhadap pemanfaatan AI. Ketiga, **panduan refleksi akhir sesi** berupa tiga pertanyaan evaluasi lisan dan catatan singkat anonim pada akhir sesi 15 menit mengenai perbedaan tugas rutin dan peran baru, aplikasi yang paling relevan bagi kebutuhan masing-masing, serta pandangan terhadap AI setelah penyuluhan. Seluruh catatan observasi dan jawaban refleksi direkapitulasi dengan mengelompokkan kesesuaian jawaban peserta terhadap setiap indikator keberhasilan dan menghitung frekuensi serta persentasenya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Penyuluhan dan Pemetaan Peluang Era Artificial Intelligence

Kegiatan penyuluhan dihadiri oleh seluruh 20 peserta terdaftar (tingkat kehadiran 100%) yang terdiri atas 6 pelajar, 10 mahasiswa, dan 4 pencari kerja pemula. Pada penjajakan pendapat awal melalui angkat tangan, sebanyak 16 dari 20 peserta (80%) menyatakan pernah membuka aplikasi AI seperti ChatGPT atau filter berbasis AI di media sosial, namun 13 dari 20 peserta (65%) mengungkapkan kekhawatiran bahwa kemajuan AI akan mengurangi peluang kerja bagi lulusan baru. Sejalan dengan kerangka konseptual literasi AI oleh (Ng et al., 2021) yang menempatkan pemahaman konsep dasar sebagai fondasi awal sebelum penerapan, sesi 10 menit pertama membedah cara kerja, konsep *Artificial Intelligence* dijelaskan melalui contoh aplikasi yang akrab dengan keseharian generasi muda, seperti Google Maps untuk navigasi rute, algoritma rekomendasi konten pada platform TikTok dan Instagram, serta asisten penulisan dan riset berbasis AI generatif seperti ChatGPT (Dwivedi et al., 2023a) .

Pembahasan kemudian diarahkan pada pemetaan objektif mengenai dua sisi dampak teknologi terhadap ketenagakerjaan berdasarkan temuan empiris literatur ekonomi digital (Acemoglu & Restrepo, 2019; Frey & Osborne, 2017). Pada aspek tantangan, peserta memahami bahwa pekerjaan yang bersifat administratif berulang seperti entri data dasar (*data entry*), kasir konvensional, dan tugas rutin terstandar memiliki tingkat kerentanan tinggi terhadap otomasi, sehingga keterampilan lama berisiko menjadi usang di tengah persaingan kerja yang semakin terbuka secara global. Sebaliknya, pada aspek peluang, peserta diperkenalkan pada ragam peran profesi baru yang tumbuh seiring adopsi AI, antara lain *AI trainer/prompt engineer*, *social media strategist*, *content creator*, serta *data and automation specialist*. Berdasarkan catatan observasi dan refleksi akhir, sebanyak 17 dari 20 peserta (85%) mampu membedakan kedua kategori pekerjaan tersebut secara tepat.

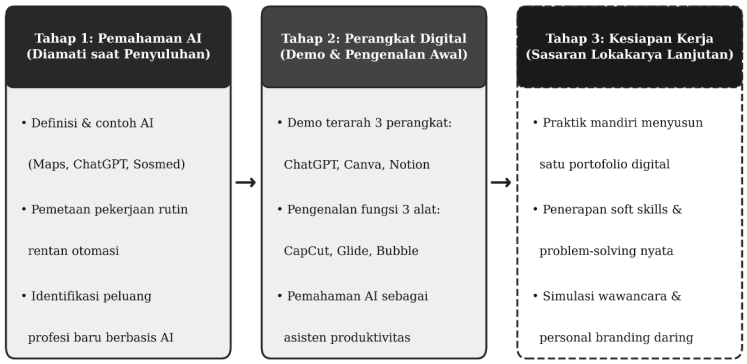
3.2. Demonstrasi Perangkat Tanpa Kode dan Kerangka Materi Kesiapan Kerja

Pada bagian kedua penyuluhan selama 25 menit, pemateri memaparkan bahwa pemanfaatan teknologi modern tidak mensyaratkan kemampuan pemrograman tingkat lanjut. Sebagaimana dikemukakan oleh Sundberg dan Holmström (2023), platform tanpa kode (*no-code platforms*) telah mendemokratisasi akses terhadap teknologi digital dan kecerdasan buatan sehingga pengguna non-teknis dapat merancang solusi secara mandiri. Untuk menyesuaikan durasi waktu yang terbatas, pemateri melakukan demonstrasi langsung pada 3 perangkat utama

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 7131-7138
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3572

sesuai kebutuhan kelompok peserta, yaitu: (1) **ChatGPT** untuk menyusun kerangka tulisan akademik dan draf ringkasan profil diri pelamar kerja; (2) **Canva** untuk merancang poster publikasi kegiatan OMK dan templat halaman portofolio satu lembar; serta (3) **Notion** untuk menyusun papan manajemen tugas dan jadwal kepanitiaan. Adapun 3 perangkat lainnya—**CapCut** untuk penyuntingan video singkat, serta **Glide** dan **Bubble** untuk pembuatan purwarupa aplikasi sederhana—diperkenalkan fungsi dan tampilan antarmukanya sebagai referensi eksplorasi mandiri.

Selanjutnya, pada 10 menit terakhir sesi pemaparan, pembekalan menekankan lima kompetensi inti manusia yang selaras dengan kerangka keterampilan abad ke-21 (van Laar et al., 2017) dan tidak mudah digantikan oleh mesin, meliputi kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*), komunikasi dan kolaborasi tim, kreativitas orisinal, literasi digital kritis, serta kemampuan belajar cepat (*ability to learn quickly*). Kedudukan alur materi penyuluhan dan sasaran pengembangan program disajikan pada Gambar 1. Dalam kerangka tersebut, Tahap 1 (pemahaman lanskap AI) dan Tahap 2 (pengenalan perangkat digital tanpa kode melalui demonstrasi terarah) telah dilaksanakan dan diamati ketercapaiannya selama kegiatan berlangsung, sedangkan Tahap 3 (penerapan kesiapan kerja melalui penyusunan portofolio digital dan penyelesaian tugas nyata) merupakan sasaran pendampingan pada lokakarya lanjutan bersama pengurus OMK.



Gambar 1. Kerangka Alur Materi Edukasi Literasi AI dan Sasaran Pendampingan Lanjutan Generasi Muda

3.3. Hasil Evaluasi Ketercapaian, Bukti Diskusi, dan Peluang Pengembangan

Selama sesi tanya jawab 15 menit dan pengisian catatan refleksi akhir sesi, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dengan mengajukan pertanyaan yang relevan dengan konteks pendidikan maupun persiapan kerja. Sebagai bukti kualitatif proses diskusi, beberapa pertanyaan utama yang tercatat dari peserta (dengan kode anonim P-01 hingga P-20) antara lain: (a) pertanyaan dari kelompok mahasiswa (P-04): "Bagaimana batas etis menggunakan ChatGPT untuk membantu menyusun kerangka makalah atau laporan kepanitiaan agar tidak dianggap plagiarisme?"—yang dijawab dengan menekankan prinsip verifikasi fakta, parafrasa mandiri, serta transparansi penggunaan AI sebagai alat bantu brainstorming sebagaimana direkomendasikan oleh (Dwivedi et al., 2023) dan (Su & Yang, 2023); (b) pertanyaan dari kelompok pencari kerja pemula (P-11): "Jika perusahaan sudah banyak memakai AI untuk desain dan administrasi, portofolio seperti apa yang perlu disiapkan lulusan non-IT agar tetap dilirik saat melamar kerja?"; serta (c) pertanyaan dari kelompok pelajar tingkat akhir (P-17): "Apakah aplikasi seperti Notion dan Canva versi gratis sudah cukup untuk latihan mengelola proyek organisasi sebelum masuk kuliah atau dunia kerja?"

Rekapitulasi hasil evaluasi berdasarkan lembar observasi partisipatif dan catatan refleksi akhir dari 20 peserta disajikan pada Tabel 2. Karena kegiatan berbentuk penyuluhan 45 menit

tanpa sesi praktik mandiri menggunakan perangkat masing-masing peserta, bukti evaluasi difokuskan pada capaian pemahaman konseptual dan ringkasan tanggapan refleksi anonim peserta.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ketercapaian Indikator Materi dan Contoh Tanggapan Peserta (n = 20)

No.	Komponen Materi & Perangkat	Indikator Ketercapaian	Capaian Peserta (n = 20)	Contoh Jawaban / Tanggapan Refleksi Anonim
1	Lanskap Kerja & Konsep AI (Google Maps, Rekomendasi Konten, ChatGPT)	Peserta mampu membedakan pekerjaan rutin rentan otomasi dan peluang profesi baru berbasis AI.	17 peserta (85%)	"Pekerjaan berulang seperti input data dasar dan kasir otomatis paling mudah tergantikan, sedangkan peran baru seperti pembuat konten dan analis data justru terbuka." (P-02, Pelajar)
2	Demonstrasi & Pengenalan No-Code Tools (Demo: ChatGPT, Canva, Notion; Pengenalan: CapCut, Glide, Bubble)	Peserta mampu menjelaskan fungsi praktis minimal dua perangkat digital tanpa kode yang didemonstrasikan.	16 peserta (80%)	"Notion sangat membantu merapikan jadwal kepanitiaan dan tugas kuliah, sementara Canva dan ChatGPT mempercepat pembuatan poster serta kerangka tulisan." (P-09, Mahasiswa)
3	Kompetensi Inti Era Digital (Problem-solving, Kreativitas, Komunikasi, Kolaborasi)	Peserta mampu mengidentifikasi pentingnya kombinasi literasi digital dan soft skills manusia.	16 peserta (80%)	"AI hanya mengolah perintah, tetapi kreativitas ide, komunikasi tim, dan pemecahan masalah lapangan tetap membutuhkan peran manusia." (P-06, Mahasiswa)
4	Perubahan Pandangan & Langkah Awal Kesiapan Diri	Terjadi pergeseran pandangan dari kekhawatiran awal menjadi sikap positif memanfaatkan AI secara produktif.	15 peserta (75%) *	"Awalnya saya khawatir AI mempersempit lowongan kerja, tetapi demo penyusunan prompt latihan wawancara dan portofolio satu lembar memberi gambaran langkah awal yang bisa dicoba." (P-14, Pencari Kerja)

*Catatan: Pada penjajakan awal sesi, 13 dari 20 peserta (65%) menyampaikan kekhawatiran bahwa AI akan menyempitkan peluang kerja lulusan baru.

Ditinjau dari kesesuaiannya dengan kondisi khalayak sasaran, keunggulan utama program ini terletak pada penyajian materi yang komunikatif, berbasis contoh nyata, serta berfokus pada aplikasi gratis dan mudah diakses tanpa latar belakang pemrograman. Namun demikian, terdapat dua keterbatasan utama yang teridentifikasi dalam pelaksanaan ini. Pertama, durasi waktu pertemuan selama 60 menit sehingga peserta belum berkesempatan melakukan praktik mandiri (*hands-on practice*) secara langsung pada laptop atau gawai pribadi untuk menghasilkan produk tugas. Kedua, instrumen evaluasi yang digunakan masih terbatas pada observasi partisipatif, penjajakan awal lisan, dan tanggapan refleksi akhir sesi tanpa pengujian keterampilan pascakegiatan. Oleh karena itu, kegiatan ini ditindaklanjuti dengan rencana lokakarya praktik langsung bersama pengurus OMK sebagaimana dirinci pada bagian kesimpulan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai edukasi kecerdasan buatan dan pengenalan perangkat digital melalui penyuluhan interaktif bagi 20 anggota generasi muda Orang Muda Katolik (OMK) Paroki Gembala Baik Seng Hie, Pontianak, Kalimantan Barat telah terlaksana dengan baik sesuai rancangan sesi 45 menit. Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan tanggapan refleksi akhir sesi, penyuluhan ini berhasil meningkatkan pemahaman konseptual

peserta mengenai cara kerja dasar *Artificial Intelligence*, memetakan pekerjaan rutin yang rentan otomasi dibandingkan peluang profesi baru (dipahami oleh 17 dari 20 peserta atau 85%), serta memperkenalkan fungsi praktis perangkat digital tanpa kode melalui demonstrasi langsung ChatGPT, Canva, dan Notion maupun pengenalan CapCut, Glide, dan Bubble (dipahami oleh 16 dari 20 peserta atau 80%). Selain itu, tanggapan refleksi yang tercatat menunjukkan pergeseran pandangan pada 15 dari 20 peserta (75%) dari kekhawatiran awal terhadap AI menjadi sikap positif untuk memanfaatkannya sebagai alat bantu produktivitas.

Keterbatasan utama kegiatan ini terletak pada durasi penyuluhan yang singkat (45 menit) sehingga tidak memuat sesi praktik mandiri peserta, serta cakupan evaluasi yang masih terbatas pada observasi partisipatif dan refleksi lisan maupun catatan singkat sesaat tanpa pemantauan lanjutan pascakegiatan. Sebagai tindak lanjut konkret bersama pengurus OMK Paroki Gembala Baik Seng Hie, dirancang kegiatan lanjutan berupa lokakarya praktik langsung (*hands-on workshop*) penyusunan satu portofolio digital terpadu (berisi ringkasan profil diri, satu proyek desain publikasi di Canva, dan satu papan manajemen tugas di Notion). Lokakarya tersebut dijadwalkan berlangsung dalam dua pertemuan masing-masing berdurasi 120 menit pada periode semester berikutnya, didampingi oleh dosen Program Studi Manajemen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak bersama dua mahasiswa asisten dan pengurus divisi kepemudaan OMK, dengan kriteria penilaian hasil berupa kelengkapan profil diri profesional, ketepatan etika penggunaan AI, serta fungsionalitas tautan portofolio digital peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak, Yayasan Widya Dharma Pontianak, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Widya Dharma Pontianak atas dukungan fasilitas, pendanaan mandiri, dan penerbitan surat tugas pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengurus dan seluruh anggota Orang Muda Katolik (OMK) Paroki Gembala Baik Seng Hie, Kota Pontianak atas kerja sama, sambutan, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Acemoglu, D., & Restrepo, P. (2019). Automation and new tasks: How technology displaces and reinstates labor. *Journal of Economic Perspectives*, *33*(2), 3–30. https://doi.org/10.1257/jep.33.2.3

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2021). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies* (Updated ed.). W. W. Norton & Company.

Bughin, J., Manyika, J., & Woetzel, J. (2021). *A future that works: Automation, employment, and productivity* (Updated analysis). McKinsey & Company.

European Commission. (2020). *Digital Economy and Society Index (DESI) 2020*. European Union. https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-economy-and-society-index-desi-2020

Davenport, T. H., & Mittal, N. (2020). *Only humans need apply: Winners and losers in the age of smart machines* (Rev. ed.). Harper Business.

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023a). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, *71*, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 7131-7138
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3572

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023b). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, *71*, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? *Technological Forecasting and Social Change*, *114*, 254–280. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.08.019

McKinsey Global Institute. (2022). *The future of work after COVID-19*. McKinsey & Company. https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/the-future-of-work-after-covid-19

International Labour Organization. (2021). *Skills for a greener future: A global view based on 32 country studies*. ILO.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, & Katadata Insight Center. (2023). *Status literasi digital di Indonesia 2022*. Kominfo.

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–16. https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en

Schwab, K., & Zahidi, S. (2023). *The future of jobs report 2023*. World Economic Forum. https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023

Su, J., & Yang, W. (2023a). Unlocking the power of ChatGPT: A framework for applying generative AI in education. *ECNU Review of Education*, *6*(3), 355–366. https://doi.org/10.1177/20965311231168423

Su, J., & Yang, W. (2023b). Unlocking the power of ChatGPT: A framework for applying generative AI in education. *ECNU Review of Education*, *6*(3), 355–366. https://doi.org/10.1177/20965311231168423

Sundberg, L., & Holmström, J. (2023). Democratizing artificial intelligence: How no-code AI can leverage machine learning operations. *Business Horizons*, *66*(6), 777–788. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2023.04.003

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, *72*, 577–588. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010

Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2021). *Leading digital: Turning technology into business transformation* (Updated ed.). Harvard Business Review Press.