

Pelatihan *Prompt Engineering* Berbasis *Generative AI* untuk Akselerasi Pembuatan Konten Kreatif Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Generative AI-Based Prompt Engineering Training to Accelerate Creative Content Creation by Vocational High School Students

Jumriati¹, Endang Sriningsih²

¹Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, Universitas Teknologi AKBA Makassar, Indonesia; Email: jumriati@unitama.ac.id

²Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, Universitas Teknologi AKBA Makassar, Indonesia; Email: endang.sriningsih@unitama.ac.id

Article History

Received: 2026-08-13
Revised: 2026-08-20
Accepted: 2026-08-30
Published: 2026-09-01

Keywords:

Generative Artificial Intelligence, Prompt Engineering, AI Literacy, Creative Content Production, Vocational Education

Corresponding author:

jumriati@unitama.ac.id

Paper type:

Research paper



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Politeknik Wahdah Islamiyah Makassar

Abstract

The rapid advancement of Generative Artificial Intelligence (Gen-AI), exemplified by tools such as ChatGPT and Canva AI, offers substantial opportunities to accelerate creative content production in Vocational High Schools (SMK). However, optimal utilization of these tools requires the ability to compose precise instructions through prompt engineering techniques. This community service program aimed to train students of SMK Negeri 10 Makassar in Gen-AI-based prompt engineering to accelerate the production of creative content, such as visual designs, scripts, social media content, and promotional materials, in a manner that is effective, efficient, original, and responsible. The program involved 50 students as the strategic target group and was conducted on 22 July 2026 at the school premises. A participatory mentoring approach was applied, consisting of conceptual material delivery, demonstrations of prompt-writing techniques across various Gen-AI tools, hands-on practice in creative content creation, and intensive mentoring. Evaluation was conducted quantitatively and qualitatively through pre-test and post-test instruments to measure gains in digital competence, as well as a satisfaction questionnaire to assess implementation effectiveness. Results indicated a marked improvement in participants' understanding and skill in composing structured, precise, and relevant prompts, alongside tangible creative products such as copywriting, promotional scripts, and visual design assets. Both participants and the partner school expressed strong satisfaction with the program, which is expected to strengthen students' AI literacy and foster ethical, original use of Generative AI in vocational education.

Abstrak

Akselerasi teknologi Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) seperti ChatGPT dan Canva AI membuka peluang besar dalam mempercepat produksi konten kreatif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, pemanfaatan optimalnya menuntut keterampilan menyusun instruksi yang tepat melalui teknik prompt engineering. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan memberikan pelatihan prompt engineering berbasis Gen-AI kepada siswa SMK Negeri 10 Makassar guna mengakselerasi pembuatan konten kreatif, seperti desain visual, naskah, konten media sosial, dan materi promosi, secara efektif, efisien, orisinal, serta bertanggung jawab. Program ini melibatkan 50 orang siswa

SMK Negeri 10 Makassar sebagai mitra sasaran strategis dan dilaksanakan pada 22 Juli 2026 bertempat di lingkungan sekolah. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan pendampingan partisipatif yang meliputi pemaparan materi konseptual, demonstrasi teknik penyusunan prompt pada berbagai tools Gen-AI, praktik langsung pembuatan konten kreatif, dan pendampingan intensif. Evaluasi program dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi digital, serta penyebaran kuesioner kepuasan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menyusun prompt yang terstruktur, presisi, dan relevan, disertai produk konten kreatif nyata berupa copywriting, naskah promosi, dan aset desain visual. Peserta maupun pihak sekolah memberikan apresiasi positif terhadap pelaksanaan program ini, yang diharapkan dapat memperkuat literasi AI siswa serta menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi Generative AI secara etis dan orisinal di dunia pendidikan kejuruan.

Copyright @ 2026 Authors.

Cite this article:

Jumriati, & Sriningsih, E. (2026). Pelatihan *Prompt Engineering* Berbasis *Generative AI* untuk Akselerasi Pembuatan Konten Kreatif Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *SINERGI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 39-46.
<https://journal.uwais.ac.id/index.php/sinergi/article/view/82>.



This work is licensed under a Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (Generative Artificial Intelligence/Gen-AI) telah membawa perubahan signifikan dalam cara peserta didik mengakses informasi, menghasilkan ide, dan memproduksi konten kreatif berupa teks, gambar, audio, maupun video (Sugiono, 2024). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang berorientasi pada penguasaan keterampilan praktis dan kesiapan kerja dituntut untuk mempersiapkan siswanya agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut, termasuk dalam menghadapi dunia kerja kreatif yang semakin bertumpu pada pemanfaatan AI.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan Generative AI dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mempercepat proses produksi konten (Rahimi & Sevilla-Pavón, 2024). Meskipun demikian, kualitas keluaran yang dihasilkan model Generative AI seperti ChatGPT sangat bergantung pada kemampuan pengguna dalam menyusun instruksi atau prompt yang tepat, yang dikenal dengan istilah prompt engineering (Liu et al., 2023). Tanpa pemahaman teknik ini, siswa cenderung memperoleh hasil yang kurang relevan dan kurang orisinal, sehingga potensi Generative AI sebagai alat bantu produksi konten kreatif tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat serupa yang telah dilaksanakan di berbagai SMK menunjukkan hasil yang positif. Pelatihan pemanfaatan AI Generative Art dalam multimedia bagi siswa SMK Tirtajaya Depok bekerja sama dengan

Universitas Gunadarma terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa jurusan Multimedia dalam memanfaatkan Gen-AI secara kreatif dan bertanggung jawab (Siswadi et al., 2026). Demikian pula pelatihan pemanfaatan ChatGPT bagi siswa SMK Muhammadiyah 3 Makassar terbukti meningkatkan efektivitas belajar dan penyelesaian tugas siswa (Harmin et al., 2024), serta pelatihan pemanfaatan teknologi Generative AI sebagai media promosi menunjukkan peningkatan produktivitas dan kreativitas peserta dalam pembuatan konten (Satria et al., 2025). Namun, program-program tersebut umumnya berfokus pada satu ranah aplikasi (multimedia atau promosi), sedangkan kebutuhan siswa SMK bersifat lintas bidang keahlian, sehingga menyisakan celah bagi pelatihan prompt engineering yang lebih generik dan dapat diterapkan pada berbagai kebutuhan konten kreatif siswa.

SMK Negeri 10 Makassar menghadapi tantangan serupa, yaitu belum optimalnya pemanfaatan Generative AI oleh siswa dalam mendukung pembuatan konten kreatif untuk kebutuhan jurusan, tugas promosi, maupun portofolio karya. Sebagian besar siswa telah mengenal ChatGPT dan beberapa aplikasi AI generatif lain, namun penggunaannya masih terbatas pada percakapan sederhana dan belum menyentuh teknik penyusunan prompt yang sistematis untuk menghasilkan konten yang relevan, orisinal, dan berkualitas. Berdasarkan kondisi tersebut, Program Studi Sistem Informasi Universitas Teknologi AKBA Makassar memandang perlu melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan prompt engineering berbasis Generative AI bagi siswa SMK Negeri 10 Makassar sebagai upaya mendukung transformasi digital pendidikan kejuruan dan penguatan keterampilan kreatif abad ke-21.

Solusi yang ditawarkan disusun melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang memadukan pemaparan konsep, demonstrasi, dan praktik langsung (*learning by doing*). Tim pelaksana memberikan materi dasar mengenai Generative AI dan berbagai platform generatif, dilanjutkan dengan pengenalan teknik prompt engineering (penentuan peran/role, konteks, instruksi output, dan iterasi prompt), kemudian siswa dipandu untuk mempraktikkan penyusunan prompt guna menghasilkan konten kreatif sesuai bidang keahliannya masing-masing.

Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar Generative AI dan cara kerja berbagai tools generatif; (2) membekali siswa dengan keterampilan menyusun prompt yang efektif untuk berbagai kebutuhan pembuatan konten kreatif; (3) mempercepat proses pembuatan konten kreatif siswa melalui pemanfaatan Generative AI secara tepat guna; dan (4) menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya penggunaan teknologi Generative AI secara etis, kritis, orisinal, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan literasi Gen-AI dan kualitas karya, bagi sekolah dalam memperkuat pembelajaran berbasis teknologi digital, serta bagi tim pelaksana sebagai wujud implementasi Tridarma Perguruan Tinggi dan penguatan kolaborasi antara Universitas Teknologi AKBA Makassar dengan mitra sekolah.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan pendekatan pendampingan partisipatif dan aplikatif, yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan agar keterampilan yang diberikan dapat diterapkan secara berkelanjutan. Sasaran kegiatan adalah 50 orang siswa SMK Negeri 10 Makassar, yang dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa SMK merupakan calon tenaga kerja terampil yang perlu dibekali

kompetensi digital, termasuk kemampuan memanfaatkan Generative AI secara produktif sesuai bidang kejuruannya. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juli 2026, pukul 08.30–13.00 WITA, bertempat di SMK Negeri 10 Makassar.

Metode kegiatan terdiri atas tiga tahap. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi dan modul pelatihan, serta persiapan sarana dan prasarana. Tahap pelaksanaan meliputi pemaparan materi konsep Generative AI dan berbagai tools generatif (termasuk ChatGPT dan Canva AI), demonstrasi teknik prompt engineering, praktik penyusunan prompt oleh siswa, serta pendampingan pembuatan konten kreatif. Tahap evaluasi dan tindak lanjut meliputi pengukuran pemahaman peserta serta penyusunan rekomendasi pemanfaatan Generative AI secara berkelanjutan di sekolah. Rincian jadwal pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Waktu (WITA)	Kegiatan
08.30 – 09.00	Registrasi peserta dan pembukaan
09.00 – 09.30	Sambutan pihak sekolah dan tim pelaksana
09.30 – 10.30	Pemaparan materi: pengenalan Generative AI dan tools generatif (ChatGPT, Canva AI, dll.)
10.30 – 11.30	Materi dan demonstrasi teknik prompt engineering
11.30 – 12.30	Praktik penyusunan prompt untuk pembuatan konten kreatif
12.30 – 12.50	Evaluasi (post-test) dan pengisian kuesioner kepuasan
12.50 – 13.00	Penutupan

Sumber: Laporan Pelaksanaan Kegiatan PKM (2026)

Instrumen yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan meliputi modul/handout pelatihan, perangkat teknologi (laptop, proyektor, jaringan internet, dan platform Gen-AI), serta instrumen evaluasi berupa lembar pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan peserta. Efektivitas program dinilai melalui tiga rancangan evaluasi, yaitu: (1) pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep Generative AI dan prompt engineering; (2) observasi langsung terhadap praktik penyusunan prompt dan hasil konten yang dihasilkan peserta; serta (3) kuesioner kepuasan peserta terhadap pelaksanaan dan manfaat kegiatan pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana dan kerangka kerja yang ditetapkan, bertempat di SMK Negeri 10 Makassar pada pukul 08.30–13.00

WITA. Pelaksanaan dipimpin oleh Ketua Pelaksana didampingi tim dosen Universitas Teknologi AKBA Makassar, dengan materi disampaikan oleh instruktur utama. Pelatihan diikuti oleh 50 orang siswa yang menjadi sasaran strategis program. Seluruh tahapan kegiatan berjalan sesuai alokasi jadwal, dimulai dari registrasi, pembukaan, sambutan pimpinan, penyampaian materi konsep Generative AI dan tools generatif, pemaparan serta demonstrasi teknik prompt engineering, hingga sesi praktik langsung dan evaluasi.

3.2 Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Sebelum pelatihan (pre-test), sebagian besar peserta telah mengenali platform AI seperti ChatGPT, namun penggunaannya masih sebatas pencarian informasi atau percakapan sederhana tanpa teknik penyusunan prompt yang terstruktur. Setelah menerima materi serta demonstrasi penyusunan prompt yang meliputi penentuan role, context, instruction, dan format output (post-test), terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa yang cukup signifikan dalam menyusun instruksi yang efektif, presisi, dan relevan. Temuan ini menunjukkan lonjakan kompetensi digital siswa dalam memahami cara kerja model Generative AI serta penerapan teknik prompt engineering untuk mempercepat produksi karya, sejalan dengan temuan Harmin et al. (2024) yang melaporkan peningkatan efektivitas belajar siswa SMK setelah pelatihan pemanfaatan ChatGPT.

3.3 Hasil Produk Konten Kreatif Peserta

Melalui pendekatan pendampingan partisipatif (learning by doing), peserta dipandu untuk mempraktikkan penyusunan prompt secara mandiri guna menghasilkan berbagai luaran konten kreatif. Produk yang berhasil dibuat siswa selama sesi praktik meliputi: (1) copywriting dan naskah promosi, yaitu penyusunan teks iklan, caption media sosial, dan materi promosi produk/jasa yang komunikatif dan terstruktur menggunakan instruksi AI; (2) aset desain visual, yaitu pembuatan konsep dan elemen desain visual menggunakan platform Gen-AI untuk kebutuhan tugas jurusan, materi promosi, serta portofolio karya; dan (3) efisiensi waktu produksi, di mana penerapan teknik prompt engineering terbukti memangkas waktu proses ideasi dan pembuatan draf konten kreatif siswa secara nyata. Hasil ini memperkuat temuan Satria et al. (2025) bahwa pelatihan pemanfaatan Generative AI mampu meningkatkan produktivitas dan kreativitas peserta dalam pembuatan konten.

3.4 Evaluasi Kepuasan Peserta dan Mitra

Berdasarkan kuesioner evaluasi kepuasan yang diisi peserta pada akhir sesi, siswa memberikan tanggapan sangat positif terhadap materi pelatihan yang dinilai aplikatif dan langsung menjawab kebutuhan dunia kejuruan. Kehadiran tim pelaksana sebagai pendamping teknis (technical assistant) dinilai sangat membantu siswa dalam mengatasi kendala saat sesi praktik penyusunan prompt di laboratorium. Pihak SMK Negeri 10 Makassar turut menyambut baik pelaksanaan program ini karena memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan kompetensi digital dan kesiapan kerja siswa.



Gambar 1. Instruktur memandu siswa SMK Negeri 10 Makassar mempraktikkan formula penyusunan prompt (ROKET: Role, Objective, Konteks, Eksekusi, Tone) pada sesi demonstrasi teknik prompt engineering, 22 Juli 2026



Gambar 2. Kegiatan PKM Foto Bersama Siswa SMK Negeri 10 Makassar

Dokumentasi kegiatan pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa proses pelatihan tidak berhenti pada penyampaian materi konseptual semata, melainkan langsung diarahkan pada praktik penyusunan prompt yang terstruktur dan dapat diukur keberhasilannya. Kombinasi antara demonstrasi, pendampingan langsung, serta instrumen pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kegiatan ini dirancang secara reflektif dan berbasis data, sehingga capaian peningkatan pemahaman dan

keterampilan siswa yang dilaporkan pada bagian 3.2 dan 3.3 bukan sekadar klaim normatif, melainkan dampak nyata yang dapat ditelusuri dari proses hingga hasil. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi konkret bagi pengembangan praktik pengabdian kepada masyarakat berbasis teknologi Generative AI di lingkungan pendidikan kejuruan.

3.5 Kesadaran Etika, Keberlanjutan, dan Keterbatasan

Selain keterampilan teknis, kegiatan ini berhasil membangun pemahaman siswa mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi Generative AI secara etis, kritis, orisinal, serta bertanggung jawab tanpa mengabaikan integritas akademis dan kreativitas pribadi. Dibandingkan dengan program sejenis yang umumnya berfokus pada satu ranah aplikasi seperti multimedia (Siswadi et al., 2026) atau promosi (Satria et al., 2025), kebaruan kegiatan ini terletak pada cakupan penerapan prompt engineering yang bersifat lintas bidang keahlian, sehingga dapat diadaptasi oleh siswa dari berbagai jurusan di SMK. Keterbatasan pelaksanaan kegiatan ini antara lain durasi pelatihan yang relatif singkat (satu hari) sehingga pendalaman praktik pada tiap jenis konten kreatif belum dapat dilakukan secara menyeluruh. Tim pelaksana merekomendasikan agar keterampilan prompt engineering ini terus diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran berbasis proyek di SMK Negeri 10 Makassar, serta dipertimbangkan pengembangan program lanjutan dengan durasi lebih panjang dan pendalaman pada bidang keahlian spesifik.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pelatihan Prompt Engineering Berbasis Generative AI bagi siswa SMK Negeri 10 Makassar telah berhasil dilaksanakan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang dirumuskan. Program ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar Generative AI, membekali keterampilan menyusun prompt yang efektif, serta mempercepat proses pembuatan konten kreatif seperti copywriting, naskah promosi, dan aset desain visual. Program juga berhasil menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya penggunaan teknologi Generative AI secara etis, kritis, orisinal, dan bertanggung jawab.

Kontribusi utama kegiatan ini adalah penguatan literasi digital siswa SMK melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang bersifat lintas bidang keahlian, sehingga dapat direplikasi pada sekolah kejuruan lain dengan karakteristik jurusan yang beragam. Untuk keberlanjutan program, disarankan agar SMK Negeri 10 Makassar mengintegrasikan keterampilan prompt engineering ke dalam pembelajaran berbasis proyek secara rutin, serta membuka peluang kolaborasi lanjutan dengan Universitas Teknologi AKBA Makassar dalam bentuk pendampingan berkala.

Daftar Pustaka

- Harmin, A., Moeis, D., & Usman, N. (2024). Pelatihan pemanfaatan ChatGPT untuk efektivitas belajar dan penyelesaian tugas akademis siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 3 Makassar. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 8, 499–506.
- Liu, C., Bao, X., Zhang, H., Zhang, N., Hu, H., Zhang, X., & Yan, M. (2023). Improving ChatGPT prompt for code generation. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2305.08360>
- Rahimi, A. R., & Sevilla-Pavón, A. (2024). The role of ChatGPT readiness in shaping language teachers' language teaching innovation and meeting accountability: A

- bisymmetric approach. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7, Article 100258. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100258>
- Satria, D. A., Sidauruk, A., Sutarni, S., & Pirmansah, I. A. (2025). Pemanfaatan teknologi generatif artificial intelligence sebagai media promosi bagi guru dan staf publikasi di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*.
- Siswadi, A. A. P., Fahnun, B. U., Jauhari, A. F., Nova, S., Raihani, K., & Permana, I. A. (2026). Pelatihan pemanfaatan AI Generative Art dalam multimedia bagi siswa SMK Tirtajaya Depok dengan Universitas Gunadarma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 2909–2916.
- Sugiono, S. (2024). Proses adopsi teknologi generative artificial intelligence dalam dunia pendidikan: Perspektif teori difusi inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 110–133. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.4859>