

PELATIHAN AI UNTUK Mendukung Kreativitas dan Inovasi pada Kelompok Remaja Masjid IKRAAMAN

Edrian Hadinata¹, Dedy Irwan², Andi Marwan Elhanafi³, Ahmad Zakir⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

email: edrianhadinata@gmail.com

Abstract

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has opened new opportunities to support creativity and innovation among young people, including within religious communities. IKRAAMAN mosque youth, as part of the younger generation, possess strategic potential to utilize AI technology productively in da'wah and social activities. This Community Service program aims to enhance AI literacy, technical skills, and creativity of mosque youth through training on the use of AI for creating digital da'wah content. The implementation methods include the introduction of basic AI concepts, hands-on practical training, and mentoring in the development of creative products. Evaluation was conducted by comparing pre-training and post-training scores covering aspects of basic AI literacy, prompting skills, da'wah content creativity, social media product quality, and digital ethics and security. The results show a consistent improvement in participants' competencies across all assessment aspects, indicating the effectiveness of the training in enhancing skills and fostering an innovative mindset among mosque youth. This program contributes to empowering IKRAAMAN mosque youth to become more adaptive to digital technological developments, more creative in delivering da'wah, and capable of utilizing AI in an ethical and responsible manner

Keywords: community service, artificial intelligence, mosque youth, digital creativity, digital da'wah

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam mendukung kreativitas dan inovasi generasi muda, termasuk di lingkungan keagamaan. Remaja masjid IKRAAMAN sebagai bagian dari komunitas pemuda memiliki potensi strategis untuk memanfaatkan teknologi AI secara produktif dalam kegiatan dakwah dan sosial. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI, keterampilan teknis, serta kreativitas remaja masjid melalui pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan konten dakwah digital. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi konsep dasar AI, pelatihan praktik berbasis hands-on, serta pendampingan dalam menghasilkan produk kreatif. Evaluasi dilakukan melalui perbandingan nilai awal dan nilai akhir yang mencakup aspek literasi AI dasar, keterampilan prompting, kreativitas konten dakwah, kualitas produk media sosial, serta etika dan keamanan digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta secara konsisten pada seluruh aspek penilaian, yang mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi dan pola pikir inovatif remaja masjid. Kegiatan ini berkontribusi dalam memberdayakan remaja masjid IKRAAMAN agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, kreatif dalam berdakwah, serta mampu memanfaatkan AI secara etis dan bertanggung jawab

Kata kunci: Pengabdian kepada masyarakat, kecerdasan buatan, remaja masjid, kreativitas digital, dakwah digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan (Cahya et al., 2024), termasuk di bidang pendidikan (B et al., 2024), kreativitas (Hidayatulloh et al., 2024), dan pengembangan sumber daya manusia (Iswandi & Kuswinarno, 2025). AI tidak lagi terbatas pada lingkungan industri atau akademik, tetapi mulai merambah ke kehidupan sosial masyarakat, termasuk komunitas keagamaan (Annisa et al., 2024). Dalam konteks ini, generasi muda memiliki peran strategis sebagai agen perubahan yang mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab.

Remaja masjid merupakan kelompok pemuda yang memiliki potensi besar dalam membangun lingkungan sosial yang positif, inovatif, dan berkarakter (Hamer et al., 2020). Selain berperan dalam kegiatan keagamaan, remaja masjid juga diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital (Azis et al., 2025). Namun demikian, masih banyak remaja masjid yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan

yang memadai dalam memanfaatkan teknologi AI secara optimal (Nur Hakim et al., 2022; Samanto et al., 2024), terutama sebagai sarana untuk mendukung kreativitas, inovasi, dan aktivitas produktif.

IDENTIFIKASI MASALAH

Kurangnya literasi teknologi dan pemahaman praktis tentang AI dapat menyebabkan kesenjangan digital (Kareviati et al., 2025; Saragih et al., 2024), di mana pemuda hanya menjadi konsumen teknologi tanpa mampu menciptakan atau mengelolanya secara mandiri. Padahal, AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk berbagai aktivitas positif, seperti pembuatan konten dakwah kreatif, desain grafis, penulisan naskah, pengelolaan media sosial masjid, hingga pengembangan ide kewirausahaan berbasis digital (AMIR HAMZAH et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu program pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk memperkenalkan konsep dasar AI serta cara pemanfaatannya secara etis dan produktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menyelenggarakan Pelatihan AI bagi Remaja Masjid IKRAAMAN di Masjid Fathur-Rahman Jl. Melinjau Kecamatan Binjai Utara Kota Binjai sebagai upaya meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan inovasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan remaja masjid tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan nyata yang bermanfaat bagi diri sendiri, organisasi, dan masyarakat sekitar. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang religius, adaptif terhadap teknologi, serta siap menghadapi tantangan masa depan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang dirancang secara bertahap untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas remaja masjid dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI). Metode pelaksanaan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Koordinasi dengan pengurus masjid dan remaja masjid terkait jadwal, lokasi, serta jumlah peserta.
2. Identifikasi kebutuhan dan tingkat literasi digital peserta melalui diskusi awal atau kuesioner sederhana.
3. Penyusunan modul pelatihan AI yang bersifat dasar, aplikatif, dan sesuai dengan konteks remaja masjid.
4. Persiapan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat komputer/laptop, koneksi internet, serta akun platform AI yang akan digunakan

Pada bagian ini semua kegiatan harus di koordinasikan terlebih dahulu dan dirancang semua kebutuhan yang akan dibutuhkan sewaktu dilaksanakannya kegiatan tersebut.

2. Tahap Pemberian Materi (Sosialisasi dan Edukasi)

Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai konsep dan peran AI dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif dan diskusi. Materi yang disampaikan meliputi:

1. Pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan dan contoh penerapannya.
2. Etika dan tanggung jawab dalam penggunaan AI.
3. Potensi AI dalam mendukung kreativitas, dakwah digital, dan kegiatan sosial remaja masjid.

3. Tahap Praktik dan Pelatihan Aplikatif

Tahap inti kegiatan dilakukan melalui praktik langsung (hands-on) dengan pendampingan. Peserta dilatih menggunakan berbagai tools AI untuk kegiatan kreatif, antara lain:

1. Pembuatan konten teks (artikel, caption media sosial, naskah dakwah singkat).
2. Pembuatan desain visual sederhana dan ide konten kreatif.
3. Pemanfaatan AI untuk pengelolaan media sosial dan ide kewirausahaan digital.
4. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil agar proses pendampingan lebih efektif dan interaktif.

4. Tahap Pendampingan dan Implementasi

Setelah praktik, peserta didampingi untuk mengembangkan hasil karya secara mandiri atau kelompok. Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk:

1. Menghasilkan produk kreatif berbasis AI yang relevan dengan aktivitas masjid.
2. Mempresentasikan hasil karya dan mendapatkan umpan balik.
3. Mendiskusikan peluang pemanfaatan AI secara berkelanjutan dalam kegiatan remaja masjid.

5. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan peningkatan pemahaman peserta. Metode evaluasi meliputi:

1. Pre-test dan post-test sederhana terkait pemahaman AI dengan rentang evaluasi ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rentang Evaluasi

Rentang	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
41–55	Kurang
0–40	Sangat Kurang

2. Observasi keterlibatan dan partisipasi peserta selama pelatihan dengan tabel observasi dibawah ini.

Tabel 2. Matrik Perhitungan Kemampuan Audien

Kode	Variabel (Kemampuan)	Indikator yang Dinilai	Cara Ukur (Instrumen)	Skala Skor	Bobot
V1	Literasi AI Dasar	paham konsep AI, contoh penggunaan, istilah dasar (prompt, output, bias)	Tes pilihan ganda/benar-salah (10 item)	0–100	20%
V2	Keterampilan Prompting	mampu membuat prompt jelas, spesifik, sesuai tujuan, iterasi prompt	Rubrik praktik (5 aspek)	1–5 per aspek	25%
V3	Kreativitas Konten Dakwah	ide orisinal, relevansi tema, gaya bahasa cocok anak muda, variasi format konten	Rubrik penilaian karya (4 aspek)	1–5 per aspek	20%
V4	Kualitas Produk Media Sosial	desain/visual rapi, keterbacaan, struktur caption, CTA/hashtag, konsistensi branding	Rubrik karya + checklist	1–5 per aspek	20%
V5	Etika & Keamanan Digital	menyebut sumber, tidak hoaks, tidak menyinggung SARA, privasi, adab dakwah	Studi kasus + checklist	0–100	15%

3. Pengumpulan umpan balik peserta melalui kuesioner atau diskusi reflektif.
4. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

6. Tahap Pelaporan dan Keberlanjutan

Tahap akhir meliputi penyusunan laporan kegiatan dan rekomendasi keberlanjutan. Upaya keberlanjutan dilakukan dengan:

1. Mendorong remaja masjid membentuk komunitas kecil literasi AI.
2. Memberikan modul dan materi pelatihan sebagai bahan belajar mandiri.
3. Menjalin komunikasi lanjutan antara tim pengabdian dan mitra untuk pendampingan berkelanjutan.

Dengan metode pelaksanaan ini, kegiatan pelatihan AI diharapkan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan keterampilan praktis dan dampak nyata bagi remaja masjid serta lingkungan sekitarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan bersama mitra kelompok masyarakat Remaja Masjid IKRAAMAN dibawah naungan BKM Masjid Fathur-Rahman yang berada di Jl. Melinjau Lk.II, Kelurahan Jati Karya, Kecamatan Binjai Utara, Kota Binjai. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Desember 2025 ba'da Isya jam 20.30 WIB sampai dengan selesai.

Kegiatan ini di hadiri oleh remaja masjid yang berumur 12 tahun hingga 18 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 15 hingga 25 orang. Rata-rata peserta pelatihan memiliki pendidikan akademik SMP hingga SMA sederajat. Namun demikian tidak menyurutkan peserta pelatihan untuk belajar AI demi dakwah islam bagi mereka.



Gambar 2. Proses Pelatihan Menjelaskan Aplikasi Huggingface.com

1. Hasil dan Pelaksanaan

Hasil pelaksanaan pelatihan terlihat dari seberapa pintar mereka menuliskan prompt yang digunakan untuk menstimulasikan jawaban yang akurat dan yang muncul di tampilan hasil. Pemanfaatan aplikasi ChatGPT, Huggingface.com dan aplikasi AI lainnya cukup memberikan pengetahuan terhadap tools yang dapat digunakan untuk kemajuan dakwah anak muda yang digagas oleh AI.



Gambar 3. Hasil Penulisan Prompt di ChatGPT Berjudul "Dakwah OK Pakai AI"

Pelaksanaan pelatihan AI bagi Remaja Masjid IKRAAMAN memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan inovasi peserta. Setelah mengikuti pelatihan, remaja masjid menunjukkan perubahan pola pikir dalam memandang teknologi, khususnya kecerdasan buatan, dari sekadar alat hiburan menjadi sarana produktif dan kreatif. Peserta mampu memanfaatkan AI untuk menghasilkan berbagai ide konten dakwah digital, seperti desain poster islami, caption media sosial bernuansa dakwah, serta konsep penyampaian pesan keagamaan yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kepercayaan diri dan keberanian peserta untuk berinovasi dalam aktivitas keagamaan dan sosial.



Gambar 4. Penjelasan Tentang ChatGPT

Secara kritis, hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (hands-on) lebih efektif dibandingkan metode ceramah semata dalam meningkatkan pemahaman dan minat peserta. Integrasi nilai keislaman dengan teknologi AI terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan bagi remaja masjid. Hal ini menegaskan bahwa AI tidak bertentangan dengan nilai-nilai religius, melainkan dapat menjadi media pendukung dakwah yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki nilai ilmiah dan sosial yang signifikan dalam konteks pemberdayaan pemuda berbasis literasi digital.

Dari sisi implikasi dan keberlanjutan, program pelatihan AI ini berpotensi dikembangkan menjadi kegiatan rutin atau komunitas literasi digital remaja masjid. Keberlanjutan program dapat diwujudkan melalui pembentukan tim konten digital masjid, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, serta kolaborasi dengan pihak akademisi atau praktisi teknologi. Selain itu, model pelatihan ini dapat direplikasi di masjid atau komunitas pemuda lainnya sebagai

upaya memperluas dampak pengabdian. Dengan keberlanjutan yang terencana, pelatihan AI diharapkan mampu mencetak remaja masjid yang kreatif, inovatif, berakhlak, dan siap menghadapi tantangan era digital.

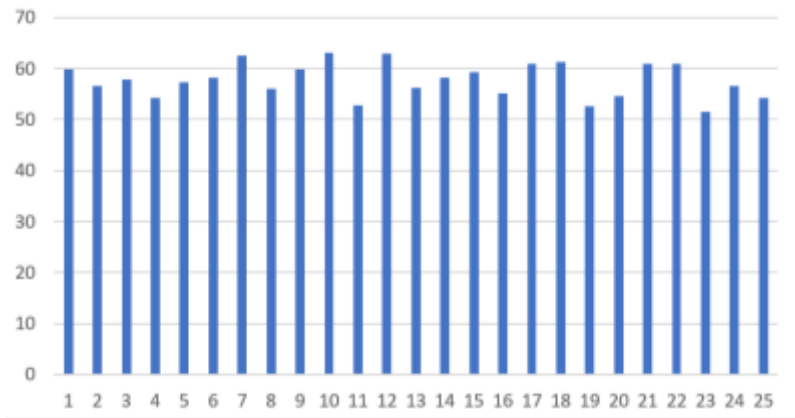
2. Tantangan dan Kendala

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan tidak terlepas dari sejumlah tantangan dan kendala. Perbedaan tingkat literasi digital peserta menjadi salah satu hambatan utama, di mana sebagian peserta membutuhkan pendampingan lebih intensif untuk memahami konsep dasar AI dan penggunaan perangkat digital. Selain itu, keterbatasan sarana seperti perangkat laptop dan koneksi internet yang tidak selalu stabil turut mempengaruhi efektivitas praktik pelatihan. Keterbatasan waktu pelaksanaan juga menjadi tantangan, karena materi AI yang cukup luas harus disampaikan dalam durasi yang terbatas. Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui pendekatan pembelajaran kelompok, pendampingan langsung, serta penyesuaian materi agar lebih sederhana dan aplikatif. Berikut kemampuan peserta pelatihan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kemampuan Awal Peserta

No	Literasi AI Dasar	Keterampilan Prompting	Kreativitas Konten Dakwah	Kualitas Produk Media Sosial	Etika & Keamanan Digital	Nilai
1	50	64	61	68	54	59.9
2	47	48	66	62	64	56.6
3	46	61	68	58	54	57.75
4	60	51	53	61	45	54.3
5	54	67	51	55	57	57.3
6	62	57	54	58	61	58.2
7	67	64	52	67	62	62.5
8	66	50	49	64	51	55.95
9	49	69	68	45	68	59.85
10	70	65	57	62	60	63.05
11	58	46	47	49	70	52.8
12	69	50	67	69	63	62.95
13	68	54	46	58	55	56.15
14	58	63	63	52	52	58.15
15	50	68	57	54	67	59.25
16	55	46	68	50	60	55.1
17	68	63	69	53	48	60.95
18	63	63	60	68	49	61.3
19	54	49	58	52	50	52.55
20	51	58	57	56	49	54.65
21	65	61	65	48	67	60.9
22	59	64	59	66	54	60.9
23	53	47	57	48	54	51.45
24	46	55	59	60	66	56.65
25	49	56	70	46	48	54.2

Walaupun secara umum audien sudah mengenal ChatGPT dan tool AI lain, namun pemanfaatannya masih dilihat kurang optimal disebabkan oleh hanya digunakan sebagai alat untuk mencari informasi layaknya situs pencari seperti google.



Gambar 5. Nilai Awal Audien

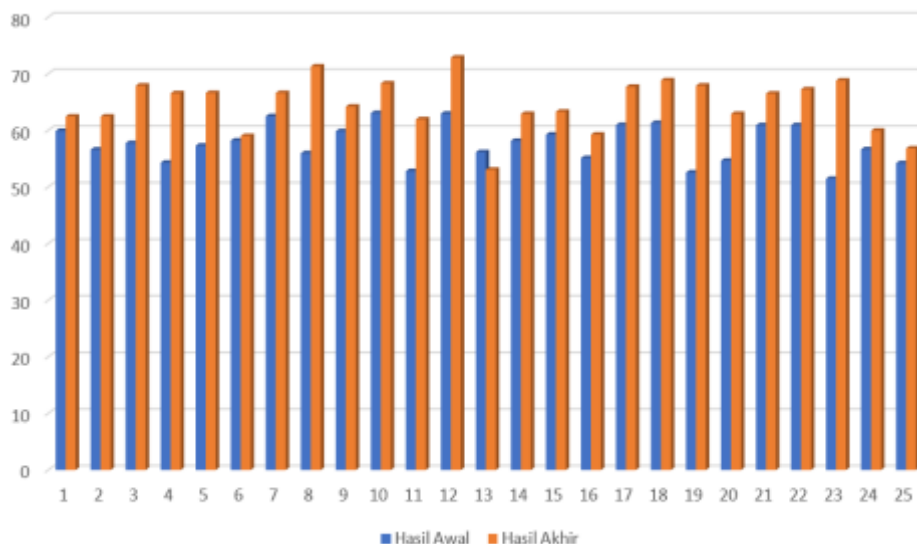
Begitupun dengan kendala-kendala yang di hadapi peserta tetap semangat mengikuti dengan antusias bagaimana proses pelatihan penggunaan AI ini berlangsung.

3. Pembahasan Analisis Kritis

Setelah dilakukan pembelajaran terhadap audien tentang AI, maka terjadi perubahan walaupun tidak signifikan namun terdapat penambahan informasi dan perubahan bagaimana menentukan prompt yang baik. Sehingga menghasilkan nilai akhir audien.

Tabel 4. Nilai Akhir Audien

No	Literasi AI Dasar	Keterampilan Prompting	Kreativitas Konten Dakwah	Kualitas Produk Media Sosial	Etika & Keamanan Digital	Nilai
1	52	75	56	70	54	62.45
2	57	57	79	66	52	62.45
3	75	61	60	75	71	67.9
4	73	71	59	73	52	66.55
5	67	61	61	77	69	66.6
6	54	55	53	63	75	59
7	62	72	68	68	60	66.6
8	75	78	73	60	68	71.3
9	74	68	50	73	52	64.2
10	68	63	78	71	61	68.3
11	60	55	55	72	72	61.95
12	73	70	80	72	69	72.85
13	52	50	57	51	57	53.05
14	54	64	57	71	70	62.9
15	67	65	54	55	79	63.3
16	76	50	50	62	61	59.25
17	57	62	80	64	80	67.7
18	80	65	72	72	52	68.85
19	50	80	63	80	62	67.9
20	53	58	80	55	72	62.9
21	65	75	56	72	61	66.5
22	59	61	72	75	72	67.25
23	72	76	78	54	60	68.8
24	80	59	51	56	52	59.95
25	58	53	50	67	57	56.8



Gambar 6. Perbandingan Nilai Sebelum Pelatihan dan Setelah Pelatihan

Berdasarkan perbandingan antara nilai awal dan nilai akhir peserta pelatihan AI Remaja Masjid IKRAAMAN, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan peningkatan kemampuan yang nyata dan konsisten pada hampir seluruh peserta. Secara umum, nilai akhir menunjukkan kecenderungan lebih tinggi dibandingkan nilai awal, baik pada aspek literasi AI dasar, keterampilan prompting, kreativitas konten dakwah, kualitas produk media sosial, maupun etika dan keamanan digital. Hal ini mengindikasikan bahwa materi dan metode pelatihan yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta secara komprehensif.

Pada aspek literasi AI dasar, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dan pemanfaatan AI. Jika pada nilai awal sebagian besar peserta masih berada pada kategori cukup hingga rendah, maka pada nilai akhir terlihat pergeseran ke kategori baik, dengan beberapa peserta mencapai skor di atas 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil membangun fondasi pengetahuan AI yang sebelumnya belum dimiliki secara merata oleh peserta. Aspek keterampilan prompting juga mengalami peningkatan signifikan, yang mencerminkan kemampuan peserta dalam berinteraksi dengan teknologi AI secara lebih efektif dan terarah setelah mengikuti sesi praktik langsung.

Aspek kreativitas konten dakwah dan kualitas produk media sosial menunjukkan peningkatan yang relatif menonjol. Pada nilai awal, kreativitas peserta masih terbatas dan cenderung belum konsisten, sedangkan pada nilai akhir banyak peserta mampu menghasilkan ide dan produk konten yang lebih variatif, relevan, dan layak publikasi. Hal ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berhasil mendorong pola pikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pesan dakwah kepada audiens muda. Peningkatan pada aspek ini memperkuat peran AI sebagai alat bantu kreativitas, bukan sebagai pengganti nilai dan pesan dakwah itu sendiri.

Sementara itu, aspek etika dan keamanan digital juga menunjukkan perbaikan yang positif meskipun peningkatannya tidak setajam aspek teknis dan kreatif. Hal ini dapat dimaknai bahwa pemahaman etika digital membutuhkan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan penguatan nilai secara konsisten. Namun demikian, kenaikan skor pada nilai akhir menunjukkan bahwa peserta mulai memahami pentingnya penggunaan AI secara bertanggung jawab, sesuai dengan nilai-nilai keislaman dan norma sosial.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai akhir yang lebih tinggi dibandingkan nilai awal mencerminkan bahwa pelatihan AI untuk Remaja Masjid IKRAAMAN efektif dalam meningkatkan kemampuan audiens, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, kreativitas, maupun sikap. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dinilai berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu memberdayakan remaja masjid agar lebih adaptif terhadap teknologi, kreatif dalam berdakwah, serta inovatif dan beretika dalam menghadapi tantangan era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan AI bagi Remaja Masjid IKRAAMAN telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta walaupun belum signifikan aspek literasi AI dasar, keterampilan prompting, kreativitas konten dakwah, kualitas produk

media sosial, serta etika dan keamanan digital disebabkan oleh durasi waktu pelatihan, meskipun demikian perubahan terjadi sebesar 15% dari sebelumnya. Perbandingan antara nilai awal dan nilai akhir menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang konsisten pada hampir seluruh peserta, yang mengindikasikan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan AI secara aplikatif. Pelatihan ini juga mampu mendorong perubahan pola pikir remaja masjid dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai sarana produktif dan kreatif untuk mendukung aktivitas dakwah dan sosial.

Selain peningkatan kemampuan teknis, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam membangun kepercayaan diri dan semangat inovasi peserta. Remaja masjid tidak hanya mampu menghasilkan konten dakwah yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda, tetapi juga mulai memahami pentingnya penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat dinilai berhasil dalam memberdayakan remaja masjid agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman.

SIMPULAN, IMPLIKASI, KETERBATASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar program pelatihan AI bagi remaja masjid dapat dikembangkan secara berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pengelolaan media sosial masjid, produksi konten audiovisual, dan pemanfaatan AI untuk kewirausahaan digital. Selain itu, diperlukan pendampingan jangka panjang agar keterampilan yang telah diperoleh dapat terus diasah dan diaplikasikan secara konsisten dalam kegiatan masjid.

Ke depan, model pelatihan ini juga dapat direplikasi pada komunitas remaja masjid lain atau kelompok pemuda berbasis keagamaan dengan menyesuaikan konteks dan kebutuhan lokal. Kolaborasi antara institusi pendidikan, pengurus masjid, dan praktisi teknologi sangat dianjurkan untuk memperluas dampak pengabdian serta memperkuat literasi AI yang beretika dan berkelanjutan di tengah masyarakat.

REFERENSI

- Annisa, N., Nurdin, N., & Syahid, A. (2024). Integrasi Teknologi dan Kecerdasan Buatan Manusia dalam Meningkatkan Pendidikan Islam. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 3(1).
- Azis, M. A. A., Al Kaafi, A., Suparni, S., & Oscar, D. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Ai Untuk Pengelolaan Kegiatan Remaja Islam Masjid At-Taubah. *Journal of Entrepreneurship and Community Innovations (JECI)*, 4(1). <https://doi.org/10.33476/jeci.v4i1.268>
- B, I., Thamrin, A. N., & Milani, A. (2024). Implementasi Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Sistem Pendidikan dan Analisis Pembelajaran di Indonesia. *Digital Transformation Technology*, 4(1). <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4512>
- Cahya, A. N., Maksum, M. A., Akbar, T., & Primadana, S. (2024). Transformasi Budaya Hukum dalam Era Digital (Implikasi Penggunaan AI dalam Perkembangan Hukum Di Indonesia). *HUMANIORA*, 8(2).
- Hamer, W., Pujakesuma, T. A. R., Lisdiana, A., Purwasih, A., Karsiwan, K., & Wardani, W. (2020). Menyiapkan Sumber Daya Manusia Unggul Melalui Penanaman Nilai-Nilai Religius Pada Kegiatan Keagamaan Di Desa Pulau Pehawang Kecamatan Marga Punduh. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.32332/d.v2i1.2177>
- Hidayatulloh, S., Maulana, A., Sidik, S., & Maruloh, M. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas di Era Digital. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 4(2). <https://doi.org/10.31294/abdikom.v4i2.7984>
- Iswandi, R. R. F., & Kuswinarno, M. (2025). Transformasi Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Digital. *Inisiatif: Jurnal Ekonomi, Akuntansi Dan Manajemen*, 4(1).
- Nur Hakim, F., Solechan, A., Wijanarko, T. A., Kusumo, H., & Fitrianto, Y. (2022). Implementasi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Sdm Remaja Masjid Di Kecamatan Gajahmungkur. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3).
- Samanto, H., Fitria, T. N., Marimin, A., Sahidd, A., Hidayatullah, B., & Sutanti, A. (2024). Optimalisasi Peran Remaja Masjid Dalam Meningkatkan Kegiatan Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat BUDIMAS*, 06(02).