

INTEGRASI TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENGOLAHAN GAMBAR DAN PRODUKSI VIDEO

INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGY IN IMAGE PROCESSING AND VIDEO PRODUCTION

Abdulloh Eizzi Irsyada¹, Setyorini², Jaenal Arifin³, Titania Dwi Andini⁴, Rina Dewi Indahsari^{5*}

¹⁾ Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Asia, Malang

^{2,3,4,5)} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Asia, Malang

*Email korespondensi: rinadewi@asia.ac.id

Abstract

Artificial Intelligence is now an integral part of learning activities, especially for the younger generation. This includes digital image processing and video production. These activities are driven by the importance of mastering digital technology as one of the key competencies in facing the era of Industry 4.0 and Society 5.0, particularly for vocational high school students who are being prepared for careers in the digital creative field. The implementation methods include interactive training, hands-on practice with AI-based software, and guidance in digital content creation projects. Students are introduced to various AI applications and tools for automatic image editing, background removal, resolution enhancement, and the creation of text- and synthetic voice-based videos. The results of these activities demonstrate an improvement in students' understanding and skills in utilizing AI technology to support their creative processes. The digital products created through the training also demonstrate improved visual quality and efficiency in the production process. This activity is expected to serve as a model for integrating AI technology into vocational curricula and to foster the emergence of a creative generation adaptable to technological advancements.

Keywords: Digital Image, Artificial Intelligence, Video Production

Abstrak

Artificial Intelligence (AI) saat ini menjadi teman yang tidak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya bagi generasi muda. Termasuk dalam pengolahan gambar digital dan produksi video. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan teknologi digital sebagai salah satu kompetensi utama dalam menghadapi era industri 4.0 dan society 5.0, terutama bagi siswa SMK yang dipersiapkan untuk siap kerja di bidang kreatif digital. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pelatihan interaktif, praktik langsung dengan perangkat lunak berbasis AI, serta pendampingan dalam proyek pembuatan konten digital. Siswa dikenalkan pada berbagai aplikasi dan tools AI untuk editing gambar otomatis, penghapusan latar belakang, peningkatan resolusi, hingga pembuatan video berbasis teks dan suara sintesis. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses kreatif mereka. Produk-produk digital hasil pelatihan juga menunjukkan kualitas visual yang lebih baik serta efisiensi dalam proses produksi. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model integrasi teknologi AI dalam kurikulum vokasi serta mendorong lahirnya generasi kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: Gambar Digital, Artificial Intelligence, Produksi Video



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2026 Author

Diterima: 25 Februari 2026; Disetujui: 25 April 2026; Terbit: 28 April 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan industri kreatif (Amalia & Rahmawati, 2021; Fricticarani et al., 2023). Salah satu inovasi teknologi yang paling berpengaruh di era digital saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan (Aini Putri, 2023; Nisa & Suwaidi, 2023). AI merujuk pada sistem atau mesin yang dirancang untuk meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, berpikir, memecahkan masalah, dan membuat keputusan secara otomatis berdasarkan data yang tersedia (Oktafia et al., 2025). Dalam konteks industri kreatif dan multimedia, AI telah banyak digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam proses produksi konten digital, seperti pengolahan gambar, penyuntingan video, pembuatan animasi, hingga sintesis suara dan teks (Rifky et al., 2024; Zebua et al., 2023). Kemampuan AI dalam mengotomatisasi tugas-tugas teknis memungkinkan pengguna, termasuk pelajar dan pemula, untuk menghasilkan karya digital dengan lebih cepat dan profesional (Zebua et al., 2023).

Namun, penguasaan teknologi AI masih menjadi tantangan bagi sebagian besar pelajar, terutama di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Kriswibowo et al., 2024). Padahal, kemampuan ini sangat penting untuk membekali siswa dengan keterampilan masa depan yang dibutuhkan di dunia kerja (Mashudi, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa SMK Negeri 6 Malang guna memperkuat keterampilan digital mereka melalui integrasi teknologi AI dalam pengolahan gambar dan produksi video. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam proyek-proyek kreatif digital yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

SMK Negeri 6 Malang telah memiliki infrastruktur pembelajaran yang cukup memadai dan siswa-siswi yang potensial (Nugroho, 2025), namun masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam hal penguatan keterampilan digital yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Adapun permasalahan utama yang

diidentifikasi terkait belum optimalnya pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran dan produksi konten digital. Meskipun siswa telah mengenal aplikasi desain dan editing konvensional, pemanfaatan teknologi berbasis AI seperti *image enhancement*, *auto video editing*, dan *AI-based content generation* masih belum banyak diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar maupun tugas proyek siswa. Kurangnya pelatihan praktis yang berbasis teknologi terbaru. Akibatnya, keterampilan siswa belum sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kompetensi dunia kerja modern. Proses produksi gambar dan video yang dilakukan siswa selama ini masih membutuhkan waktu yang relatif lama dan kualitasnya bervariasi. Penggunaan AI dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas produksi secara lebih efisien dengan hasil yang lebih baik. Tantangan lainnya terkait keterbatasan sumber daya pendidik dalam integrasi teknologi digital terkini, belum sepenuhnya menguasai aplikasi dan perangkat berbasis AI, sehingga integrasi teknologi ini dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara menyeluruh dan sistematis.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan tindak lanjut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMK Negeri 6 Malang untuk menentukan waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan persiapan mencakup:

- Survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam penggunaan teknologi digital berbasis AI.
- Penyusunan kurikulum pelatihan dan modul pembelajaran.
- Seleksi dan pengujian tools AI yang akan digunakan, seperti Remove.bg, Canva AI, CapCut AI, dan Runway ML.
- Penyiapan perangkat pendukung, seperti laptop, koneksi internet, serta materi pelatihan (*slide*, modul, dan video tutorial).

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan inti dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop selama

beberapa sesi, dengan susunan kegiatan sebagai berikut:

- a. Sesi 1 – Pengenalan AI dalam dunia multimedia. Pemaparan materi mengenai konsep dasar AI, tren industri kreatif digital, serta pentingnya penguasaan teknologi berbasis AI di era modern.
- b. Sesi 2 – Workshop pengolahan gambar dengan AI. Siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi AI untuk editing gambar, seperti menghapus latar belakang otomatis, mengubah kualitas gambar, serta membuat desain grafis cepat.
- c. Sesi 3 – Workshop produksi video dengan AI. Pelatihan penggunaan tools AI untuk membuat video dari teks, mengedit footage secara otomatis, menambahkan subtitle otomatis, dan menggunakan voice generator AI.
- d. Sesi 4 – Praktik mandiri dan pendampingan proyek siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk membuat proyek digital (poster, video pendek, infografis) menggunakan tools AI yang telah dipelajari, dengan pendampingan dari tim pelaksana.

3. Tahap Evaluasi dan Presentasi Hasil

Setelah proyek selesai, dilakukan evaluasi terhadap hasil karya siswa berdasarkan kriteria kualitas visual, kreativitas, dan penggunaan teknologi AI. Selain itu:

- a. Siswa mempresentasikan hasil proyek di depan guru dan tim pelaksana.
- b. Dilakukan refleksi bersama untuk meninjau manfaat dan tantangan selama proses pelatihan.

4. Tahap Tindak Lanjut

Agar dampak kegiatan tidak berhenti di pelatihan saja, tim pengabdian menyediakan:

- a. Modul digital dan video tutorial untuk pembelajaran mandiri.
- b. Saran kurikulum tambahan atau ekstrakurikuler berbasis AI untuk diterapkan oleh sekolah.
- c. Rekomendasi pelatihan lanjutan bagi guru dan siswa.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program Pengabdian yang Dilakukan

Tahapan pelaksanaan ditunjukkan pada Gambar 1. Dengan tahapan pelaksanaan yang terstruktur dan partisipatif ini, diharapkan siswa dan guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih luas tentang peran penting teknologi AI dalam dunia kerja dan industri kreatif digital masa depan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan solusi berkelanjutan kepada mitra, SMK Negeri 6 Malang. Solusi dirancang tidak hanya untuk menyelesaikan masalah jangka pendek, tetapi juga bertujuan memberikan dampak berkelanjutan melalui transfer pengetahuan dan keterampilan. Berikut adalah uraian lengkap dari kegiatan yang telah dilaksanakan:

1. Pelatihan Pengenalan Konsep AI dalam Multimedia

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai konsep dasar AI, termasuk sejarah, perkembangan, serta implementasinya di berbagai bidang. Fokus utama adalah bagaimana AI berperan dalam bidang multimedia, seperti image processing, video editing, dan content generation. Penyampaian dilakukan secara interaktif dengan disertai contoh nyata aplikasi AI yang digunakan dalam industri kreatif.

2. Workshop Praktis Penggunaan Tools AI

Setelah pemahaman dasar diberikan, siswa dilibatkan dalam sesi praktik langsung menggunakan berbagai aplikasi AI populer yang relevan dengan dunia kreatif. Beberapa tools yang digunakan antara lain:

- a. Remove.bg. Untuk menghapus background gambar secara otomatis.
- b. Canva AI dan Fotor AI. Untuk pembuatan desain grafis cepat berbasis template cerdas.
- c. Runway ML dan CapCut AI. Untuk editing video otomatis, transisi, *subtitle*, dan pengolahan *footage*.
- d. Lumen5 dan Pictory. Untuk konversi teks menjadi video dengan dukungan suara sintesis. Sesi ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan membandingkan hasil edit manual dengan hasil berbasis AI, agar mereka memahami efisiensi dan kualitas dari penerapan teknologi tersebut.

3. Pendampingan Proyek Pembuatan Konten Digital

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan, siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diminta membuat proyek digital dengan memanfaatkan AI, baik dalam bentuk poster, infografis, maupun video singkat. Proyek ini didampingi oleh tim pelaksana dan guru untuk memastikan bahwa setiap kelompok mampu menerapkan tools yang telah dipelajari dan menghasilkan karya sesuai dengan standar industri.

4. Pelibatan Guru dalam Knowledge Transfer

Guru-guru produktif dari jurusan multimedia dan RPL juga terlibat dalam setiap tahapan pelatihan. Mereka mendapatkan materi yang sama dan diberikan sesi khusus untuk berbagi pengalaman, berdiskusi strategi pengajaran, serta merancang bagaimana AI bisa diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran. Dengan begitu, kompetensi guru juga turut meningkat, sehingga program ini tidak berhenti hanya pada kegiatan sesaat.

5. Penyusunan Modul dan Materi Digital

Untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran, tim pengabdian menyusun modul digital berupa ebook ringkas dan video tutorial yang berisi langkah-langkah penggunaan tools AI serta contoh hasil karya. Modul ini dapat digunakan kembali oleh guru dan siswa sebagai referensi belajar mandiri maupun untuk kegiatan ekstrakurikuler atau lomba.

Dengan strategi solusi yang menyeluruh mulai dari peningkatan literasi teknologi, praktik langsung, hingga pendampingan dan penyediaan sumber belajar kegiatan ini diharapkan memberikan dampak yang berkelanjutan dan mendorong lahirnya siswa-siswa kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya berbasis AI.

Dalam rangka menunjang kelancaran dan efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan, beberapa alat dan media telah dipersiapkan dan dimanfaatkan secara optimal. Alat dan media ini berperan penting dalam membantu peserta memahami konsep, mempraktikkan keterampilan, serta menghasilkan produk digital secara langsung. Adapun rincian alat dan media yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

- a. Laptop/Komputer, digunakan oleh peserta untuk menjalankan berbagai aplikasi dan platform berbasis AI. Spesifikasi minimal: RAM 4 GB, prosesor Core i3 atau setara, koneksi internet stabil.
- b. Proyektor dan layar presentasi, untuk menampilkan materi pelatihan, tutorial, dan demo penggunaan tools kepada seluruh peserta secara visual.
- c. Speaker dan mikrofon, mendukung proses penyampaian materi dan diskusi, terutama saat demonstrasi video atau audio dari AI *voice generator*.
- d. Smartphone (opsional), digunakan peserta untuk merekam video, mengambil gambar, atau mengedit konten ringan menggunakan aplikasi mobile berbasis AI seperti CapCut AI.

2. Perangkat Lunak dan Tools AI (*Software & Platforms*)

- a. Canva AI – untuk desain grafis otomatis seperti poster dan infografis.
- b. Remove.bg – untuk menghapus latar belakang gambar secara otomatis.
- c. CapCut AI – untuk editing video berbasis AI (*auto-caption*, *auto-cut*, efek transisi).
- d. Lumen5/InVideo/Pictory – untuk membuat video dari teks menggunakan AI.
- e. Runway ML – untuk editing video AI lebih lanjut (misalnya *remove object* atau *text-to-video*).
- f. ElevenLabs / Play.ht – untuk membuat *voice over* dengan teknologi AI.

- g. Google Docs/Google Slides – untuk kolaborasi dalam pembuatan storyboard dan laporan proyek.
3. Media Pembelajaran
 - a. Modul digital pelatihan. Berisi panduan praktis penggunaan tools AI, langkah-langkah editing gambar/video, serta template proyek akhir.
 - b. Video tutorial. Video singkat berdurasi 5–10 menit yang memandu peserta langkah demi langkah dalam menggunakan tools tertentu.
 - c. Contoh produk (*Best Practice*). Kumpulan desain dan video hasil dari pelatihan sebelumnya yang ditampilkan sebagai inspirasi bagi peserta.
4. Media Dokumentasi
 - a. Kamera/Smartphone. Digunakan untuk mendokumentasikan proses kegiatan (foto dan video).
 - b. Google Drive/Cloud Storage. Untuk menyimpan, berbagi, dan mendistribusikan hasil karya peserta, dokumen, serta materi pelatihan secara terpusat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan di SMK Negeri 6 Malang yang diikuti 30 siswa Kelas X Jurusan Multimedia. Pelatihan dilaksanakan di laboratorium multimedia dan komputer. Gambar 2 menunjukkan antusias siswa saat mengikuti pelatihan yang disampaikan.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi dan Pelatihan

Sebagai hasil dari rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan, siswa-siswa SMK Negeri 6 Malang berhasil menghasilkan berbagai produk digital kreatif dengan memanfaatkan teknologi AI. Produk-produk ini mencerminkan pemahaman dan keterampilan

siswa dalam mengaplikasikan tools AI dalam proses desain dan produksi konten multimedia. Karya yang dihasilkan adalah video edukatif dan promosi berbasis AI menggunakan aplikasi CapCut AI, Runway ML, dan Lumen5. Karya video yang dihasilkan berdurasi singkat sekitar 1–3 menit. Tema video meliputi:

- a. Promosi kegiatan sekolah.
- b. Edukasi literasi digital.
- c. Konten inspiratif berbasis narasi.



Gambar 3. Karya video yang dihasilkan siswa SMK Negeri 6 Malang (1)



Gambar 3. Karya video yang dihasilkan siswa SMK Negeri 6 Malang (2)

Gambar 3 dan 4 menunjukkan cuplikan video yang dihasilkan. Link video hasil kegiatan pelatihan dapat dilihat sebagai berikut www.bit.ly/dimasSMKN6Malang. Adapun karakteristik video yang dibuat antara lain:

- a. Teks otomatis menjadi narasi visual.

- b. *Subtitle* otomatis dan *dubbing* menggunakan AI *voice generator*.
- c. Editing cepat dengan template dan filter berbasis AI.

Untuk mengukur tingkat kesuksesan kegiatan ini, dilakukan beberapa tahapan evaluasi. Hal ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan selama proses pelaksanaan. Dalam kegiatan ini, evaluasi dilakukan secara bertahap dan menyeluruh melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan rincian sebagai berikut:

1. Evaluasi Awal (*Pre-Assessment*)

Dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap konsep AI dan keterampilan dasar dalam pengolahan gambar dan video. Metode yang digunakan meliputi:

- a. Kuesioner pengetahuan awal.
- b. Wawancara singkat dengan beberapa peserta dan guru.
- c. Observasi kemampuan teknis siswa saat menggunakan perangkat lunak editing konvensional.

2. Evaluasi Proses

Dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memastikan bahwa materi disampaikan dengan baik, siswa memahami setiap tahap, dan pelaksanaan berjalan sesuai rencana. Bentuk evaluasi proses antara lain:

- a. Pengamatan langsung selama pelatihan dan workshop.
- b. Sesi tanya jawab dan diskusi interaktif.
- c. Monitoring keaktifan siswa dalam praktik dan proyek kelompok.
- d. Umpan balik langsung dari siswa dan guru tentang kendala yang dihadapi.

3. Evaluasi Hasil (*Post-Assessment*)

Evaluasi hasil dilakukan setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai untuk menilai peningkatan kompetensi siswa. Metode evaluasi mencakup:

- a. Penilaian terhadap karya siswa (poster digital, video, infografis) berdasarkan aspek teknis, kreativitas, dan pemanfaatan AI.
- b. Tes akhir atau kuesioner yang sama seperti saat pre-assessment untuk melihat perkembangan pemahaman.
- c. Presentasi hasil proyek oleh siswa untuk menilai kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep.

4. Evaluasi Dampak dan Tindak Lanjut

Dilakukan untuk mengukur dampak kegiatan bagi siswa dan guru dalam jangka menengah. Bentuknya meliputi:

- a. Refleksi bersama guru untuk meninjau potensi integrasi AI dalam kurikulum.
- b. Rekomendasi tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan, pengembangan kurikulum AI, atau penguatan kegiatan ekstrakurikuler.
- c. Dokumentasi hasil kegiatan untuk dijadikan bahan evaluasi internal sekolah dan laporan ke pemangku kepentingan.

Dalam evaluasi ini diukur melalui beberapa aspek penilaian dengan diberikan 10 pertanyaan kepada peserta untuk mereview pendapat mereka mengenai pelatihan yang telah dilakukan. Aspek evaluasi berupa Pertanyaan yang diberikan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek yang di Evaluasi

No	Aspek Evaluasi
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan siswa
2	Penyampaian materi oleh narasumber
3	Ketersediaan dan kualitas perangkat pendukung
4	Kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan
5	Relevansi tools AI yang di ajarkan
6	Waktu pelaksanaan yang diberikan
7	Keterlibatan peserta selama pelatihan
8	Manfaat kegiatan untuk keterampilan digital siswa
9	Kesesuaian proyek akhir dengan tujuan pelatihan
10	Ketersediaan modul dan materi lanjutan

Sumber: Data yang telah diolah, 2025

Hasil evaluasi dibagi menjadi 5 skala yaitu

- a. Sangat Puas (SP)
- b. Puas (P)
- c. Cukup Puas (CP)
- d. Kurang Puas (KP)
- e. Tidak Puas (TP)

Hasilnya ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi

Aspek	% SP	% P	% CP	%KP	%TP
1	85	15	0	0	0
2	88	12	0	0	0
3	80	18	2	0	0
4	90	10	0	0	0
5	87	13	0	0	0
6	78	20	2	0	0
7	83	17	0	0	0
8	90	10	0	0	0
9	85	15	0	0	0
10	82	18	0	0	0

Sumber: Data yang telah diolah, 2025

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian sangat puas terhadap seluruh aspek kegiatan pelatihan, dengan skor di atas 80% pada setiap indikator. Ini mencerminkan bahwa kegiatan berjalan sangat baik, materi dan metode pelatihan sesuai harapan, dan memberi manfaat nyata dalam peningkatan keterampilan digital siswa. Dari hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa:

1. Pemahaman Materi

Sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik mengenai konsep dasar AI dan manfaatnya dalam pendidikan, seperti yang diukur melalui kuesioner evaluasi. Namun, beberapa peserta merasa perlu penjelasan lebih mendalam tentang aspek teknis aplikasi AI yang digunakan khususnya Runway ML, dan Lumen5.

2. Kepuasan Terhadap Materi Pelatihan

Mayoritas peserta puas dengan materi yang disampaikan, termasuk panduan penggunaan aplikasi berbasis AI. Umpan balik menunjukkan bahwa format pelatihan luring di laboratorium komputer dan media yang digunakan mendukung proses pembelajaran.

3. Keterampilan Praktis

Hasil sesi praktik menunjukkan bahwa banyak siswa yang berhasil mengaplikasikan AI dalam membuat karya video dengan baik.

4. Tantangan Teknis

Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam memahami konfigurasi teknis dan integrasi antar aplikasi AI yang digunakan. Tantangan ini terutama kebingungan menentukan aplikasi dan fitur AI apa yang cocok digunakan untuk melakukan editing video.

5. Feedback dari Peserta

Siswa dan guru memberikan umpan balik yang konstruktif mengenai kebutuhan pelatihan lanjutan dan dukungan teknis, serta menyarankan agar ada sesi tambahan untuk membahas pembuatan karya video berbasis AI tingkat lanjut.

Dari berbagai evaluasi yang telah dilakukan, kemudian ditentukan video karya siswa yang paling baik. Dipilih 2 tim dengan video terbaik untuk mendapatkan hadiah penghargaan. Pemberian hadiah ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemberian Penghargaan Kepada Peserta Video Terbaik

Untuk memastikan manfaat jangka panjang dari pelatihan ini. Setelah kegiatan pengabdian, rencana keberlanjutan meliputi pembentukan komunitas belajar atau kelompok diskusi bagi para guru dan siswa yang telah mengikuti pelatihan, di mana mereka dapat saling berbagi pengalaman, tantangan, dan solusi terkait penerapan AI dalam editing gambar dan video. Selain itu, akan disediakan akses berkelanjutan ke sumber daya digital, seperti modul pelatihan dan aplikasi AI, serta dukungan teknis melalui forum online atau sesi konsultasi berkala. Untuk memperkuat implementasi, tim pengabdian juga akan melakukan kunjungan lanjutan dan evaluasi berkala untuk menilai kemajuan dan memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan. Dengan rencana ini, diharapkan guru dan siswa SMK Negeri 6 Malang dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dan mengoptimalkan penggunaan aplikasi berbasis AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan integrasi teknologi AI dalam pengolahan gambar dan produksi video kepada siswa dan guru di SMK Negeri 6 Malang ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam memperkenalkan dan mempraktikkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran. Dari evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang positif. Feedback dari peserta menunjukkan rata-rata 85% sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan. Beberapa siswa dan guru sudah ada yang pernah menggunakan beberapa aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini, namun belum menggunakan fitur AI dengan optimal. Sebagian besar belum mengetahui fitur dalam Canva AI, Remove.bg, CapCut AI, Lumen5 / InVideo / Pictory, Runway ML dan ElevenLabs / Play.ht. Seiring dengan perkembangan aplikasi berbasis AI yang sangat pesat, perlu diimbangi dengan kegiatan-kegiatan pelatihan untuk mengenalkan aplikasi AI di lingkungan siswa sekolah.

Diperlukan pelatihan lanjutan untuk membahas aspek teknis yang lebih mendalam mengenai penggunaan aplikasi AI khususnya terkait pengolahan multimedia gambar dan video. Update aplikasi AI bisa terjadi kapan saja dan begitu cepat, namun tidak selalu guru dan siswa mau aktif mencari tahu terkait fitur AI terbaru. Untuk itu pelatihan secara berkala termasuk konfigurasi dan pemecahan masalah dari sebuah studi kasus nyata perlu dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 6 Malang yang telah menjadi mitra kegiatan ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan untuk Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang atas dukungannya sehingga kegiatan ini bisa berjalan sesuai dengan rencana

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Putri, R. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2, 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Amalia, R., & Rahmawati, N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring pada

Mata Pelajaran Sejarah di SMK Negeri 2 Sampit, Kabupaten Kotawaringin Timur. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(1), 61–78. <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i1.13821>

- Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoironisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>

- Kriswibowo, R., Muhimmah, S. H. F., Yunani, L. F., Prayogo, J. S., Febriana, R. W., Setyawan, A. B., & Lieztyanto, Y. G. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di Era Digital untuk Gen Z pada SMKN 1 Cerme Gresik. *Indonesia Bergerak: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 01–08. <https://doi.org/10.61132/inber.v3i1.662>

- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4, 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>

- Nisa, N. A. A., & Suwaidi, R. A. (2023). Analisis Potensi Dampak Artificial Intelligence (AI) terhadap Efisiensi Manajemen Operasional: Tinjauan Literatur | *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijssh/article/view/1577>

- Nugroho, A. (2025). *Tingkatkan Pengetahuan Siswa di Dunia Kerja, SMKN 6 Malang Menggelar Kegiatan Sehari Bersama Industri—Radar Malang*. Tingkatkan Pengetahuan Siswa di Dunia Kerja, SMKN 6 Malang Menggelar Kegiatan Sehari Bersama Industri - Radar Malang; Radar Malang. <https://radarmalang.jawapos.com/pend>

idikan/816044624/tingkatkan-
pengetahuan-siswa-di-dunia-kerja-
smkn-6-malang-menggelar-kegiatan-
sehari-bersama-industri

- Oktafia, N., Latifah, A. M., Haris, A. D. E., Andrianie, S., & Krismona, E. B. (2025). Mahasiswa dan AI: Transformasi Cara Berpikir Kritis dan Penyelesaian Masalah di Era Digital. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 10–33. <https://doi.org/10.29407/vpnfq046>
- Rifky, S., Kharisma, L., Afendi, A., Zulfa, I., Napitupulu, S., Ulina, M., Lestari, W., May Sanjaya, I. M., Kelvin, Sinaga, F., Muchtar, M., Judijanto, L., Halim, A., Laksono, R., Satyareni, D., & Rizal, A. A. (2024). *Artificial Intelligence: Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang*.
- Zebua, R., Khairunnisa, Sudipa, I. G. I., & M.Kom, S. (2023). *Fenomena Artificial Intelligence (AI)*.