



# PENGUATAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE OTOMATIS BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Yunus Anis<sup>1)\*</sup>, Retnowati<sup>2)</sup>, Sri Mulyani<sup>3)</sup>, Sunardi<sup>4)</sup>, Purwatinings<sup>5)</sup>  
<sup>1)2)3)4)5)</sup>Universitas Stikubank (Unisbank), Semarang, Indonesia

[yunusanis@edu.unisbank.ac.id](mailto:yunusanis@edu.unisbank.ac.id)

**Dimasukkan** : 29 April 2026 | **Diterima** : 5 Mei 2026 | **Diterbitkan** : 30 Juni 2026

## **Abstrak :**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan sekolah dalam meningkatkan literasi digital melalui pengembangan media informasi berbasis web yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Perkembangan artificial intelligence (AI) membuka peluang bagi mahasiswa TRMG untuk membantu sekolah dalam merancang desain visual dan website otomatis sebagai media profil sekolah, kelas, portofolio, serta informasi kegiatan. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai literasi digital, pemanfaatan AI secara etis, serta keterampilan membuat website otomatis sederhana. Metode pelaksanaan meliputi asesmen kebutuhan, pretest, penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, pendampingan proyek, posttest, dan evaluasi produk. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan workshop berbasis proyek. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa, dengan rata-rata skor pretest sebesar **41,2** meningkat menjadi **81,0** pada posttest, atau naik **39,8 poin**. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek publikasi website, penyusunan prompt, dan pemahaman struktur website. Luaran kegiatan berupa prototipe website sekolah, modul pelatihan, serta peningkatan kompetensi literasi digital berbasis AI. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan website otomatis berbasis AI dapat menjadi strategi praktis untuk memperkuat kompetensi digital mahasiswa sekaligus mendukung transformasi digital sekolah.

**Kata Kunci** : Literasi Digital; Artificial Intelligence; Website Otomatis; Mahasiswa TRMG; Sekolah

## **Abstract:**

*This community service activity was motivated by the school's need to improve digital literacy through the development of creative, independent, and responsible web-based information media. The development of artificial intelligence (AI) opens opportunities for TRMG students to assist schools in designing visual designs and automated websites as media for school profiles, classes, portfolios, and activity information. The objective of this activity is to improve students' understanding of digital literacy, the ethical*



	<p><b>Servis : Jurnal Pengabdian dan Layanan Kepada Masyarakat</b></p> <p><a href="https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index">https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index</a>  Volume 04, Nomor 02, Juni 2026, Hal : 58-69  DOI : <a href="https://doi.org/10.58641/servis">https://doi.org/10.58641/servis</a></p>	<p>e-ISSN : 2985-3540</p>
---	---	---------------------------

*use of AI, and skills in creating simple automated websites. The implementation method includes needs assessment, pretest, material delivery, demonstration, guided practice, project mentoring, posttest, and product evaluation. The activity was carried out using a project-based workshop approach. The evaluation results showed an increase in student abilities, with an average pretest score of 41.2 increasing to 81.0 in the posttest, or an increase of 39.8 points. The highest improvements occurred in the aspects of website publication, prompt development, and understanding of website structure. The outputs of this activity include a school website prototype, training modules, and increased AI-based digital literacy competency. This program demonstrates that AI-based automated website training can be a practical strategy to strengthen students' digital competency while supporting the digital transformation of schools.*

**Keywords:** *Digital Literacy; Artificial Intelligence; Automated Website; TRMG Students; School*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara sekolah menyelenggarakan pembelajaran, mengelola informasi, serta membangun komunikasi dengan warga sekolah dan masyarakat. Peluang ini ditangkap oleh para mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Unisbank Semarang untuk memanfaatkan AI dalam pembuatan konten digital yang mampu menghasilkan karya informatif, komunikatif, aman, dan bermanfaat. Dalam konteks perkuliahan, literasi digital menjadi kompetensi mendasar karena mahasiswa hidup dalam ekosistem informasi yang sangat cepat, terbuka, dan dipengaruhi oleh otomasi. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, memproduksi, membagikan, dan menjaga etika dalam menggunakan informasi digital. Keterampilan ini semakin penting ketika teknologi artificial intelligence (AI) mulai digunakan dalam aktivitas belajar, pembuatan konten, desain visual, dan pengembangan website. Ke

depan kemampuan ini wajib ditularkan kepada para siswa di sekolah.

Perguruan Tinggi sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Namun, di beberapa PT, pemanfaatan teknologi digital masih lebih sering berorientasi pada konsumsi informasi, seperti mencari bahan belajar, mengirim tugas, atau menggunakan media sosial. Mahasiswa belum seluruhnya memiliki pengalaman untuk membuat produk digital yang utuh, misalnya website sederhana yang memuat struktur informasi, desain antarmuka, konten visual, navigasi, dan publikasi. Padahal, website merupakan media pembelajaran dan publikasi yang strategis karena dapat digunakan untuk menampilkan profil di PT maupun di sekolah dalam hal ini di kelas, portofolio siswa, dokumentasi kegiatan, karya ekstrakurikuler, serta informasi sekolah. Kemampuan membuat website juga dapat menjadi pintu masuk untuk mengenalkan konsep desain grafis, sistem informasi,



komunikasi visual, dan etika publikasi digital.

Permasalahan utama yang menjadi fokus kegiatan pengabdian ini adalah masih terbatasnya keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan AI secara produktif untuk membuat website. Mahasiswa umumnya sudah mengenal beberapa aplikasi berbasis AI, tetapi penggunaannya sering berhenti pada aktivitas menulis jawaban, membuat gambar, atau mencari inspirasi singkat. Belum banyak mahasiswa yang memahami bahwa AI dapat dipakai secara terintegrasi dalam proses pengembangan website, mulai dari merancang ide, menyusun struktur halaman, membuat naskah konten, menentukan warna, membuat ilustrasi, menyusun call-to-action, hingga membantu mengevaluasi keterbacaan dan pengalaman pengguna. Tanpa pelatihan yang tepat, penggunaan AI dapat menjadi tidak terarah, bahkan berisiko menghasilkan konten yang tidak akurat, melanggar hak cipta, atau mengabaikan privasi data.

Literasi AI di lingkungan PT maupun sekolah menjadi isu penting dalam beberapa tahun terakhir. Kajian (Park, 2025) bahwa siswa umumnya memiliki pemahaman sedang tentang GenAI, tetapi masih menghadapi kesulitan dalam menyusun prompt, mengevaluasi keluaran AI secara kritis, serta memahami isu etika seperti integritas akademik, privasi, dan keamanan data. Kajian (Putri & Ikhsan, 2025) menunjukkan bahwa AI memiliki potensi untuk mengotomatisasi pembuatan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks Indonesia, kegiatan literasi digital berbasis AI untuk mahasiswa telah dilaporkan mampu meningkatkan pemahaman teknologi dan kreativitas ketika

dilaksanakan melalui ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi pretest-posttest ((Apriliana et al., 2026)(Ida et al., 2025).

Meskipun sejumlah program pengabdian telah memperkenalkan AI untuk pembelajaran, masih terdapat kesenjangan pada kegiatan yang secara spesifik menghubungkan literasi digital, pembuatan website, dan desain grafis. Pelatihan AI di PT maupun di sekolah sering berfokus pada penggunaan chatbot untuk mencari informasi atau membantu pembelajaran umum, sementara pelatihan pembuatan website sering dilakukan dengan pendekatan teknis manual yang membutuhkan waktu relatif lama. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya model pelatihan yang lebih praktis, sesuai tingkat kemampuan siswa, dan menghasilkan produk nyata. Dengan AI website builder, mahasiswa dapat memahami konsep dasar pengembangan website tanpa harus terlebih dahulu menguasai pemrograman yang kompleks. Pendekatan ini tidak menggantikan pembelajaran pemrograman, tetapi menjadi jembatan awal agar mahasiswa memahami logika perancangan informasi digital secara lebih cepat dan menarik.

Objek kegiatan pengabdian ini adalah mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang yang kelak diharapkan akan dapat menularkan kemampuannya kepada para siswa dalam kegiatan pengabdian selanjutnya yang membutuhkan penguatan literasi digital melalui pelatihan pembuatan website otomatis berbasis AI. Website dipilih sebagai luaran utama karena mencakup banyak kompetensi sekaligus, yaitu kemampuan menulis konten, memilih



visual, menyusun struktur informasi, merancang navigasi, memperhatikan tampilan, serta mempublikasikan karya secara bertanggung jawab. AI digunakan sebagai alat bantu untuk mempercepat proses desain dan produksi konten, bukan sebagai pengganti kreativitas mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa tetap diarahkan untuk membuat keputusan desain, memverifikasi informasi, menyesuaikan konten dengan kebutuhan sekolah, serta memahami konsekuensi etis dari publikasi digital.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui pelatihan pembuatan website otomatis berbasis AI. Tujuan khusus kegiatan meliputi: pertama, meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai konsep literasi digital, AI, dan etika penggunaan teknologi; kedua, melatih mahasiswa menyusun prompt yang efektif untuk menghasilkan ide website, struktur halaman, dan konten digital; ketiga, membimbing mahasiswa membuat prototipe website sederhana menggunakan AI website builder; keempat, meningkatkan kemampuan mengevaluasi kualitas desain dan informasi pada website; dan kelima, menghasilkan luaran berupa website sederhana yang dapat digunakan sebagai media publikasi, portofolio, atau kegiatan PT maupun sekolah.

Kontribusi kegiatan ini terletak pada model pelatihan yang memadukan literasi digital, AI, desain visual, dan pembuatan website dalam satu proses pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan ini tidak hanya menekankan penggunaan aplikasi, tetapi juga membangun kesadaran tentang cara berpikir digital yang kritis, kreatif, kolaboratif, dan etis. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian diharapkan

ke depan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam memperkaya program literasi digital, bagi mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi teknologi, dan bagi guru dalam memperoleh contoh model pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis proyek. Pendekatan partisipatif dipilih karena mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam merancang, membuat, dan mempresentasikan produk website. Sementara itu, pendekatan berbasis proyek digunakan agar hasil kegiatan tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi menghasilkan luaran nyata berupa prototipe website. Kegiatan dilaksanakan untuk mahasiswa TRMG dalam upaya memperluas wawasan dan literasi tentang teknologi informasi, dan desain grafis. Jumlah peserta dalam rancangan kegiatan ini sebanyak 11 mahasiswa.

Tahapan kegiatan terdiri atas tujuh fase utama, yaitu analisis kebutuhan, penyusunan modul, pretest, penyampaian materi, praktik pembuatan website, pendampingan dan review, serta posttest dan evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui diskusi awal dengan pihak dosen pembimbing untuk memetakan kondisi kemampuan mahasiswa, ketersediaan perangkat, kebutuhan mahasiswa terhadap media publikasi digital, dan kemungkinan tema website yang relevan. Tema yang disarankan meliputi profil kelas, galeri karya siswa, website ekstrakurikuler, profil sekolah sederhana, media informasi lomba,



portofolio siswa, dan promosi kegiatan kewirausahaan sekolah.

Tahap penyusunan modul dilakukan dengan merancang materi pelatihan yang mudah dipahami mahasiswa. Modul memuat pengantar literasi digital, konsep dasar AI, etika penggunaan AI, pengenalan AI website builder, penyusunan prompt, perancangan struktur website, prinsip dasar desain antarmuka, pengelolaan konten, dan publikasi website. Modul juga dilengkapi lembar kerja yang berisi daftar pertanyaan pemandu agar siswa mampu menentukan tujuan website, target pengguna, menu utama, konten halaman, visual yang diperlukan, dan pesan utama yang ingin disampaikan.

Pelaksanaan pelatihan menggunakan kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi kelompok, presentasi produk, dan evaluasi. Ceramah interaktif digunakan untuk menjelaskan konsep dasar literasi digital dan AI. Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan cara membuat website otomatis dengan alat AI. Praktik langsung digunakan agar mahasiswa memperoleh pengalaman membuat website secara mandiri atau berkelompok. Diskusi kelompok digunakan untuk menumbuhkan kolaborasi dalam menentukan tema dan isi website. Presentasi produk digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi digital, sedangkan evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan.

Perangkat yang digunakan dalam kegiatan meliputi laptop atau komputer, koneksi internet, browser, akun email, AI website builder, alat pembantu penulisan konten berbasis AI, alat desain grafis berbasis AI, dan formulir evaluasi digital. Pada kegiatan ini, alat yang dapat

digunakan antara lain platform AI website builder seperti Wix ADI, Durable, Framer AI, atau platform sejenis yang memungkinkan pembuatan struktur website secara otomatis berdasarkan prompt. Untuk kebutuhan konten dan desain, siswa dapat menggunakan asisten AI seperti ChatGPT, Gemini, Canva AI, atau alat serupa dengan tetap memperhatikan etika penggunaan, sumber informasi, dan hak cipta.

Instrumen evaluasi terdiri atas pretest, posttest, lembar observasi, rubrik penilaian produk website, dan angket kepuasan peserta. Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa pada enam aspek, yaitu pemahaman AI, kemampuan menyusun prompt, pemahaman struktur website, prinsip desain UX, kemampuan publikasi website, dan etika digital. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan peserta, kemampuan mengikuti instruksi, kemampuan bekerja sama, dan kendala teknis selama pelatihan. Rubrik produk digunakan untuk menilai kualitas website yang dihasilkan berdasarkan tujuan, struktur navigasi, kualitas konten, konsistensi visual, keterbacaan, responsivitas, dan kepatuhan etika digital.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor pretest, posttest, dan angket kepuasan peserta, kemudian dihitung rata-rata dan persentase peningkatannya. Data kualitatif diperoleh dari catatan observasi, komentar peserta, dan hasil presentasi kelompok. Analisis kualitatif digunakan untuk memahami perubahan perilaku belajar peserta, tingkat antusiasme, hambatan pelaksanaan, serta rekomendasi pengembangan program lanjutan. Dengan kombinasi analisis tersebut, keberhasilan kegiatan tidak hanya

dinilai dari angka peningkatan skor, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran dan kebermanfaatan produk website bagi sekolah.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pelatihan pembuatan website otomatis berbasis AI

Tabel 1. Rancangan tahapan kegiatan pengabdian

Tahap	Kegiatan	Output
Analisis kebutuhan	Diskusi dengan mahasiswa, identifikasi peserta, perangkat, dan tema website	Peta kebutuhan pelatihan
Penyusunan modul	Menyusun materi literasi digital, AI, prompt, desain web, dan etika	Modul dan lembar kerja
Pretest	Mengukur kemampuan awal peserta	Skor awal literasi digital-AI
Pelatihan inti	Ceramah interaktif, demo AI website builder, praktik terbimbing	Pemahaman konsep dan keterampilan dasar
Proyek website	Mahasiswa membuat website per kelompok	Prototipe website mahasiswa
Review dan presentasi	Evaluasi desain, konten,	Umpan balik perbaikan produk

	navigasi, dan etika	
Posttest dan evaluasi	Mengukur peningkatan kemampuan dan kepuasan peserta	Data dampak kegiatan

Tabel 2. Indikator penilaian produk website mahasiswa

Aspek	Indikator	Bobot
Tujuan website	Tema jelas, sasaran pengguna teridentifikasi, dan isi sesuai kebutuhan mahasiswa	15%
Struktur informasi	Menu utama, halaman, dan alur navigasi mudah dipahami	20%
Kualitas konten	Konten informatif, ringkas, akurat, dan relevan	20%
Desain visual	Konsistensi warna, tipografi, gambar, dan tata letak	15%
Pengalaman pengguna	Website mudah digunakan, responsif, dan nyaman dibaca	15%
Etika digital	Tidak memuat data sensitif, mencantumkan sumber, dan memperhatikan hak cipta	15%

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan website otomatis berbasis AI menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi yang dapat menghasilkan produk digital secara cepat. Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta telah mengenal istilah AI melalui media sosial dan aplikasi percakapan, tetapi belum memahami prinsip penggunaannya dalam



pengembangan website. Beberapa mahasiswa menganggap pembuatan website harus selalu dilakukan dengan menulis kode program dari awal, sehingga mereka merasa kegiatan tersebut sulit dilakukan. Setelah demonstrasi AI website builder, mahasiswa mulai memahami bahwa pembuatan website dapat diawali dari perancangan ide, struktur informasi, dan prompt yang baik, kemudian dilanjutkan dengan penyuntingan manual agar hasilnya sesuai kebutuhan.

Pelaksanaan pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa pada aspek AI, prompting, struktur website, desain UX, publikasi website, dan etika digital masih berada pada kategori sedang-rendah. Aspek yang paling rendah adalah kemampuan publikasi website dan penyusunan prompt. Hal ini wajar karena mahasiswa belum terbiasa menerjemahkan kebutuhan informasi menjadi instruksi digital yang jelas. Pada saat diminta menulis prompt awal, sebagian siswa hanya menuliskan kalimat pendek seperti “buatkan website sekolah” tanpa menjelaskan tujuan, target pengguna, gaya desain, menu, warna, dan jenis konten. Setelah sesi pelatihan, siswa mulai mampu menyusun prompt yang lebih spesifik, misalnya meminta AI membuat website profil ekstrakurikuler dengan menu beranda, kegiatan, galeri, prestasi, dan kontak, menggunakan gaya visual modern dan warna yang sesuai identitas sekolah.

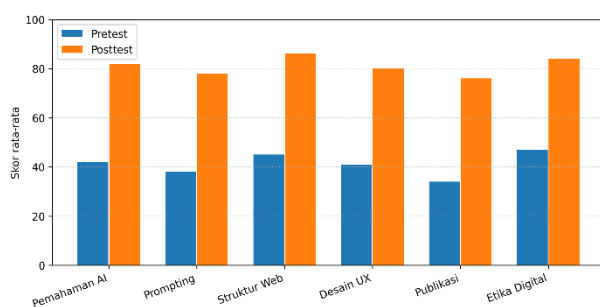
Hasil posttest menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek yang diukur. Rata-rata pemahaman AI meningkat dari 42 menjadi 82, kemampuan menyusun prompt meningkat dari 38 menjadi 78, pemahaman struktur website meningkat dari 45 menjadi 86, desain UX meningkat dari 41 menjadi 80, publikasi website

meningkat dari 34 menjadi 76, dan etika digital meningkat dari 47 menjadi 84. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek publikasi website karena sebelum pelatihan mahasiswa belum mengetahui cara mempublikasikan website sederhana, sedangkan setelah praktik mereka dapat memahami alur dari pembuatan draft, penyuntingan halaman, pratinjau, hingga publikasi. Peningkatan juga terlihat pada aspek struktur website karena mahasiswa memperoleh pengalaman langsung menyusun menu dan halaman berdasarkan kebutuhan pengguna.

Peningkatan kemampuan mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 2. Grafik tersebut menggambarkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam membantu mahasiswa memahami penggunaan AI secara produktif. mahasiswa tidak hanya mendengar penjelasan tentang AI, tetapi langsung menggunakan AI untuk menghasilkan website. Pengalaman langsung ini penting karena literasi digital tidak cukup dibangun melalui pengetahuan konseptual, tetapi memerlukan aktivitas produksi, evaluasi, dan refleksi. Temuan ini sejalan dengan kajian (Nailil Muna Sholihah, M.Si., Dr. Wisnu Yuwono, Rosidin, M.Pd.I., Dr. Devi Anggi Friani, S.Pd., M.M., M.Pd., Marheni Rayung Puspaningrum, S.Pd., M.Pd., Dr. Muhammad Faizul Husnayain, S. Pd.I., M.Pd.I., Dr. Seprie, S.Sos, ST, M.Pd., Happy Kusuma Wardani, S., n.d.) dalam bukunya yang menghadirkan telaah komprehensif tentang transformasi dunia pendidikan di tengah pesatnya perkembangan kecerdasan buatan (AI). Selain itu, hasil ini mendukung temuan (Chakraborty, 2026) bahwa kecerdasan buatan generatif semakin mentransformasi pendidikan dengan memungkinkan lingkungan pembelajaran adaptif,



dukungan instruksional yang dipersonalisasi, dan penciptaan pengetahuan kolaboratif, sekaligus membantu penelitian, penilaian, dan administrasi akademik.



Gambar 2. Perbandingan skor pretest dan posttest peserta pelatihan

Tabel 3. Ringkasan hasil pretest dan posttest peserta

Aspek yang Diukur	Pretest	Posttest	Peningkatan
Pemahaman AI	42	82	40 poin
Kemampuan menyusun prompt	38	78	40 poin
Pemahaman struktur website	45	86	41 poin
Prinsip desain UX	41	80	39 poin
Publikasi website	34	76	42 poin
Etika digital	47	84	37 poin
Rata-rata	41.2	81	39.8

Dari sisi produk, peserta berhasil membuat beberapa prototipe website dengan tema yang dekat dengan kehidupan sekolah. Tema yang muncul antara lain website profil kelas, website kegiatan OSIS, website ekstrakurikuler fotografi, website majalah sekolah, website portofolio karya desain siswa, dan website informasi kegiatan kewirausahaan sekolah. Produk yang dihasilkan belum seluruhnya

sempurna, tetapi sudah menunjukkan kemampuan dasar mahasiswa dalam menyusun struktur informasi digital. Pada beberapa kelompok, tampilan website sudah memiliki menu utama, bagian pembuka, informasi kegiatan, galeri, dan formulir kontak. Hal ini menunjukkan bahwa AI website builder dapat membantu mahasiswa melewati hambatan awal dalam pengembangan website, terutama hambatan teknis terkait coding dan tata letak.

Kualitas produk website dinilai menggunakan rubrik yang mencakup enam aspek. Berdasarkan penilaian tim, aspek yang paling kuat adalah struktur informasi dan desain visual. Peserta cenderung cepat memahami bahwa website membutuhkan menu dan bagian yang teratur. Mereka juga tertarik mencoba berbagai pilihan warna, gambar, ikon, dan tata letak. Namun, aspek yang masih perlu ditingkatkan adalah kualitas konten dan etika digital. Beberapa peserta masih menggunakan teks hasil AI tanpa penyuntingan yang memadai, sehingga muncul kalimat yang terlalu umum dan kurang sesuai dengan konteks sekolah. Selain itu, sebagian peserta belum terbiasa mencantumkan sumber gambar atau memeriksa apakah gambar yang digunakan memiliki izin pemakaian. Temuan ini menjadi catatan penting bahwa pelatihan AI harus selalu disertai pendidikan etika digital.

Dalam sesi pendampingan, peserta diarahkan untuk melakukan penyuntingan terhadap hasil AI. Tim pengabdian menekankan bahwa AI merupakan alat bantu, bukan pengambil keputusan akhir. Peserta diminta memeriksa kembali informasi yang dibuat AI, menyesuaikan bahasa dengan karakter sekolah, mengganti gambar yang tidak relevan, dan memastikan tidak ada data pribadi yang dipublikasikan



tanpa izin. Proses ini memberikan pembelajaran penting tentang tanggung jawab digital. Peserta menjadi lebih memahami bahwa kemampuan menggunakan AI harus diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis, memahami konteks, dan menjaga keamanan informasi. Hal ini sejalan dengan (Sugari;Hilalludin, 2025) yang menekankan keberhasilan penerapan AI dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan kebijakan, serta pemahaman etis agar teknologi ini benar-benar berfungsi sebagai mitra strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan

Dari sisi pelaksanaan, metode kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan proyek terbukti membantu siswa mengikuti materi secara bertahap. Pada tahap awal, peserta membutuhkan contoh konkret tentang cara membuat prompt yang baik. Setelah diberikan contoh prompt dan hasil website yang muncul, peserta mulai memahami hubungan antara kualitas instruksi dan kualitas keluaran AI. Pada tahap praktik, kendala yang muncul terutama terkait koneksi internet, variasi kemampuan perangkat, dan perbedaan kecepatan peserta dalam memahami antarmuka platform. Kendala tersebut diatasi dengan membentuk kelompok kecil sehingga peserta yang lebih cepat dapat membantu temannya. Model kolaboratif ini juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Angket kepuasan peserta menunjukkan bahwa kegiatan dinilai bermanfaat karena menghasilkan keterampilan yang dapat langsung dipraktikkan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan membuat mereka lebih percaya diri untuk membuat media digital sekolah. Dosen

pengabdian juga menilai bahwa kegiatan dapat menjadi alternatif pembelajaran proyek pada mata kuliah informatika, kewirausahaan, desain, dan mata kuliah desain website. Manfaat lain yang muncul adalah sekolah memperoleh contoh produk website yang dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai media publikasi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan keterampilan individu mahasiswa, tetapi juga memberi kontribusi pada ekosistem digital sekolah.

Pembahasan hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan website otomatis berbasis AI memiliki tiga nilai utama. Pertama, pelatihan ini menurunkan hambatan teknis dalam pembuatan website. Peserta yang belum menguasai HTML, CSS, atau JavaScript tetap dapat memahami konsep struktur website melalui AI website builder. Kedua, pelatihan ini meningkatkan literasi digital produktif. Peserta tidak hanya menjadi pengguna internet, tetapi menjadi pembuat konten yang mampu menyusun informasi, memilih visual, dan mempublikasikan karya. Ketiga, pelatihan ini memperkenalkan etika AI sejak dini. Peserta belajar bahwa penggunaan AI perlu disertai verifikasi, atribusi, perlindungan data, dan tanggung jawab terhadap konten yang dipublikasikan.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian lain tentang literasi AI, kegiatan ini memiliki kekhasan pada produk akhirnya. (Andi Saenong, Magfirah, 2026) melaporkan bahwa Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman lebih dalam tentang aplikasi AI dan langkah-langkah perlindungan data pribadi dari ancaman digital. Menurut (Alamin et al., 2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap literasi digital, terutama dalam



mengenali dan mengatasi potensi risiko online. Kegiatan pengabdiannya dapat memberikan kontribusi positif pada peningkatan kecerdasan digital generasi muda, membantu mereka menghadapi tantangan dan peluang di dunia digital yang terus berkembang.

Dalam perspektif sekolah, hasil kegiatan ini dapat mendukung transformasi digital pendidikan. Website yang dibuat dapat digunakan sebagai media portofolio, dokumentasi kegiatan, promosi ekstrakurikuler, dan sarana komunikasi. Selain itu, proses pembuatan website mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad mendatang, seperti kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Keterampilan ini relevan dengan tuntutan pembelajaran modern yang menempatkan siswa sebagai produsen pengetahuan dan karya digital. Integrasi AI juga dapat mendorong pembelajaran yang lebih personal karena siswa dapat mengeksplorasi tema sesuai minat mereka, mulai dari seni, olahraga, organisasi, kewirausahaan, hingga literasi sekolah.

Walaupun hasil kegiatan menunjukkan dampak positif, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, pelatihan membutuhkan koneksi internet yang stabil karena hampir seluruh alat AI website builder berbasis cloud. Kedua, platform gratis biasanya memiliki keterbatasan fitur, domain, kapasitas penyimpanan, dan fleksibilitas desain. Ketiga, mahasiswa masih membutuhkan pendampingan dalam memeriksa akurasi konten yang dihasilkan AI. Keempat, durasi pelatihan yang terbatas membuat produk website belum sepenuhnya siap digunakan secara resmi oleh sekolah. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada

pendampingan pengelolaan konten, keamanan website, optimasi tampilan mobile, dan integrasi website dengan media sosial sekolah.

Implikasi praktis dari kegiatan ini adalah perlunya memasukkan pelatihan AI berbasis proyek ke dalam program literasi digital. Program dapat dilaksanakan sebagai workshop lanjutan, proyek kelas, kegiatan OSIS, ekstrakurikuler, atau program penguatan profil pelajar. Guru dapat menggunakan modul pelatihan ini untuk melatih siswa membuat website portofolio, website kelas, atau website kegiatan. Sementara itu, perguruan tinggi dapat menjadikan kegiatan ini sebagai model pengabdian berkelanjutan dengan pendekatan pendampingan sekolah. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah penting agar pemanfaatan AI tidak hanya bersifat tren sesaat, tetapi menjadi bagian dari strategi peningkatan kompetensi digital yang terarah dan etis.

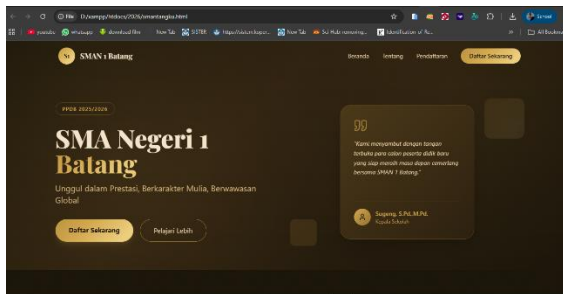
Tabel 4. Contoh luaran website yang dihasilkan peserta

Tema Website	Konten Utama	Manfaat bagi Sekolah
Profil kelas	Identitas kelas, wali kelas, struktur kelas, galeri kegiatan	Mendokumentasikan identitas dan aktivitas kelas
Ekstrakurikuler	Profil ekskul, jadwal latihan, prestasi, pendaftaran	Mendukung promosi dan regenerasi anggota
Majalah sekolah	Artikel siswa, opini, karya sastra,	Mendorong budaya literasi dan publikasi siswa



	dokumenta si kegiatan	
Portofolio siswa	Karya desain, foto, video, proyek tugas	Membantu siswa menampilkan capaian belajar
Kewirausaha an sekolah	Produk siswa, katalog, informasi pemesanan	Mendukung pembelajaran kewirausahaan digital

Berikut ini contoh hasil rancangan website dengan prompt AI yang dibuat menggunakan Canva-AI :



Gambar 3. Contoh hasil website dengan CanvaAI

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital mahasiswa TRMG melalui pelatihan pembuatan website otomatis berbasis artificial intelligence. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari **41,2 pada pretest menjadi 81,0 pada posttest**, atau naik **39,8 poin**, terutama pada aspek penyusunan prompt, struktur website, publikasi website, desain visual, dan etika digital. Secara praktis, kegiatan ini menghasilkan prototipe website sekolah dan menunjukkan bahwa AI website builder dapat menurunkan hambatan teknis dalam pembuatan website sekaligus mendorong kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan produk digital yang informatif dan bertanggung jawab. Untuk keberlanjutan program, kegiatan berikutnya disarankan memperluas durasi pendampingan, melibatkan siswa dan guru sebagai fasilitator, serta

mengembangkan prototipe website menjadi media resmi pendukung informasi dan publikasi sekolah.

#### 5. REFERENSI

- Alamin, Z., Larosae, T. A., Rofikah, U., Missouri, R., Alimin, M., & Bima, U. M. (2024). Membangun Kecerdasan Digital Melalui Integrasi Literasi Digital dan Keamanan Digital Building Digital Intelligence Through Integrating Digital Literacy and Digital Safety. *Journal of Excellence, Humanities and Religiosity*, 2, 59–70.
- Andi Saenong, Magfirah, S. H. (2026). AI dan Cybersecurity untuk Meningkatkan Keamanan dan Keterampilan Digital di SMK Telkom Makassar. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 7(1), 1616–1622.
- Apriliansa, R. K., Fadhilah, A. N., & Maharani, M. P. (2026). Sosialisasi dan Pelatihan Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Modern Melalui Integrasi AI dan Media Interaktif. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 7, 23–32.
- Chakraborty, S. (2026). Generative artificial intelligence in fifth-generation education systems A systematic review. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 173(September 2025), 114463. https://doi.org/10.1016/j.engappai.2026.114463
- Ida, R. I., Manalu, N. A., Situmorang, E. O., Tamba, R. Z., Junita, N., Dongoran, S., Hutahaean, T. R., Sitanggang, J. L., Zebua, E. M., Enjelina, K., Sihombing, O., & Nababan, F. Y. (2025). LITERASI DIGITAL MENGENAI ARTIFICIAL INTELLIGENCE BERBASIS CANVA DALAM MEMBENTUK SKILL DAN KREATIF SISWA KELAS IX DI SMPN 27 BATAM. *MALLOMO: Journal of Community Service*, 6, 909–916.
- Nailil Muna Sholihah, M.Si., Dr. Wisnu Yuwono, Rosidin, M.Pd.I., Dr. Devi Anggi Friani, S.Pd., M.M., M.Pd.,



	<p><b>Servis : Jurnal Pengabdian dan Layanan Kepada Masyarakat</b></p> <p><a href="https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index">https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index</a> Volume 04, Nomor 02, Juni 2026, Hal : 58-69 DOI : <a href="https://doi.org/10.58641/servis">https://doi.org/10.58641/servis</a></p>	<p>e-ISSN : 2985-3540</p>
---	---	---------------------------

- Marheni Rayung Puspaningrum, S.Pd., M.Pd., Dr. Muhammad Faizul Husnayain, S. Pd.I., M.Pd.I., Dr. Seprie, S.Sos, ST, M.Pd., Happy Kusuma Wardani, S., M. (n.d.). *Pendidikan di Era AI Pendidikan di Era AI : Belajar , Mengajar , dan Hidup*.
- Park, J. (2025). Computers and Education : Artificial Intelligence A systematic literature review of generative artificial intelligence ( GenAI ) literacy in schools. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 9(May), 100487. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100487>
- Putri, A., & Ikhsan, J. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 16–29.
- Sugari;Hilalludin, D. (2025). AI sebagai Mitra Menuju Otomasi dan Kolaborasi dalam Pendidikan Modern. *LUXFIA (Journal of Multidisciplinary Research)*, 1(1), 16–28.

