

Received: Juli 2025	Accepted: Desember 2025	Published: Januari 2026
Article DOI: http://dx.doi.org/10.24903/jam.v10i01.3706		

Pendampingan Penggunaan *Generative AI* bagi Guru: Meningkatkan Kompetensi Riset Sederhana Berbasis *Prompt Engineering* dan Penegasan Prinsip Integritas Akademik

Rahmi Maulidya

Universitas Trisakti, Jakarta

rahmimaulidya@trisakti.ac.id

Triwulandari Satitidjati Dewayana

Universitas Trisakti, Jakarta

triwulandari_sd@trisakti.ac.id

Anik Nur Habyba

Universitas Trisakti, Jakarta

anik@trisakti.ac.id

Abstrak

Tuntutan peserta Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam melakukan riset dan menyusun sebuah makalah seringkali menjadi hambatan di tahap awal. Generative AI (Gen AI), seperti Blackbox AI, yang dapat membantu peserta PPG mengatasi tantangan awal dalam penelitian dan menulis paper menggunakan engineering prompt untuk membangun penelitian sederhana. Untuk menggunakan ini, guru harus memiliki pemahaman yang luas tentang kecerdasan buatan, dapat menggunakannya dengan bijak, dan harus memparafrase hasil untuk menjaga integritas akademik. Kegiatan ini sebagai pendampingan bagi para guru peserta PPG menggunakan Gen AI untuk riset sederhana, dengan fasilitator tim PKM Universitas Trisakti dan dihadiri 18 peserta PPG kabupaten Ponorogo dan umum. Kegiatan diawali dengan pengenalan blackbox AI yang digunakan untuk penyusunan judul, latar belakang, tinjauan literatur dan metode penelitian. Pemahaman peserta diuji dengan post-test yang berisi pertanyaan mengenai blackbox AI, daftar konten, jumlah kata pada judul penelitian dengan unsur yang harus ada, dan pertanyaan pada latar belakang mengenai format urutan yang ideal. Pendampingan dilanjutkan 2 minggu berikutnya, peserta mengumpulkan draft paper. Sejumlah 9 paper direview, diberi kesempatan memperbaiki kembali dan terakhir seleksi pendanaan paper untuk dikirim ke jurnal nasional terakreditasi. Kegiatan pendampingan ini dapat menjadi contoh kontribusi Gen AI dalam mendukung kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci: *PPG, pendampingan, riset sederhana, blackbox AI, prompt Gen AI*

Pendahuluan

Teknologi kecerdasan buatan generatif atau Gen AI di dunia Pendidikan memberi dampak besar terhadap kegiatan belajar mengajar dan penelitian (Oktavianus et al., 2023; Pratiwi dan Yunus, 2024). Gen AI dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran yang lebih efektif dan lebih personal sesuai permintaan individu (Rifky, 2024). Beberapa penggunaan Gen AI di dunia pendidikan adalah mengembangkan materi pembelajaran, menganalisis hasil pengolahan data dan mengotomatisasi pekerjaan administrasi (Maola et al., 2024; Pratiwi dan Yunus, 2024). Gen AI juga dapat membantu guru dalam melakukan penelitian yaitu mengumpulkan pustaka yang sesuai, menentukan variabel/atribut riset, dan secara efisien menterjemahkan hasil kualitatif dan kuantitatif (Achmadi et al., 2025; Fendiyanto et al., 2025). Gen AI menawarkan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan berdampak pada kualitas penelitian guru menjadi lebih baik.

Peran guru sebagai peneliti memiliki dampak yang besar terhadap kualitas pembelajaran di masa depan (Mardhatillah dan Surjanti, 2023). Pada penelitian mengenai tindakan kelas, permasalahan diidentifikasi melalui riset dan solusi inovatif dapat dikembangkan dan langsung dievaluasi (Achmadi et al., 2025). Profesionalisme guru akan terasah dan dapat mengembangkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan murid (Pratiwi dan Yunus, 2024; Cahyono dan Irwanto, 2023). Guru dituntut berpikir secara sistematis dan kritis, serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan bukti laporan (Mardhatillah dan Surjanti, 2023). Hal ini mendorong guru untuk terus meneliti dan mengembangkan hasil penelitian yang bermanfaat dalam menunjang efektivitas pembelajaran.

GenAI berpotensi mendukung penelitian yang dilakukan oleh guru, dan perlu dipersiapkan teknologi yang dapat mendukung penerapannya di dunia pendidikan (Pratiwi dan Yunus, 2024). Dalam melakukan riset sederhana, guru membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pengoperasian tools Gen AI (Fendiyanto et al., 2025; Achmadi et al., 2025). Penyebab kesenjangan teknologi diantaranya adalah 1) Penawaran pelatihan yang sesuai sangat kurang (Pratiwi dan Yunus, 2024; Ami et al., 2021), 2) Kendala waktu belajar guru menghambat pemahaman teknologi baru (Naila et al., 2023; Nurul Anwar, 2024), 3) Keraguan menyalahi etika dan bertentangan dengan integritas akademik serta kekhawatiran hasil Gen AI yang tidak valid (Sahara et al., 2023). Penyebab terbesar guru tidak menggunakan Gen AI adalah adanya keraguan terhadap hasil yang valid dan etis. (Ariyanti, 2025; Afandi et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa potensi Gen AI belum sepenuhnya dipergunakan oleh guru secara profesional dan dibutuhkan solusi terstruktur untuk mengatasinya.

Dibalik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan GenAI dalam penelitian akademik telah menimbulkan kontroversi dan membutuhkan aturan dan batasan yang jelas. Berbagai penelitian dan aktivitas pengabdian kepada masyarakat telah menunjukkan bahwa nilai moral dan etika penulisan menggunakan Gen AI adalah sangat penting untuk ditanamkan (Gandasari et al., 2024). Potensi plagiarisme akibat penyalinan langsung dan hilangnya orisinalitas karya ilmiah yang dibantu GenAI merupakan kekhawatiran yang disampaikan oleh Helmita et al. (2025). Oleh karena itu, AI tidak dapat dinyatakan sebagai penulis karena tidak memiliki tanggung jawab hukum atau etika dan peneliti wajib memverifikasi dan memvalidasi semua konten yang dihasilkan oleh AI (Helmita et al., 2025; Gandasari et al., 2024). Achmadi, et al. (2025) menyatakan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT, Canva dan Quilbot bagi guru SMP akan membantu kemampuan menulis karya ilmiah. Pada paper ini, kegiatan dilakukan berupa Pendampingan Penggunaan Generative AI bagi Guru: Meningkatkan Kompetensi Riset Sederhana Berbasis Prompt Engineering dan Penegasan

Prinsip Integrasi Akademik. Peserta sasaran melibatkan guru yang sedang mengikuti pendidikan profesi di Ponorogo yang membutuhkan keterampilan yang menunjang riset sederhana yang dilakukan. Tools Gen AI yang digunakan adalah Blackbox AI. Tujuan dari kegiatan ini adalah: 1) Memberi keterampilan kepada guru mengenai pemanfaatan Gen AI pada riset sederhana. 2) Mencontohkan penggunaan *prompt engineering* sederhana pada Blackbox AI. 3) Mendorong guru untuk menuliskan hasil riset menjadi publikasi karya ilmiah. 4) Melakukan praktek penggunaan Gen AI, dan 5) Membiasakan penggunaan Gen AI secara baik. Pendampingan ini menggunakan Blackbox AI, yang dipilih karena kemampuan pengolahan data yang jumlahnya besar dan dapat menghasilkan coding yang sangat membantu penelitian (Blackbox AI, 2024). Walaupun riset guru seringkali sederhana, kemampuan ini menjadi aset besar ketika guru perlu menganalisis data kuantitatif yang kompleks atau mengintegrasikan elemen digital dan pemrograman sederhana ke dalam instrumen riset. Alasan lain menggunakan Blackbox AI bertujuan untuk memperluas wawasan guru terhadap ekosistem AI yang lebih luas, memberikan alternatif yang fokus pada aspek analisis teknis.

Dilihat dari ketersediaan, tidak semua guru diharapkan sudah memiliki atau terbiasa menggunakan Blackbox AI. Kegiatan pendampingan ini diasumsikan karena ada kesenjangan pemahaman AI yang masih rendah (Pratiwi dan Yunus, 2024). Kegiatan ini menjadi bekal bagi guru dengan keterampilan praktis untuk penggunaan platform AI yang relevan, seperti Blackbox AI, yang mungkin belum terjangkau dalam pelatihan secara umum.

Kegiatan ini dapat menekankan pemanfaatan Gen AI dalam riset dengan tetap memperhatikan integritas akademik sehingga karya ilmiah yang dihasilkan oleh guru dapat meningkat secara kualitas dan tetap menjaga mutu pendidikan.

Metode

Tim Universitas Trisakti sebanyak 3 orang melaksanakan kegiatan berupa pemaparan pengetahuan tentang Blackbox AI dalam melakukan riset sederhana. Kegiatan diselenggarakan tanggal 7 Juli 2025 secara daring pada pk1 10.30-12.00. Acara terdiri dari:

1. Pembukaan Koordinator Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi Teknik Industri, Universitas Trisakti,
2. Pemaparan bantuan Blackbox AI dalam mendukung riset yang dilakukan secara sederhana.

Pemaparan keterampilan menggunakan Blackbox AI dalam riset sederhana meliputi keterampilan menyusun judul, latar belakang, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan penyampaian Etika Penggunaan AI dalam riset. Sesi penyampaian etika penggunaan AI dalam riset merupakan sesi khusus yang mencakup integrasi akademik, batasan peran AI (bukan sebagai penulis), kewajiban sitasi dan pengakuan penggunaan AI yang benar, serta cara memverifikasi dan memvalidasi keluaran (output) AI untuk menghindari plagiarisme dan hallucination data. Di akhir penyampaian materi diberikan sesi tanya jawab sekitar 15 menit.

Peserta pada akhir pemaparan diberikan link Google Form yang berisi post-test untuk menilai pemahaman terhadap paparan yang diberikan. Acara ditutup dengan penjelasan mengenai kegiatan pendampingan terhadap draft paper terpilih.

Pada proses pendampingan, peserta diberikan kesempatan menyiapkan draft paper selama 2 minggu, mengikuti format penulisan jurnal nasional terakreditasi yang dipilih. Draft paper diupload pada link GDrive yang dishare di Whatsapp group. Tahap selanjutnya semua paper direview oleh tim PKM Universitas Trisakti. Dalam proses review, aspek etika dan pengungkapan bantuan AI menjadi salah satu fokus utama evaluasi. Peserta diberikan

kesempatan untuk merevisi berdasarkan masukan reviewer, kemudian submit kembali paper yang telah direvisi. Tim Universitas Trisakti juga memilih paper untuk proses pendampingan. Paper terpilih akan dilanjutkan dengan pendampingan sampai pendanaan publikasinya pada jurnal nasional terakreditasi.

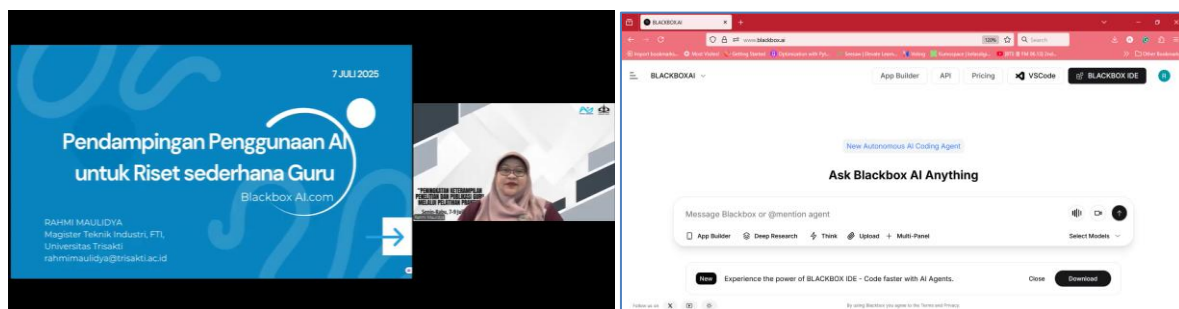
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pendampingan ini diberi judul Pendampingan Penggunaan Generative AI bagi Guru: Meningkatkan Kompetensi Riset Sederhana Berbasis Prompt Engineering dan Penegasan Prinsip Integrasi Akademik diselenggarakan tanggal 7 Juli 2025. Agenda kegiatan terdiri dari pemaparan penggunaan Blackbox AI untuk membantu riset sederhana, yang dilanjutkan dengan pendampingan. Kegiatan pendampingan berakhir dengan proses review dan pemilihan paper pada tanggal 5 Agustus 2025. Jumlah peserta pada pemaparan materi sebanyak 18 orang (guru peserta PPG, guru yang telah tersertifikasi dan peserta umum yang tertarik mengikuti kegiatan). Gambar 1 menunjukkan peserta yang hadir saat pemaparan materi.



Gambar 1. Pelaksanaan secara Daring Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)

Acara diawali dengan Sambutan Koordinator PkM Program Studi Teknik Industri, Universitas Trisakti. Pemaparan materi selama 45 menit dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, kemudian penjelasan mengenai pembuatan paper publikasi. Gambar 2 menunjukkan pemaparan materi dan tampilan Blackbox AI.



Gambar 2. Paparan materi dan Tampilan Blackbox AI

Paparan yang disampaikan dengan prompt engineering yang sesuai untuk Blackbox AI adalah sebagai berikut:

1. Tahapan mendapatkan judul penelitian yang menarik
Tahap 1 identifikasi topik umum, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Berikan 5 ide topik penelitian untuk guru PPD yang fokus pada peningkatan hasil belajar siswa di era digital.”*
Hasil AI adalah
Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran matematika

Efektivitas video interaktif untuk meningkatkan minat belajar IPA.

Tahap 2 spesifikasi masalah, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa saja masalah umum dalam penerapan gamifikasi di kelas matematika SMP?”*

Hasil AI adalah

Kurangnya waktu guru untuk membuat konten gamifikasi

Siswa kesulitan memahami mekanisme permainan

Tahap 3 ide judul awal, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Buatkan 3 judul penelitian tentang gamifikasi matematika untuk siswa SMP, dengan fokus pada keterbatasan waktu guru”*

Hasil AI adalah

“Optimalisasi Tools Gamifikasi Siap Pakai untuk Efisiensi Waktu Guru Matematika SMP”

“Dampak Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Waktu Terbatas.”

Tahap 4 spesifikasi masalah, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Bagaimana membuat judul ‘Optimalisasi Tools Gamifikasi...’ lebih spesifik dan menarik”*

Saran AI adalah

Tambahkan Lokasi/metode *“Analisis Penggunaan Genially sebagai Tools Gamifikasi instan di SMPN X Jakarta”*

Tahap 5 validasi kesesuaian, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apakah judul Analisis ‘Penggunaan Genially...’ cocok untuk penelitian guru PPG dengan sampel 30 siswa?”*

Hasil AI adalah

“Ya, cocok! Genially gratis, mudah diukur, dan relevan dengan tren edtech.”

2. Tahapan Penyusunan Latar Belakang yang sesuai alur riset

Tahap 1 identifikasi masalah pendidikan, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa masalah umum dalam pembelajaran tematik di SD/MI yang sering dihadapi guru?”*

Tahap 2 cari data pendukung, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Berikan data penelitian terbaru tentang rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran tematik di Indonesia.”*

Tahap 3 analisis penyebab masalah, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran tematik?”*

Tahap 4 temukan solusi potensial, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa strategi inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tematik?”*

Tahap 5 susun latar belakang secara sistematis, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Bantu saya menyusun latar belakang penelitian PPG dengan struktur:*

- 1. Konteks umum (pentingnya pembelajaran tematik)*
- 2. Masalah nyata di lapangan*
- 3. Data pendukung*
- 4. Solusi yang diusulkan*

3. Tahapan membuat Literature Review yang komprehensif

Tahap 1 formulasi pertanyaan penelitian, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Bantu rumuskan pertanyaan penelitian SLR tentang penerapan blended learning untuk guru SMP. Gunakan format PICO (population, intervention, comparison, outcome).”*

Tahap 2 strategi pencarian literatur, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Berikan 10 kata kunci Boolean (AND/OR) untuk mencari literatur tentang blended learning dalam Pendidikan guru.”*

Tahap 3 penyaringan literatur otomatis,

Unggah 5 abstrak jurnal terkait

Prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Buat tabel kriteria inklusi: (1) Tahun 2019-2024, (2) Studi empiris, (3) Konteks Asia Tenggara.”*

Tahap 4 ekstraksi data terstruktur, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Buat template ekstraksi data untuk SLR ini dengan kolom: Penulis, Temuan Utama, Metode, Kekurangan Studi.”*

4. Tahapan Penyusunan Metode Penelitian

Tahap 1 tentukan desain penelitian, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa desain penelitian yang cocok untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis proyek di kelas IV SD?”*

Tahap 2 tentukan populasi dan sampel, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Bantu saya menentukan populasi dan sampel untuk penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek di SD.”*

Tahap 3 metode pengumpulan data, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa metode pengumpulan data yang tepat untuk penelitian ini?”*

Tahap 4 instrumen penelitian, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Buatkan contoh kuesioner untuk mengukur sikap siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek.”*

Tahap 5 analisis data, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Apa metode analisis data yang tepat untuk penelitian ini?”*

Tahap 6 rencana pengujian validitas dan reliabilitas, prompt AI yang dibutuhkan adalah *“Bagaimana cara menguji validitas dan reliabilitas kuesioner yang saya buat?”*

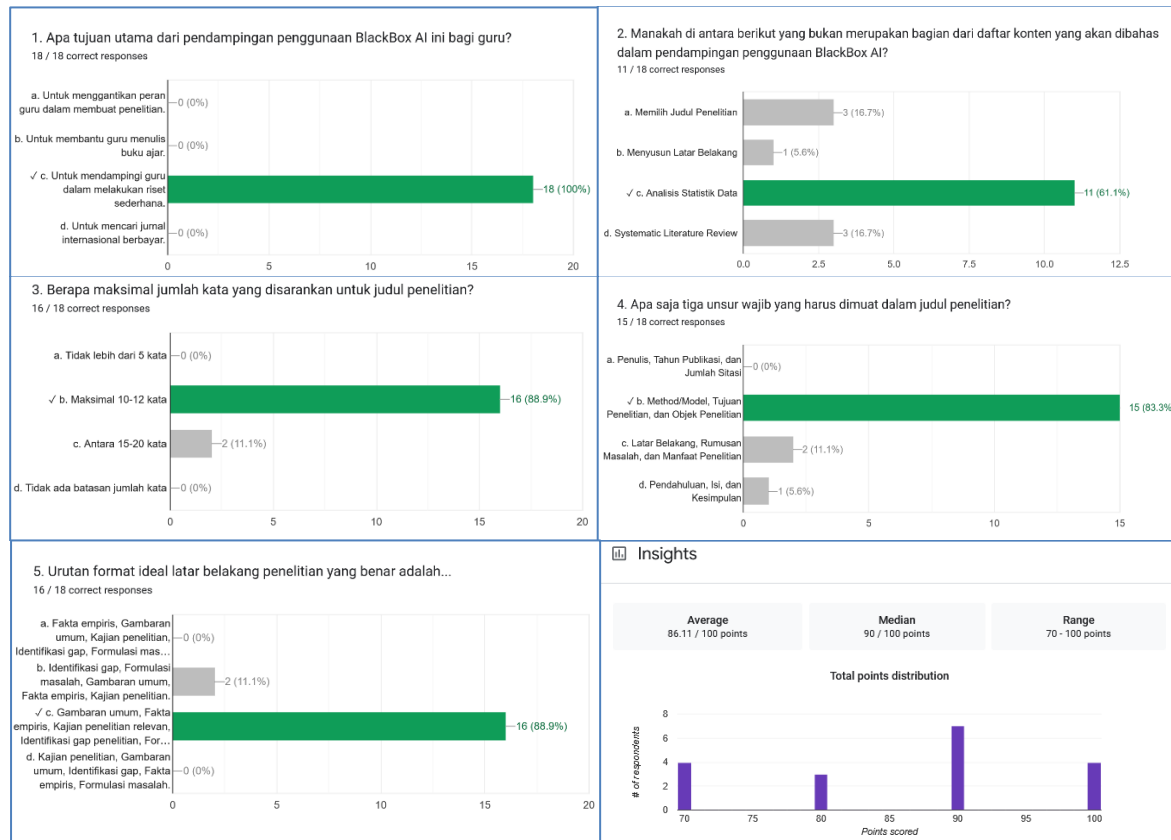
Sesi materi juga mencakup pembahasan mendalam mengenai etika penggunaan GenAI dalam riset akademik. Hal-hal yang ditekankan dalam sesi ini adalah:

1. Integritas akademik mutlak: menekankan bahwa AI adalah alat bantu, dan tanggung jawab penuh atas kebenaran, validitas, dan orisinalitas riset tetap berada di tangan guru sebagai peneliti.
2. Kewajiban pengakuan penggunaan AI: guru didorong untuk secara eksplisit mengungkapkan dan mencantumkan referensi bahwa Blackbox AI digunakan dalam proses tertentu sesuai standar jurnal tujuan, untuk menghindari pelanggaran etika dan transparansi.
3. Verifikasi output: mengajarkan ke peserta untuk selalu memverifikasi fakta, data dan sumber yang dihasilkan oleh AI, mengingat risiko informasi palsu masih merupakan kelemahan umum GenAI.
4. Batasan peran AI: menjelaskan bahwa AI tidak memenuhi kriteria sebagai penulis karena tidak dapat bertanggung jawab secara hukum dan etika.

Di akhir pemaparan, peserta diberi penjelasan mengenai pemilihan paper yang telah direvisi dan akan mendapat pendanaan untuk proses publikasi. Batas waktu perbaikan paper yang diumumkan sampai tanggal 21 Juli 2025. Pengumpulan draft paper pada tautan Gdrive disampaikan dan diingatkan kembali dalam pengumuman. Sebagai akhir dari pertemuan, peserta diminta mengisi pertanyaan pada post-test mengenai : 1) Tujuan penggunaan Blackbox AI; 2) Konten penggunaan Blackbox AI yang dibahas; 3) Jumlah kata maksimal dalam sebuah judul? 4) Judul perlu memperhatikan unsur wajib; 5) Penulisan latar belakang perlu mengikuti urutan format yang sesuai.

Gambar 3 menunjukkan hasil post-test, pertanyaan mengenai tujuan penggunaan Blackbox AI menunjukkan hasil 100% peserta menjawab benar; pertanyaan mengenai daftar konten yang dibahas dalam Blackbox AI menunjukkan hasil 61,1% peserta menjawab benar; pertanyaan mengenai kata dalam judul penelitian menunjukkan hasil 88,9% peserta menjawab benar;

pertanyaan mengenai unsur yang perlu dipertimbangkan dalam judul penelitian menunjukkan hasil 83,3% peserta menjawab benar; dan penulisan latar belakang perlu mengikuti format urutan yang sesuai menunjukkan hasil 88,9% peserta menjawab dengan benar.



Gambar 3. Grafik jawaban post-test

Kegiatan berlanjut dengan proses penerimaan paper yang dari peserta yang berminat melanjutkan ke tahap berikutnya. Gambar 4 menunjukkan jumlah paper peserta yang diterima adalah 9 paper yang direview oleh Tim Universitas Trisakti. Hasil review memutuskan tiga paper yang menjadi pilihan reviewer masuk dalam proses pendampingan, selanjutnya paper yang terpilih akan didampingi dalam persiapan submit ke jurnal nasional terakreditasi dan akan menerima biaya penerbitan. Jumlah reviewer yang terlibat adalah 14 dosen yang merupakan tim Universitas Trisakti, telah menyelesaikan proses review seluruh paper pada tanggal 30 Juli 2025.

Hasil reviewer yang dilakukan oleh tim lebih menekankan pada validasi hasil penggunaan AI dalam draft paper, untuk memastikan bahwa interpretasi hasil pencarian AI telah dipelajari dan dikritisi terlebih dahulu sebelum digunakan. Reviewer memilih tiga paper untuk proses selanjutnya dan pada tanggal 5 Agustus 2025, peserta telah dikirimkan hasil dari reviewer. Selanjutnya paper yang siap dan telah mengikuti arahan reviewer, terpilih satu paper yang siap dikirim ke jurnal nasional yang memiliki akreditasi SINTA dan diberikan dana publikasinya.

Email	Nama	Draft Publikasi yang diajukan Pendampingan	REVIEWER	SUDAH REVIEW	RM	IAM	DMS	RMY	IPS	IWU	DSJ	RF	AW	IM	TOTAL YES
rosnani	Rosnani	https://drive.google.com/open...	IAM, TW	TW	No	Yes	No	Yes	No	No	No	Yes	Yes	Yes	5
tifaaput	Latifa Pu	https://drive.google.com/open...	RF, RMY	RF, RMY	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	0
hana.fa	Hana' Fa	https://drive.google.com/open...	IWU, IPS	IWU, IPS	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No	Yes	Yes	8
maratu	Mar'atu S	https://drive.google.com/open...	IM, DSJ	DSJ, IM	No	Yes	No	No	No	No	Yes	No	No	Yes	3
windy	Windy O	https://drive.google.com/open...	IPS, RMY	RF, RMY	Yes	Yes	Yes	No	Yes	Yes	No	No	Yes	No	6
sulisty	vera sulis	https://drive.google.com/open...	DMS, DKS	DMS	Yes	No	No	Yes	No	No	No	No	No	Yes	3
rediant	Redianto	https://drive.google.com/open...	AW, RM	AW, RM	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	0
arubi.d	Dara Aru	https://drive.google.com/open...	EF, IWU	IWU, EF	No	No	Yes	No	Yes	Yes	Yes	Yes	No	Yes	6
cikaran	Cika Ran	https://drive.google.com/open...	ANH, IM	ANH, IM	Yes	No	No	No	No	No	No	Yes	No	Yes	3

Gambar 4. Penilaian Reviewer Terhadap Paper Yang Masuk

Kendala yang ditemui selama kegiatan pendampingan adalah:

1. Dalam pemaparan materi, peserta mengalami kendala koneksi internet. Panitia membantu dengan mengirimkan link record zoom untuk peserta memutar ulang materi yang disampaikan.
2. Peserta belum menentukan target jurnal yang akan dituju, sehingga paper belum diatur formatnya.
3. Perubahan aturan pada Blackbox AI yang memberlakukan keanggotaan berbayar untuk dapat menggunakan semua fasilitas. Keterbatasan Blackbox AI ini menghambat peserta dan berpindah ke tools Gen AI lain.
4. Peserta masih mengalami kesulitan dalam menggunakan platform Gen AI termasuk Blackbox AI. Selain belum terbiasa, waktu 2 minggu yang ditentukan panitia untuk mengirimkan paper dianggap terlalu cepat. Hal ini berdampak pada peserta lebih banyak mengirimkan paper literatur review.

Panitia mengantisipasi kendala yang dihadapi setiap peserta dengan diskusi personal menggunakan fasilitas whatsapp, supaya proses dapat tetap dilanjutkan.

Simpulan dan rekomendasi

Kegiatan ini memberi dampak yang baik dalam penulisan karya ilmiah menggunakan bantuan Gen AI. Hal ini ditunjukkan peserta yang mampu mengirimkan paper dan mengikuti masukan dari reviewer. Hasil review paper menunjukkan bahwa peserta telah berusaha mengikuti materi yang disampaikan dan menuliskan riset yang dibuat, walaupun sebagian draft paper berbentuk tinjauan literatur. Kendala selama pemaparan materi secara daring dapat terselesaikan dengan proses komunikasi lanjutan via whatsapp dan pengiriman record zoom sehingga peserta dapat mempelajari dan berdiskusi dengan tim Universitas Trisakti. Hal ini ditanggapi dengan baik oleh peserta, termasuk dalam penyediaan grup whatsapp untuk proses diskusi pemilihan jurnal dan penulisan paper. Peserta mendapat manfaat dari penggunaan Gen AI untuk meningkatkan kompetensi riset sederhana berbasis prompt engineering dengan tetap menjaga prinsip integritas akademik yaitu memeriksa terlebih dahulu output yang dihasilkan Gen AI dan melakukan parafrase kalimat yang dicantumkan pada paper.

Daftar Pustaka

- Achmadi, C. R., Rahmawaty, P., Hidayati, L. N., & Mustaqim, I. (2025). Pelatihan Artificial Intelligence untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(3), 739–744. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1684>
- Afandi, N. K., Iswadi, M., & Azizah, F. (2025). Penguatan Profesionalitas Guru PAUD di Sekitar Wilayah Ibu Kota Negara Kabupaten Penajam Paser Utara melalui Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 9(02), 281–293. <https://doi.org/10.24903/jam.v9i02.3330>
- Ami, M. S., Satiti, W. S., & Sholihah, F. N. (2021). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Peserta Didik MAN 3 Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 111–115. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v2i3.2102>
- Ariyanti. (2025). Peningkatan Literasi Referensi Akademik melalui Pelatihan Aplikasi Reference Manager bagi Mahasiswa Semester Akhir. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 9(02), 267–280. <https://doi.org/10.24903/jam.v9i02.3551>
- Blackbox AI. (2024). *How Blackbox AI Works*. Diakses dari <https://www.blackbox.ai/how-it-works>
- Cahyono, B. D. & Irwanto (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Power Point Bagi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 2(01), 24–27. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v2i1.108>
- Fendiyanto, P., Tindangen, M., & Rizki, N. A. (2025). Pendampingan dan Pengenalan Artificial Intelligence untuk Penulisan Publikasi Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 280–285. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i2.9260>
- Gandasari, F., Koeswinda, A. S., Putri, A. K., Kumala, A. P., Muftihah, N. (2024). Etika Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Penyusunan Tugas Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), Oktober 2024, 5572-5578. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7036>
- Helmita, H., Ananda, A. R. W., Surya, A., Surya, M. R. E., Yulistina, Y., & Nurahman, D. (2025). Pendampingan AI Literacy: “Pemanfaatan ChatGPT dan Tools Kecerdasan Buatan untuk Produktivitas Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Widya Dharma*, 4(2). <https://doi.org/10.54840/widharma.v4i02.354>
- Mardhatillah, O., & Surjanti, J. (2023). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Profesionalitas Guru Di Indonesia Melalui Pendidikan Profesi Guru (PPG). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(1), 102–111. <http://doi.org/10.23887/jipe.v15i1.65200>
- Maola, P. S., Karai Handak, I. S., & Herlambang, Y. T. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Educatio*, 19(1), 61–72. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.24772>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 150–159. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Nurul Anwar, R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 27–36. Retrieved from <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43>

- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 473–486. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Pratiwi, R. T. L., & Yunus, M. (2024). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) bagi Guru dan Peserta Didik di Era Society 5.0. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 488–494. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p488-494>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Sahara, S., Ilmi, M., & Silalahi, R. Y. B. (2023). Pendampingan Edukasi Cerdas Menyikapi Tren AI (Artifial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 354–364. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v1i4.169>