

Pelatihan *Prompt Engineering* Menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk Produksi Musik Edukasi Islam di SMA N 1 Kedungwuni

Firdaus Perdana¹, Imam Prayogo Pujiono^{2*}, Jainul Arifin¹, Lilik Riandita¹, Tsalisa Yuliyanti³, Maftuhin¹

¹Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

²Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

The development of generative artificial intelligence (AI) opens up new opportunities for creative learning in secondary schools, including in the production of audio-based learning media. However, the use of AI among students still tends to be consumptive and has not been optimally directed to produce valuable educational works. This community service activity aims to improve students' understanding and skills in prompt engineering using Google Gemini and Suno AI to produce Islamic educational music. The activity was held on March 30, 2026, in a classroom at SMA Negeri 1 Kedungwuni, involving 38 11th-grade students. The implementation method combined presentations, practicums, and discussions. The material provided included an introduction to generative AI, techniques for composing effective prompts, using Google Gemini to design ideas and lyrics for Islamic-themed songs, and using Suno AI to transform prompts into educational songs. The level of achievement of the activity was measured by comparing pre-test and post-test results on five indicators. The evaluation results showed a strong increase in all indicators, with the average percentage of participants who answered "understand/can" increasing from 19.5% in the pre-test to 86.8% in the post-test. Furthermore, participants successfully produced a draft song themed on morality and Islamic values that can be used as an educational tool in schools. This activity demonstrated the effectiveness of practice-based training in strengthening AI literacy, digital creativity, and students' ability to produce relevant learning media. Follow-up programs are recommended through project mentoring, integration into Islamic Religious Education lessons, and similar training for teachers to ensure the program's continued effectiveness.

Keywords: *Prompt Engineering, Google Gemini, Suno AI, Islamic Educational Music, Digital Literacy*

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) generatif membuka peluang baru dalam pembelajaran kreatif di sekolah menengah, termasuk dalam produksi media pembelajaran berbasis audio. Namun, pemanfaatan AI di kalangan siswa masih cenderung bersifat konsumtif dan belum diarahkan secara optimal untuk menghasilkan karya edukatif yang bernilai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam *prompt engineering* menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk memproduksi musik edukasi Islam. Kegiatan dilaksanakan pada 30 Maret 2026 di Ruang Kelas SMA Negeri 1 Kedungwuni dengan melibatkan 38 siswa kelas XI. Metode pelaksanaan menggabungkan presentasi, praktikum, dan diskusi. Materi yang diberikan meliputi pengenalan AI generatif, teknik menyusun prompt yang efektif, penggunaan Google Gemini untuk merancang ide dan lirik lagu bertema Islam, serta penggunaan Suno AI untuk mengubah prompt menjadi lagu edukatif. Tingkat ketercapaian kegiatan diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada lima indikator. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang kuat pada seluruh indikator, dengan rata-rata peserta yang menjawab paham/bisa meningkat dari 19,5% pada *pre-test* menjadi 86,8% pada *post-test*. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan draf lagu bertema akhlak dan nilai-nilai keislaman yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi di sekolah. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif untuk memperkuat literasi AI, kreativitas digital, dan kemampuan siswa dalam memproduksi media pembelajaran yang relevan. Program lanjutan direkomendasikan dalam bentuk

pendampingan proyek, integrasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta pelatihan serupa bagi guru agar kebermanfaatannya kegiatan lebih berkelanjutan.

Kata Kunci: *Prompt Engineering*, Google Gemini, Suno AI, Musik Edukasi Islam, Literasi Digital

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital pada era *Society 5.0* menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mendorong mereka menjadi kreator yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, kritis, dan bertanggung jawab (Lasmana dkk., 2024). Literasi digital pada konteks ini tidak lagi sebatas kemampuan mengakses informasi, melainkan juga mencakup kemampuan memproduksi konten, mengevaluasi keluaran teknologi, serta memahami etika penggunaannya dalam kehidupan belajar sehari-hari (Agung, 2024)(Suswandari, 2023). Dalam konteks sekolah menengah atas (SMA), kebutuhan tersebut semakin penting karena siswa berada pada fase eksplorasi identitas, kreativitas, dan kemampuan komunikasi digital (Sandy dkk., 2023).

Salah satu perkembangan teknologi yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah AI generatif (Perdana dkk., 2025). Teknologi ini memungkinkan pengguna menghasilkan teks, gambar, audio, dan bentuk konten lain melalui instruksi berbasis bahasa alami (Prayogo Pujiono dkk., 2024). Dalam praktiknya, kualitas hasil AI sangat dipengaruhi oleh kualitas instruksi atau prompt yang diberikan (Djeffal, 2025). Oleh sebab itu, *prompt engineering* menjadi kompetensi penting agar pengguna mampu menyusun perintah yang jelas, spesifik, kontekstual, dan sesuai tujuan. Google Gemini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa merancang ide, menyusun lirik, menyederhanakan bahasa, dan memperbaiki struktur narasi, sedangkan Suno AI dapat digunakan untuk mengubah prompt atau lirik menjadi komposisi musik yang utuh. Penggunaan AI generatif dalam bidang musik juga dipandang mampu memperluas ruang kreativitas siswa dan menurunkan hambatan teknis dalam proses penciptaan karya (Yang, 2025).

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Kedungwuni, ditemukan bahwa siswa kelas XI pada umumnya telah akrab dengan gawai, media sosial, dan istilah AI, tetapi pemanfaatannya masih lebih dominan untuk hiburan dan pencarian informasi sederhana. Sebagian besar siswa belum memahami prinsip *prompt engineering*, belum mampu menyusun prompt yang terarah, dan belum mengetahui alur kerja yang sistematis untuk menghubungkan AI berbasis teks dengan AI berbasis musik. Di sisi lain, konten edukasi Islam yang dekat dengan kehidupan remaja masih sering disajikan dalam bentuk ceramah atau teks yang kurang menarik bagi siswa (Prayogi dkk., 2026). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pelatihan yang tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga mengarahkan penggunaannya untuk menghasilkan media edukatif yang kontekstual dan bernilai.

Sejumlah kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan AI di lingkungan pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, minat, dan literasi digital peserta apabila dirancang dalam bentuk *workshop* yang menekankan praktik langsung (Pujiono, Prayogi, & Rohmah, 2024)(Pujiono, Prayogi, & Firdausi, 2024). Pada saat yang sama, pemanfaatan AI dalam produksi audio-visual dan penciptaan musik memiliki potensi untuk mendorong ekspresi kreatif, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa (Helmanto & Dayana, 2024). Namun, penerapan AI dalam konteks konten keislaman memerlukan perhatian khusus terhadap akurasi isi, kesesuaian pesan, serta etika penggunaan teknologi agar keluaran yang dihasilkan tidak sekadar menarik secara teknis, tetapi juga tepat secara substansi (Pujiono dkk., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian dari UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan menyelenggarakan kegiatan Pelatihan *Prompt Engineering* Menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk Produksi Musik Edukasi Islam bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungwuni. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk *workshop* partisipatif melalui presentasi, praktikum, dan diskusi. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep *prompt engineering*, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk memproduksi musik edukasi Islam, serta mendorong lahirnya media pembelajaran kreatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berada dalam ruang lingkup penguatan literasi digital dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan AI generatif dalam konteks pendidikan. Objek kegiatan adalah 38 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungwuni. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2026 di Ruang Kelas SMA Negeri 1 Kedungwuni. Pelaksanaan program didampingi oleh tim pelaksana yang berjumlah 6 orang, terdiri atas dosen dan mahasiswa dari UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pemilihan siswa kelas XI didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini siswa telah memiliki kemampuan literasi dasar yang memadai serta cukup siap untuk diperkenalkan pada praktik teknologi kreatif yang lebih kompleks.

Metode yang digunakan dalam *workshop* adalah presentasi, praktikum, dan diskusi. Metode presentasi digunakan untuk memberikan landasan konseptual mengenai AI generatif, fungsi *prompt engineering*, karakteristik Google Gemini dan Suno AI, serta prinsip etika penggunaan AI untuk konten edukatif. Metode praktikum menjadi inti kegiatan, karena siswa diarahkan untuk langsung mencoba merumuskan prompt, menghasilkan ide dan lirik lagu melalui Google Gemini, kemudian mengolah prompt atau lirik tersebut menjadi karya musik dengan Suno AI. Sementara itu, metode diskusi digunakan untuk memfasilitasi tanya jawab, mengklarifikasi kesulitan teknis, dan mendampingi peserta dalam melakukan revisi prompt berdasarkan hasil yang diperoleh.

Materi *workshop* disusun secara bertahap agar alur belajar siswa lebih sistematis. Materi pertama adalah pengenalan AI generatif dalam pendidikan, yang membahas peluang, keterbatasan, dan etika pemanfaatan AI di lingkungan sekolah. Materi kedua adalah dasar-dasar *prompt engineering*, meliputi struktur prompt yang efektif, seperti penetapan peran, tujuan, konteks, batasan, format keluaran, dan proses iterasi. Materi ketiga berfokus pada penggunaan Google Gemini untuk menyusun tema, tujuan pesan, diksi, dan lirik lagu bertema Islam, misalnya tentang kejujuran, adab kepada orang tua, salat tepat waktu, menjaga lisan, dan persahabatan Islami. Materi keempat adalah penggunaan Suno AI untuk mengubah lirik atau prompt menjadi lagu, memilih gaya musik, tempo, suasana, serta mengevaluasi kesesuaian hasil dengan pesan edukatif yang diharapkan. Materi terakhir menekankan pentingnya verifikasi isi, penyuntingan hasil AI, serta tanggung jawab pengguna dalam menghasilkan konten yang etis dan bermanfaat.

Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyusun bahan ajar, menyiapkan instrumen evaluasi, serta menyesuaikan strategi pelatihan dengan karakteristik peserta. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan *pre-test*, dilanjutkan penyampaian materi, praktikum terbimbing, diskusi, presentasi hasil sederhana peserta, dan *post-test*. Pada tahap evaluasi, tim membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti *workshop*.

Pengukuran tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen evaluasi terdiri atas lima pertanyaan tertutup yang merepresentasikan indikator pengetahuan dan keterampilan utama, yaitu pemahaman tentang *prompt engineering*, pengetahuan fungsi Google Gemini, kemampuan menyusun prompt terarah, pengetahuan penggunaan Suno AI, serta kemampuan mengintegrasikan keluaran dari kedua platform untuk memproduksi musik edukasi Islam. Jawaban dikategorikan ke dalam dua pilihan, yaitu paham/bisa dan belum paham/belum bisa. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan jumlah dan persentase jawaban positif pada *pre-test* dan *post-test*. Keberhasilan kegiatan juga diperkuat melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama sesi praktikum, kualitas hasil karya awal yang dihasilkan, serta kemampuan siswa menjelaskan kembali proses yang mereka lakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan lancar dan kondusif. Sejak awal kegiatan, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pemanfaatan AI dalam pembuatan musik edukasi. Pada sesi penyampaian materi, siswa aktif mengajukan pertanyaan mengenai cara membuat prompt yang “tidak membingungkan” AI, cara membedakan hasil yang baik dan kurang baik, serta bagaimana memastikan bahwa lirik bertema Islam tetap sesuai dengan pesan yang benar. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa topik *workshop* memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan dan minat siswa. Dokumentasi penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi penyampaian materi

Pada sesi praktikum, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil agar pendampingan lebih efektif. Siswa mulai dari merumuskan topik lagu, menentukan sasaran pendengar, menyusun prompt dengan bantuan format yang diberikan fasilitator, lalu menggunakan Google Gemini untuk menghasilkan ide lirik dan memperbaiki pilihan diksi. Setelah itu, hasil lirik atau prompt dikembangkan kembali di Suno AI untuk menghasilkan lagu yang lebih utuh. Pada tahap ini terlihat adanya perubahan pola berpikir siswa. Mereka tidak lagi hanya menunggu hasil dari AI, tetapi mulai belajar menilai keluaran, merevisi perintah, dan menyesuaikan hasil dengan tujuan edukasi yang diinginkan. Dokumentasi peserta kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi peserta kegiatan

Sebelum materi utama dimulai, seluruh peserta terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* melalui platform Kahoot untuk memetakan kemampuan awal mereka. Dokumentasi pelaksanaan *pre-test* dapat dilihat pada Gambar 3. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal istilah AI secara umum, tetapi belum memiliki pemahaman yang cukup tentang *prompt engineering* dan belum mengetahui alur produksi musik edukasi Islam menggunakan kombinasi Google Gemini dan Suno AI. Hasil pengukuran *pre-test* disajikan pada Tabel 1.



Gambar 3. Dokumentasi *Pre-test* melalui Kahoot

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Peserta (N = 38)

No	Pertanyaan	Paham/Bisa (n)	Belum/Tidak (n)
1	Apakah Anda memahami apa yang dimaksud dengan <i>prompt engineering</i> dalam penggunaan AI?	9	29
2	Apakah Anda mengetahui fungsi Google Gemini untuk membantu merancang ide atau lirik musik edukasi Islam?	11	27
3	Apakah Anda mampu menulis prompt yang spesifik agar AI menghasilkan lirik bertema Islam sesuai tujuan pembelajaran?	7	31
4	Apakah Anda mengetahui cara menggunakan Suno AI untuk mengubah prompt atau lirik menjadi lagu?	6	32
5	Apakah Anda mampu menggabungkan hasil dari Google Gemini dan Suno AI menjadi produk musik edukasi Islam sederhana?	4	34

Setelah seluruh sesi materi, praktikum, dan diskusi selesai, peserta mengerjakan *post-test* dengan butir pertanyaan yang sama. Hasil *post-test* pada Tabel 2 memperlihatkan adanya peningkatan yang sangat kuat pada seluruh indikator yang diukur.

Tabel 2. Hasil *Post-Test* Peserta (N = 38)

No	Pertanyaan	Paham/Bisa (n)	Belum/Tidak (n)
1	Apakah Anda memahami apa yang dimaksud dengan <i>prompt engineering</i> dalam penggunaan AI?	34	4
2	Apakah Anda mengetahui fungsi Google Gemini untuk membantu merancang ide atau lirik musik edukasi Islam?	35	3
3	Apakah Anda mampu menulis prompt yang spesifik agar AI menghasilkan lirik bertema Islam sesuai tujuan pembelajaran?	32	6
4	Apakah Anda mengetahui cara menggunakan Suno AI untuk mengubah prompt atau lirik menjadi lagu?	33	5
5	Apakah Anda mampu menggabungkan hasil dari Google Gemini dan Suno AI menjadi produk musik edukasi Islam sederhana?	31	7

Secara deskriptif, data pada Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan peningkatan yang substansial. Pemahaman siswa tentang *prompt engineering* meningkat dari 23,7% menjadi 89,5%. Pengetahuan siswa mengenai fungsi Google Gemini untuk membantu merancang ide dan lirik musik edukasi Islam meningkat dari 28,9% menjadi 92,1%. Kemampuan menyusun prompt yang spesifik meningkat dari 18,4% menjadi 84,2%, sedangkan pemahaman penggunaan Suno AI meningkat dari 15,8% menjadi 86,8%. Pada indikator yang paling kompleks, yaitu kemampuan mengintegrasikan Google Gemini dan Suno AI menjadi produk musik edukasi Islam sederhana, peningkatan terjadi dari 10,5% menjadi 81,6%. Jika dirata-ratakan,

persentase peserta yang menjawab paham/bisa meningkat dari 19,5% pada *pre-test* menjadi 86,8% pada *post-test*.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *workshop* berhasil menjawab permasalahan utama yang diidentifikasi pada bagian pendahuluan, yakni rendahnya pemahaman siswa terhadap *prompt engineering* dan terbatasnya keterampilan mereka dalam memanfaatkan AI untuk produksi media edukatif. Temuan ini sejalan dengan hasil-hasil pengabdian sebelumnya yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan AI di lingkungan pendidikan (Pujiono dkk., 2026)(Rahmawati dkk., 2025). Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami sendiri proses iteratif dalam berinteraksi dengan AI: menyusun prompt, menilai hasil, merevisi instruksi, dan memilih keluaran yang paling sesuai dengan tujuan edukasi.

Dari sisi capaian produk, seluruh kelompok berhasil menghasilkan minimal satu draf musik edukasi Islam. Sebagian besar karya mengangkat tema terkait akhlak / nilai-nilai keislaman dari tokoh Islam, seperti Salahuddin Al Ayyubi, Umar Al Faruq, dan Utsman bin Affan. Tiga kelompok berhasil menyelesaikan versi lagu yang relatif utuh dengan struktur lirik yang lebih terarah, sedangkan kelompok lainnya masih memerlukan perbaikan pada ketepatan diksi, durasi, atau kesesuaian gaya musik dengan pesan yang dibawa. Capaian ini memperlihatkan bahwa integrasi Google Gemini dan Suno AI dapat menurunkan hambatan teknis dalam proses produksi musik, sehingga siswa yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan musik formal tetap dapat menghasilkan karya yang layak digunakan sebagai media edukatif sederhana.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan dampak yang lebih luas daripada sekadar peningkatan skor evaluasi. Secara sosial-pedagogis, siswa mengalami perubahan posisi dari pengguna teknologi yang pasif menjadi kreator yang lebih reflektif. Mereka mulai memahami bahwa AI bukan alat yang bekerja otomatis tanpa kendali manusia, melainkan alat bantu yang tetap memerlukan arahan, penilaian, dan penyuntingan. Dalam konteks musik edukasi Islam, pemahaman ini sangat penting karena keluaran AI harus diverifikasi agar tidak mengandung pesan yang kurang tepat, terlalu umum, atau kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memperkuat literasi teknis, tetapi juga literasi kritis dan etis.

Keberhasilan program didukung oleh beberapa faktor. Pertama, topik pelatihan sangat relevan dengan minat remaja karena menggabungkan AI, musik, dan kreativitas digital. Kedua, metode presentasi, praktikum, dan diskusi menciptakan alur pembelajaran yang seimbang antara konsep dan aplikasi. Ketiga, rasio pendampingan yang cukup memadai dari enam orang tim pelaksana memungkinkan siswa memperoleh bantuan ketika mengalami hambatan teknis maupun kebingungan dalam menyusun prompt. Keempat, penggunaan dua platform yang saling melengkapi membuat siswa memahami alur kerja kreatif secara lebih konkret: Google Gemini berfungsi sebagai alat eksplorasi ide dan perancangan teks, sedangkan Suno AI berfungsi sebagai alat produksi audio.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa keterbatasan. Tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital awal yang sama, sehingga kecepatan belajar antarpeserta bervariasi. Selain itu, kualitas perangkat dan kestabilan koneksi internet ikut memengaruhi kelancaran proses praktikum. Pada beberapa kasus, hasil keluaran AI juga memerlukan beberapa kali revisi karena prompt awal masih terlalu umum, terlalu panjang, atau belum cukup spesifik. Keterbatasan lain adalah durasi *workshop* yang relatif singkat, sehingga pendalaman aspek estetika musik, validasi isi keislaman, dan penyempurnaan produk belum dapat dilakukan secara optimal. Meski demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai strategis kegiatan, justru menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa pendampingan yang lebih berkelanjutan.

Dengan memperhatikan hasil dan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa pelatihan *prompt engineering* berbasis Google Gemini dan Suno AI memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai model pengabdian maupun pembelajaran kreatif di sekolah. Produk yang dihasilkan siswa dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi kampanye karakter, konten kegiatan Rohis, hingga bahan penguatan budaya sekolah berbasis nilai. Dalam perspektif ini, dampak kegiatan tidak hanya berhenti pada peningkatan kemampuan individual peserta, tetapi juga berpotensi berkontribusi pada inovasi media pembelajaran dan budaya digital positif di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *prompt engineering* menggunakan Google Gemini dan Suno AI di SMA Negeri 1 Kedungwuni telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI generatif untuk memproduksi musik edukasi Islam. Secara deskriptif, capaian ini terlihat dari kenaikan rata-rata jawaban paham/bisa dari 19,5% pada *pre-test* menjadi 86,8% pada *post-test*, serta keberhasilan peserta menghasilkan draf lagu bertema akhlak dan nilai-nilai keislaman. Kelebihan program ini terletak pada relevansi topik, pendekatan pembelajaran berbasis praktik, dan pendampingan intensif dari tim pelaksana, sedangkan kelemahannya terutama terkait keterbatasan waktu, variasi kemampuan awal peserta, serta ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet. Secara praktis, kegiatan ini memberikan bekal literasi AI dan kreativitas digital yang dapat dimanfaatkan siswa maupun sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, disarankan adanya pelatihan lanjutan berbasis proyek, integrasi hasil kegiatan ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau kegiatan ekstrakurikuler, serta penguatan kapasitas guru agar pemanfaatan AI generatif di sekolah dapat berlangsung secara lebih berkelanjutan, kritis, dan etis.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Kedungwuni, para guru, dan seluruh siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan melalui tim dosen dan mahasiswa yang telah mendukung perencanaan dan pelaksanaan *workshop*, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. C. W. (2024). Pemantapan Literasi Digital oleh Pendidik dan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 23-31. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.103>
- Djeffal, C. (2025). Reflexive Prompt Engineering. *Proceedings of the 2025 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 1757-1768. <https://doi.org/10.1145/3715275.3732118>
- Helmanto, F., & Dayana, Y. F. (2024). The Development of Musicalization Poetry assisted by Artificial Intelligence. *Foremost Journal*, 5(2), 119-126. <https://doi.org/10.33592/foremost.v5i2.5131>
- Lasmana, O., Festiyet, F., Razak, A., & Fadilah, M. (2024). Transforming Education in the 5.0 Era: Utilizing Technology to Improve Critical Thinking and Creativity in The Digital Generation. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science (ICSS)*, 3(2), 285-294. <https://doi.org/10.59188/icss.v3i2.208>
- Perdana, F., Riandita, L., Prayogi, A., Shofiani, R., Pujiono, I. P., Anzaini, S. S., & Agustina, R. W. (2025). Workshop AI Generatif Sonauto.ai untuk Pengembangan Kreativitas Musikal dan Literasi Digital pada Siswa MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 702-709.
- Prayogi, A., Setyawan, M. A., Nasrullah, R., Pujiono, I. P., & Syaifuddin, M. (2026). Strengthening Community Religious Understanding Through Community-Based Religious Study Activities. *Jurnal Pengabdian IPTEK*, 1(1), 15-23.
- Prayogo Pujiono, I., Sopiah, S., Hikmah Sofyan, N., & Arifin, J. (2024). Workshop Google Gemini untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa-Siswi di SMP Negeri 1 Kandangserang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02). <https://doi.org/10.33504/dulang.v4i02.372>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., & Firdausi, M. I. (2024). Workshop Google Gemini untuk Membuat Artikel dengan Teknik SEO bagi Anggota Koperasi Mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI)*, 4(1), 45-53. <https://doi.org/10.33019/depati.v4i1.5225>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Nugroho, D. A., Shofian, R., & Fasya, A. A. (2026). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Pengabdian Masyarakat Bagi Anggota UKM F Literasi Pendidikan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.62870/komunitas:jpkpm.v5i2.31804>

- Pujiono, I. P., Prayogi, A., & Rohmah, S. (2024). Pelatihan ChatGPT Sebagai Alat Bantu Belajar Mandiri Bagi Pelajar di Desa Kandangserang Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 4(2), 104-112.
- Pujiono, I. P., Rizaludin, M., Ikhsanuddin, R. M., Rahayu, E. P., & Lazaba, R. Q. (2025). Bahaya ChatGPT pada Integritas Ujian Online di UIN Kh Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Institut Teknologi & Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan. *Journal of Data Science Theory and Application*, 4(2), 1-9.
- Rahmawati, F., Nurlaela, E., Prayogi, A., Pujiono, I. P., Abdussalaam, A., & Subekti, A. C. (2025). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Konten Edukasi Digital Melalui *Workshop* Canva dan CapCut. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 6(3), 664-680.
- Sandy, F., Suryaningtyas, A. A., Dwihantoro, P., Susanti, D., & Muliawanti, L. (2023). Schoolaboration: Effort to improve students' skills in creating social media content in SMA Muhammadiyah Muntilan. *Community Empowerment*, 8(7), 992-996. <https://doi.org/10.31603/ce.9743>
- Suswandari, A. F. (2023). The Effect of Using STEM Learning Models for Students to Improve Digital Literacy Skills in Elementary Schools. *Research and Innovation in Social Science Education Journal (RISSEJ)*, 1(1), 11-18. <https://doi.org/10.30595/rissej.v1i1.114>
- Yang, H. (2025). Peculiarities of the Development of Students' Musical Skills Under the Influence of Modern Software. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 26(1), 118-134. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v26i1.7977>