

Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim

Fattya Ariani^{1*}, Riki Supriyadi², Sumarna³, Hafis Nurdin⁴

¹²³⁴Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Email : fattya.fty@nusamandiri.ac.id^{1*}, riki.rsd@nusamandiri.ac.id²,
sumarna.smn@nusamandiri.ac.id³, hafis.nnr@nusamandiri.ac.id⁴

ABSTRAK

Remaja Masjid Baitul Halim menghadapi berbagai tantangan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Beberapa kendala yang dihadapi termasuk keterbatasan sumber daya manusia, akses terbatas terhadap teknologi modern, dan pemahaman yang kurang mengenai manfaat serta potensi kecerdasan buatan (AI). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penerapan AI yang efisien guna meningkatkan kinerja remaja masjid, termasuk pembuatan proposal dan laporan kegiatan, dan pembuatan desain flyer atau brosur kegiatan sampai dengan pembuatan presentasi. Selain itu, AI dapat memperkuat komunikasi baik di dalam maupun di luar organisasi, serta memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antara anggota remaja masjid dan masyarakat. Dalam rangka mendukung upaya ini, dosen dari Universitas Nusa Mandiri, Fakultas Teknologi dan Informasi, menyelenggarakan pelatihan tentang penerapan AI dengan pemanfaatan chatGPT dan aplikasi canva untuk mengoptimalkan kinerja Remaja Masjid Baitul Halim. Pelatihan ini diharapkan dapat memotivasi Remaja Masjid lainnya untuk memanfaatkan AI demi peningkatan kinerja dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi masyarakat, termasuk dalam pembuatan flyer dan siaran pers yang akan dipublikasikan secara elektronik.

Kata Kunci : Artificial Intelegent, Remaja Masjid, Canva

ABSTRACT

The youth of Baitul Halim Mosque face various challenges in carrying out their daily activities. Some of the obstacles include limited human resources, restricted access to modern technology, and a lack of understanding regarding the benefits and potential of artificial intelligence (AI). To address these issues, efficient implementation of AI is needed to enhance the performance of the mosque's youth, including the creation of proposals and activity reports, as well as designing flyers or brochures and preparing presentations. Furthermore, AI can strengthen communication both within and outside the organization, facilitating better collaboration between the mosque's youth and the community. To support these efforts, lecturers from Nusa Mandiri University, Faculty of Technology and Information, are conducting training on the application of AI using ChatGPT and Canva to optimize the performance of the Baitul Halim Mosque youth. This training is expected to inspire other mosque youth to utilize AI for performance improvement and create a broader positive impact on the community, including the production of flyers and press releases that will be published electronically.

Keywords : Artificial Intelegent, Youth of the Mosque, Canva

PENDAHULUAN

Masjid adalah tempat suci bagi umat Islam yang berfungsi sebagai lokasi untuk beribadah, serta pusat bagi berbagai kegiatan keagamaan dan sosial. Selain itu, masjid juga berperan sebagai tempat untuk memperkuat ikatan komunitas dan mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai agama (Sunarto, 2023). Peran pemuda terhadap masjid sangatlah penting. Generasi muda menjadi fondasi masjid dan diharapkan dapat membawa kemakmuran serta kesuksesan bagi masjid, baik di masa kini maupun di masa depan (Faizal & Salehudin, 2023).

Kebutuhan akan teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah aspek yang tidak terpisahkan dari kebutuhan sehari-hari masyarakat (Pramadjaya et al., 2024). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh Remaja Masjid Baitul Halim adalah keterbatasan akses terhadap informasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Kondisi ini dapat menghambat efektivitas perencanaan dan pelaksanaan program-program yang diperlukan.

Subbidang ilmu komputer yang dikenal sebagai Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) berfokus pada pengembangan kecerdasan buatan yang meniru pola pikir dan perilaku manusia. AI dapat diterapkan dalam pendidikan untuk memengaruhi moral dan karakter siswa, meningkatkan kemampuan berpikir mereka, serta memberikan wawasan baru (Wahyudi, 2023).

Tantangan lain yang dihadapi oleh remaja masjid adalah dalam pengembangan anggota. Di era di mana

keterampilan digital semakin penting. Memberdayakan anggota remaja masjid dengan pengetahuan dan keterampilan AI dapat menjadi modal yang sangat berharga. Dengan demikian, Remaja masjid tidak hanya akan mampu memanfaatkan teknologi AI secara efektif, tetapi juga menjadi agen perubahan yang dapat menggerakkan masyarakat sekitarnya menuju era digital yang lebih inklusif dan berdaya (G. A. Putra et al., 2023).

Permasalahan yang ada pada remaja masjid Baitul halim yaitu kurangnya pemahaman tentang bagaimana AI dapat meningkatkan kinerja, keterbatasan pemahaman dan keterampilan anggota Remaja Masjid terkait teknologi AI dan komunikasi yang kurang terorganisir dan efektif antara anggota Remaja Masjid dan eksternal.

Dalam upaya melaksanakan tugas tridharma perguruan tinggi, Universitas Nusa Mandiri, khususnya Fakultas Teknologi Informasi, melaksanakan pengabdian masyarakat melalui pemberian pelatihan atau workshop yang sesuai dengan masalah yang ada. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan seputar pemanfaatan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) kepada anggota remaja Masjid Baitul Halim. Untuk dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan kegiatan mereka, sehingga meningkatkan kinerja.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan
Persiapan dilakukan dengan mengadakan rapat tim dan membagi tugas sebelum, selama, dan setelah kegiatan. Pembagian tugas bertujuan untuk memastikan bahwa semua aktivitas berjalan dengan lancar. Selain itu, koordinasi dengan pihak mitra dilakukan untuk menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.
- b. Tahap Pelaksanaan
Setelah pembagian tugas, tim terdiri dari moderator, tutor, seksi dokumentasi, seksi absensi, dan seksi konsumsi. Kegiatan ini dihadiri oleh 14 peserta dari Remaja Masjid Baitul Halim. Tutor memberikan penjelasan tentang pemanfaatan teknologi AI dalam kegiatan di Tegal Parang, termasuk penggunaan ChatGPT dan aplikasi Canva untuk mengelola organisasi.
- c. Tahap Evaluasi
Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang bertujuan untuk menilai tanggapan dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Model Technical Assistance dalam bentuk pelatihan dan workshop. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada anggota Remaja Masjid Baitul Halim mengenai pembuatan proposal menggunakan ChatGPT dan pembuatan flyer kegiatan

dengan aplikasi Canva yang memanfaatkan Teknologi Artificial Intelligence.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan manfaat besar bagi anggota Remaja Masjid Baitul Halim dalam menyusun proposal dan flyer digital, dengan memanfaatkan teknologi AI untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan yang akan datang maupun yang sudah dilakukan.

Materi yang disampaikan mencakup cara membuat proposal kegiatan yang sedang tren dengan memanfaatkan chatGPT lalu dari proposal tersebut peserta diajarkan cara membuat flyer menggunakan aplikasi Canva. Dalam pelatihan ini, peserta dapat mendesain flyer secara mandiri dengan menggunakan laptop ataupun handphone mereka masing-masing



Gambar 1. Pelaksanaan pengabdian masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan yang dihadiri oleh 14 peserta. Mitra dalam pengabdian ini adalah anggota Remaja Masjid Baitul Halim. Pelatihan ini dilakukan dengan cara

langsung, agar dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta. Kegiatan ini dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Minggu, 06 Oktober 2024

Waktu : 08:00 s/d Selesai WIB

Tempat : Masjid Baitul Halim

Alamat : Jl. KH. Marzuki Ishaq, Mampang Prapatan VII, Tegal Parang Jakarta Selatan. Rt 006/006, Kode Pos 12790

Tabel 1. Frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Freq	Percent
1	Laki-Laki	6	43%
2	Perempuan	8	57%
Jumlah Responden		14	100%

Pada table 1 dijelaskan jumlah peserta kegiatan kegiatan ini lebih banyak peserta berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2. Responden berdasarkan usia

No	Rentang Usia	Freq	Percent
1	< 20 Tahun	14	100%
2	20-35 Tahun	0	0%
3	35-50 Tahun	0	0%
4	>50 Tahun	0	0%
Jumlah Responden		14	100%

Dan pada table 2 dijelaskan peserta pengabdian semuanya berumur dibawah 20 tahun. Dimana dimasa umur tersebut masuk kedalam masa remaja. Dimana masa remaja Remaja mempunyai sifat peniru dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Masa remaja umumnya dimulai dari sekitar usia 12 hingga 18 tahun, meskipun bisa bervariasi untuk setiap individu. Di fase ini, remaja memang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan cenderung meniru perilaku orang-orang di sekitar mereka, termasuk dalam penggunaan internet.

(Z. Z. Putra et al., 2022). Para remaja menjadi pengguna internet terbesar di Indonesia, sehingga perlunya kesadaran dari diri remaja dalam penggunaan internet sebagai media digital agar terhindar dari informasi-informasi hoax atau berita palsu (Istianah et al., 2023)

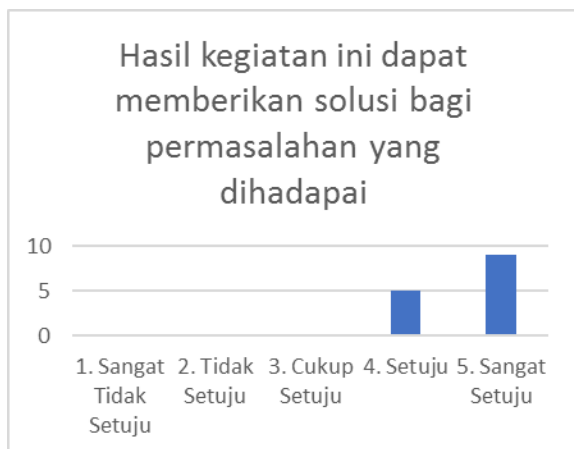
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Anggota remaja Masjid Baitul Halim merasakan manfaat nyata, seperti kemampuan untuk membuat proposal dan flyer digital yang menarik dengan memanfaatkan teknologi seperti ChatGPT dan aplikasi Canva melalui ponsel mereka. Flyer ini digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan kegiatan yang telah atau akan dilaksanakan oleh remaja masjid. Dengan desain flyer yang menarik, promosi kegiatan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian masyarakat untuk berpartisipasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan komunitas yang lebih aktif dan saling mendukung

Hasil dari kegiatan ini juga terlihat melalui pengisian kuesioner oleh para peserta. Kegiatan pengabdian ini memberikan solusi untuk permasalahan yang mereka hadapi, sehingga peserta dapat merasakan manfaat yang nyata.



Gambar 2. Chart jawaban kuesioner dari peserta Tentang menambah wawasan

Pada gambar 2 diatas menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan pemanfaatan teknologi *artificial intelegence (AI)* ini menambah wawasan bagi para peserta.



Gambar 3. Chart jawaban kuesioner tentang hasil dari kegiatan PM

Pada gambar 3 chart tersebut dapat menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan pelatihan pembuatan proposal dan flyer dengan pemanfaatan teknologi *artificial intelegence (AI)* ini menjadi salah satu

solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh remaja Masjid Baitul Halim. Selain itu, dalam pertanyaan lain di kuesioner, para peserta menyatakan harapan agar kegiatan pengabdian ini dapat berlanjut. Mereka percaya bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan para mitra yang terlibat.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan memberikan dampak positif yang berarti. Anggota remaja Masjid Baitul Halim merasakan manfaat dengan kemampuan untuk membuat proposal kegiatan, flyer, dan media promosi digital lainnya menggunakan teknologi AI melalui aplikasi Canva, hanya dengan ponsel mereka. Hal ini membuat tampilan promosi menjadi lebih menarik dan modern. Sebelum mengikuti kegiatan ini, para peserta kesulitan membuat proposal yang menarik dan terkini, sehingga beberapa kegiatan kurang menarik perhatian masyarakat. Mereka juga tidak mampu membuat flyer atau brosur yang menarik, yang mengakibatkan informasi tidak tersebar luas dan cepat. Sebagai hasilnya, warga sekitar tidak mengetahui kegiatan yang diadakan oleh remaja masjid. Dengan pelatihan dalam pembuatan proposal dan flyer digital, anggota menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan informasi tentang kegiatan mereka. Para peserta sangat antusias terhadap kegiatan pengabdian ini dan berharap agar program serupa dapat terus berlanjut.

SARAN

Kegiatan ini dapat diselenggarakan di tempat lain dan dapat melanjutkan pengabdian dengan materi yang lebih lanjutan dan lebih *up to date* lagi. Selain itu, waktu pelaksanaan sebaiknya diperpanjang, mengingat tantangan dalam mentransfer keterampilan dalam waktu yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizal, M. Al, & Salehudin, M. (2023). Peran Remaja Masjid Dalam Memakmurkan Masjid (Studi Kasus Manajemen Masjid Desa Kelinjau Ulu). *Al Hikmah*, 10(1), 79–88.
- Istianah, A., Ly, P., & Bria, M. E. (2023). Sosialisasi literasi digital melalui pemanfaatan media sosial bagi sekolah di Desa Amfoang, Kabupaten Kupang, NTT. *Abdimas Siliwangi*, 6(01), 149–161. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/14977>
- Pramadjaya, A., Septiani, S., Ramadhan, A. S., & Irawan, S. (2024). *Pemanfaatan Google Form Sebagai Media Pengumpulan Data Dan Evaluasi Pembelajaran Di Man 2 Kabupaten Serang*. 5(September), 565–573.
- Putra, G. A., Taniady, V., & Halmadiningrat, I. M. (2023). Keakuratan Informasi Layanan AI Chatbot Dan Pelindungan Hukum Terhadap Penggunanya. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 12(2).
- Putra, Z. Z., Fuddah, L., Indriani, R., Wulandari, R., Mahardika, I. K., Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengaruh Teknologi Internet Dalam Perkembangan Karakter Siswa SMPN 3 Jember. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 191–194.
- Sunarto, E. (2023). *Generasi Milenial Kembalilah Ke Masjid Mengkritisi terhadap fungsi masjid sebagai pusat pembinaan umat* (U. A. Haris (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32.