
**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL KREATIF SISWA MELALUI PEMBUATAN
ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS AI DI SMK PKP 1 JIS**

Kelvin Andrean^{1*}, Jiyan Suhada², Hari Setyawan³.

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Indonesia

*E-mail: dosen03149@unpam.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilatarbelakangi oleh tantangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam menghadapi perkembangan kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) di sektor kreatif. Permasalahan utama yang diidentifikasi di SMK PKP 1 JIS adalah adanya silo kompetensi antar jurusan DKV, RPL, dan TKJ serta rendahnya efisiensi pada fase pra-produksi kreatif. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan Literasi Digital Kreatif (LDK) siswa melalui alur kerja produksi animasi yang diintegrasikan dengan teknologi AI. Metode yang digunakan adalah Project-Based Learning (PBL) melalui workshop penggunaan ChatGPT untuk ideasi skrip dan platform Animaker untuk produksi visual serta fitur Text-to-Speech. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada efisiensi produksi konten dan kolaborasi lintas disiplin ilmu. Kesimpulan dari program ini adalah penggunaan AI yang tepat guna dapat membekali siswa menjadi pengguna teknologi yang kritis, etis, dan kompetitif di industri digital.

Kata kunci: Literasi Digital Kreatif; Animasi Interaktif; *Artificial Intelligence*; *Project-Based Learning*.

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity is motivated by the challenges faced by Vocational High School (SMK) students in dealing with the development of Artificial Intelligence (AI) in the creative sector. The main problems identified at SMK PKP 1 JIS are competency silos between departments (DKV, RPL, and TKJ) and low efficiency in the creative pre-production phase. The aim of this activity is to increase students' Creative Digital Literacy (LDK) through an animation production workflow integrated with AI technology. The method used is Project-Based Learning (PBL) through workshops on using ChatGPT for script ideation and the Animaker platform for visual production and Text-to-Speech features. The results of the activity show a significant increase in content production efficiency and cross-disciplinary collaboration. The conclusion of this program is that the appropriate use of AI can equip students to become critical, ethical, and competitive technology users in the digital industry.

Keywords: *Creative Digital Literacy; Interactive Animation; Artificial Intelligence; Project-Based Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) pada era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan vokasi. Integrasi AI dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keniscayaan untuk melahirkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan alur kerja digital yang semakin kompleks. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa literasi AI merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21 yang wajib dimiliki oleh siswa (Maleni et al., 2025). Di SMK PKP 1 JIS, terdapat kebutuhan mendesak untuk menyelaraskan kompetensi lintas jurusan, khususnya antara Desain Komunikasi Visual (DKV), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK PKP 1 JIS, ditemukan beberapa permasalahan utama. Pertama, adanya silo kompetensi di mana setiap jurusan bekerja secara terisolasi. Kedua, efisiensi pada fase pra-produksi kreatif masih rendah, di mana siswa sering mengalami hambatan dalam memulai ide cerita. Ketiga, rendahnya tingkat literasi digital kreatif siswa. Nadiyah et al. (2025) menekankan bahwa penggunaan AI dan literasi digital berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMK, yang mana kemampuan ini sangat diperlukan untuk memecahkan masalah dalam produksi konten digital.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh fakta bahwa meskipun teknologi tersedia, tantangan dalam literasi AI di pendidikan K-12 (sekolah menengah) seringkali terletak pada bagaimana merancang perangkat pembelajaran yang efektif (Li et al., 2024). Tanpa literasi yang mumpuni, penggunaan AI berisiko memicu masalah plagiarisme dan penurunan orisinalitas karya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang tepat untuk menggeser paradigma siswa dari sekadar pengguna pasif menjadi sutradara kreatif (creative director) yang mampu mengarahkan AI untuk mempermudah proses produksi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan Literasi Digital Kreatif (LDK) siswa melalui pelatihan pembuatan animasi interaktif menggunakan metode Project-Based Learning (PBL). Penggunaan model PBL dalam kurikulum merdeka saat ini dianggap sebagai salah satu cara terbaik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proyek riil (Sadia & Retnasari, 2023). Dengan memanfaatkan alat bantu AI seperti ChatGPT dan Animaker (Ridhaningtyas, 2022), diharapkan siswa dapat memahami alur kerja AI-Augmented Workflow yang lebih efisien dan kolaboratif.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMK 1 PKP Jakarta Timur pada bulan November 2025. Sasaran peserta kegiatan ini adalah 50 siswa yang berasal dari tiga program keahlian berbeda, yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Lokasi kegiatan dipilih karena sekolah ini memiliki infrastruktur laboratorium komputer yang memadai namun memerlukan stimulasi dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk kurikulum kreatifnya. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL) yang dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Persiapan

Pada tahap ini, tim pengusul melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyelaraskan jadwal kegiatan dan kebutuhan perangkat lunak. Persiapan meliputi penyusunan modul pelatihan

literasi digital kreatif, materi *prompt engineering*, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test*.

2. Tahap Sosialisasi dan Edukasi

Tim memberikan pemaparan materi mengenai konsep dasar *AI-Augmented Workflow*. Fokus materi pada tahap ini adalah bagaimana cara berinteraksi dengan teknologi AI (seperti ChatGPT) secara etis guna menghasilkan ide cerita dan skrip animasi (*Minimum Viable Script*) tanpa menghilangkan unsur orisinalitas dari pemikiran siswa sendiri.

3. Tahap Workshop dan Pendampingan Produksi

Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari lintas jurusan. Kelompok tersebut kemudian mempraktikkan pembuatan animasi interaktif menggunakan platform Animaker. Proses ini mencakup pemanfaatan fitur *Text-to-Speech* untuk narasi audio dan pengaturan logika interaktivitas sederhana. Tim pengusul berperan sebagai fasilitator yang mendampingi setiap kelompok dalam mengatasi kendala teknis maupun kreatif.

4. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan program. Instrumen evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan Literasi Digital Kreatif (LDK) siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Indikator evaluasi mencakup kemampuan penggunaan alat bantu AI, efisiensi waktu produksi, dan kemampuan kolaborasi lintas disiplin.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melibatkan mitra yaitu SMK 1 PKP Jakarta Timur. Subjek pengabdian terdiri dari 50 siswa yang berasal dari konsentrasi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Karakteristik mitra menunjukkan bahwa siswa memiliki akses infrastruktur teknologi yang baik, namun masih memiliki keterbatasan dalam pengintegrasian teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam alur kerja kreatif mereka.

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* diolah untuk melihat tingkat pencapaian kinerja siswa dalam aspek Literasi Digital Kreatif (LDK). Hasil pengolahan data tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Capaian Kinerja Literasi Digital Kreatif Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Peningkatan

1	Pemahaman <i>Prompt Engineering</i>	45	71,1	26,1%
2	Efisiensi Fase Pra-Produksi	40	78,9	38,9%
3	Kolaborasi Lintas Disiplin	50	76,1	26,1%
4	Pemahaman Etika Penggunaan AI	60	73,3	13,3%
	Rata-rata Total	48,7	74,8	26,1%

Selain data kuantitatif, hasil pengabdian ini juga menghasilkan luaran berupa modul pelatihan AI-Augmented Workflow dan produk animasi interaktif yang mengintegrasikan elemen visual dari jurusan DKV, logika interaktif dari jurusan RPL, serta konektivitas sistem dari jurusan TKJ.

PEMBAHASAN

Peningkatan skor rata-rata literasi digital sebesar 26,1% menunjukkan bahwa intervensi melalui metode *Project-Based Learning* (PBL) efektif dalam mengubah pola kerja siswa SMK yang sebelumnya bersifat manual menjadi berbasis bantuan AI. Tahap awal kegiatan difokuskan pada penguatan konseptual mengenai penggunaan AI secara bijak.



Gambar 1. Penyampaian Materi Literasi Digital Kreatif di Era Artificial Intelligence

Pada Gambar 1, terlihat proses edukasi mengenai pentingnya *prompt engineering*. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Li et al. (2024) bahwa alat bantu AI dalam pendidikan dapat menjadi katalisator untuk mengeksplorasi solusi kreatif. Siswa diajarkan untuk tidak hanya menerima output AI secara mentah, melainkan melakukan validasi kritis, yang merupakan inti dari literasi digital di era AI. Selanjutnya, siswa memasuki tahap implementasi teknis untuk menghasilkan produk animasi interaktif. Proses ini menuntut sinkronisasi antara ide cerita yang dihasilkan AI dengan estetika visual.



Gambar 2. Praktik Pembuatan Animasi Interaktif

Visualisasi pada Gambar 2 menunjukkan transisi peran siswa menjadi sutradara kreatif menggunakan platform Animaker. Dengan fitur *Text-to-Speech*, hambatan teknis produksi suara dapat teratasi, mendukung temuan Sari et al. (2025) bahwa dukungan AI mempercepat perkembangan keterampilan operasional. Kolaborasi lintas jurusan (DKV, RPL, dan TKJ) sangat terlihat pada fase ini, di mana setiap siswa berkontribusi sesuai keahliannya dalam satu proyek terpadu. Kegiatan ini diakhiri dengan evaluasi bersama guna menjamin keberlanjutan program di lingkungan sekolah.



Gambar 3. Penutupan Kegiatan dan Foto Bersama

Momentum penutupan pada Gambar 3 menandai keberhasilan siswa dalam menyelesaikan proyek animasi interaktif mereka. Keberhasilan ini membuktikan bahwa integrasi AI dalam model PBL mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi siswa SMK dalam menghadapi industri kreatif (Sadia & Retnasari, 2023). Meskipun peningkatan etika penggunaan AI masih memerlukan pendampingan jangka panjang, antusiasme siswa menunjukkan kesiapan mereka untuk beradaptasi dengan teknologi masa depan.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan di SMK PKP 1 JIS telah berhasil meningkatkan Literasi Digital Kreatif (LDK) siswa melalui penerapan alur kerja berbasis kecerdasan buatan (*AI-Augmented Workflow*). Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat peningkatan rata-rata capaian kinerja literasi digital sebesar 26,1%, dengan peningkatan paling signifikan pada efisiensi fase pra-produksi dan penguasaan teknik *prompt engineering*. Penggunaan alat bantu AI seperti ChatGPT dan platform Animaker terbukti mampu meminimalkan hambatan teknis dan mempercepat proses kreatif siswa dalam pembuatan animasi interaktif.

Selain peningkatan teknis, kegiatan ini berhasil memecahkan silo kompetensi antar jurusan DKV, RPL, dan TKJ melalui kolaborasi dalam satu proyek terpadu. Meskipun demikian, aspek pemahaman etika penggunaan AI masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Sebagai saran, pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan modul pelatihan ini ke dalam kurikulum pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) secara berkelanjutan. Untuk kegiatan pengabdian di masa mendatang, disarankan adanya pendalaman materi mengenai perlindungan hak cipta dan validasi kebenaran informasi pada konten yang dihasilkan oleh AI guna menghasilkan lulusan vokasi yang tidak hanya terampil, tetapi juga berintegritas di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang atas dukungan pendanaan melalui skema Hibah Internal Tahun 2025. Terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang atas dukungan administratifnya. Selain itu, penulis mengapresiasi pihak SMK PKP 1 JIS yang telah memfasilitasi tempat dan sarana, serta seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Li, H., Xiao, R., Nieu, H., Tseng, Y.-J., & Liao, G. (2024). "From Unseen Needs to Classroom Solutions": Exploring AI Literacy Challenges & Opportunities with Project-based Learning Toolkit in K-12 Education. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Maleni, L., Putra, D. A., & Sari, A. (2025). Artificial intelligence literacy as part of 21st century skills. *Journal of Digital Competence*, 10(1), 12-25.
- Nadiyah, N., Wulandari, F., & Pratama, R. (2025). Pengaruh penggunaan AI dan literasi digital terhadap berpikir kritis siswa SMK Negeri 42 Jakarta. *Jurnal Inovasi Vokasi*, 4(1), 67-80.
- Ridhaningtyas, A. (2022). *Animaker Media Pembelajaran Berbasis Web*. Jakarta: Penerbit Edukasi Digital.
- Sadia, I. M., & Retnasari, I. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 11(1), 34-47.
- Sari, T. M., Nurjanah, S. S., & Rachman, I. F. (2025). Analisis Literature: Pengaruh AI-Based Feedback Terhadap Perkembangan Critical Thinking Skills Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 6(1), 55-68.