

Pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) bagi Pemuda Gereja Kristen Injili (GKI) I.S. Kijne Abepura Jayapura

Meyland S. F. Wambrauw¹, Edward M. J. Kocu², Mariana E. Buiney³

^{1,2,3}Universitas Cenderawasih

¹meylandsabrinna@gmail.com

Received: 20 September 2025; Revised: 29 Januari 2026; Accepted: 18 Februari 2026

Abstract

The development of science and technology encourages renewal efforts in the use of Artificial Intelligence (AI) in the learning process. AI technology is important to study in the world of education because it helps students or church youth in the learning process, and also teachers in teaching. Many companies are now integrating AI into their operations, whether in terms of data analysis, content creation, or customer service automation. Therefore, for students or youth mastering AI is important to be able to adapt to the world of work. Likewise, teachers or lecturers as facilitators are responsible for the success of learning activities, so mastering AI can support the success of the teaching and learning process. AI as a learning medium needs to be mastered by youth in the church environment so they can optimize themselves to achieve more effective learning goals. The method used in this service is the lecture or discussion method as a form of AI introduction for the youth of GKI I.S. Kijne Jayapura. By using the concept of learning media, the service team conveys messages through various methods to stimulate the thoughts, feelings, and desires of partners so as to encourage the creation of an effective learning process to add new information to them so that learning goals can be achieved properly. The results of the community service show an increase in the use of various AI features by partners who had never used them before, but after receiving material from the speaker, they became aware of them.

Keywords: AI; youth; church; jayapura; learning media.

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses belajar. Teknologi AI menjadi penting dipelajari dalam dunia pendidikan karena membantu siswa atau pemuda gereja dalam proses belajar, dan juga guru dalam mengajar. Banyak perusahaan yang kini mengintegrasikan AI ke dalam operasi mereka, baik dalam hal analisis data, pembuatan konten, atau otomatisasi layanan pelanggan. Sehingga bagi mahasiswa atau pemuda/pemudi menguasai AI menjadi penting agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja. Begitu juga Guru atau dosen sebagai fasilitator bertanggung jawab atas suksesnya kegiatan pembelajaran, sehingga menguasai AI dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. AI sebagai media pembelajaran perlu dikuasai oleh pemuda di lingkungan gereja agar dapat mengoptimalkan diri mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu metode ceramah atau diskusi sebagai bentuk pengenalan AI bagi pemuda/pemudi GKI I.S. Kijne Jayapura. Dengan menggunakan konsep media pembelajaran tim pengabdian menyampaikan pesan melalui berbagai metode untuk merangsang pikiran,

perasaan, dan kemauan mitra sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan penggunaan berbagai fitur AI dari mitra yang tadinya mereka belum pernah menggunakannya, tapi setelah mendapat materi dari pembicara mereka jadi tahu terkait hal tersebut.

Kata Kunci: AI; pemuda; gereja; jayapura; media pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam kehidupan generasi saat ini sangat membantu mereka dalam mengoptimalkan diri, baik dalam dunia kampus maupun kerja. Banyak anak muda yang menggunakan alat bantu berupa AI untuk mencari pekerjaan, misalnya dalam membuat CV, Resume, Essai sesuai dengan kata kunci dan persyaratan yang diminta. AI juga membantu menulis surat lamaran yang menarik dengan menganalisis deskripsi pekerjaan dan membuat konten yang dipersonalisasi. Selain itu, Gen Z juga memanfaatkan AI untuk mendapatkan wawasan pencarian kerja. Terdapat fitur yang didukung AI dari LinkedIn atau fitur pencocokan pekerjaan yang didukung AI dari Google untuk menemukan peran yang sesuai dengan keterampilan dan minat seseorang. Alat-alat ini membantu mencocokkan lamaran kerja pelamar dengan pekerjaan dengan menganalisis kumpulan data.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan AI, sehingga mempelajari keterampilan ini sangat membantu seseorang di pasar kerja. Terdapat banyak platform yang membantu serta menawarkan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi di berbagai bidang ilmu data, mesin dan pemasaran digital. Misalnya DQLab, Coursera, Chat GPT dan Udemy. Platform-platform ini merekomendasikan kursus berdasarkan minat pribadi, sehingga memudahkan Gen Z untuk mempelajari keterampilan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, banyak perusahaan teknologi seperti Amazon dan Google berinvestasi dalam program pelatihan AI, sementara industri seperti perawatan kesehatan dan keuangan mengintegrasikan AI

ke dalam operasi harian mereka untuk meningkatkan efisiensi. Oleh karena itu, memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dapat membantu pemuda/pemudi membuka peluang kerja yang lebih baik dan pertumbuhan karir yang lebih cepat. AI menjadi bagian fundamental dari tempat kerja modern, dan Gen Z akan mendapat manfaat dari pemahaman tentang cara bekerja bersama teknologi AI. Oleh karena itu, para profesional Gen Z yang mengetahui cara menggunakan alat bantu AI akan lebih kompetitif dan mampu menangani berbagai peran di berbagai industri. *Artificial Intelligence* (AI) hanyalah alat, dan penggunaannya harus disesuaikan dengan nilai-nilai etika dan moral untuk memastikan bahwa AI digunakan untuk kepentingan bersama. Dengan memanfaatkan AI secara bijak dan mengembangkan keterampilan yang relevan, Generasi Z dapat menavigasi masa depan di era kecerdasan buatan dengan sukses dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Pengembangan keterampilan di bidang teknologi, seperti pemrograman dan analisis data, sangat bermanfaat bagi Generasi Z untuk bersaing di pasar kerja yang semakin tergantung pada AI (Suriansyah, 2024).

Kegiatan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan kapabilitas pemuda/pemudi gereja, yang notabene adalah mahasiswa atau Gen Z untuk dapat memahami peran penting AI di era globalisasi saat ini. Sehingga pengetahuan ini dapat memaksimalkan peluang mereka dengan memanfaatkan AI untuk mencari pekerjaan, meningkatkan keterampilan, membangun jaringan dan meningkatkan produktivitas, serta memastikan mereka tetap kompetitif di masa depan yang didukung oleh AI. Pengenalan AI

bagi pemuda/pemudi yang tergabung dalam persekutuan gereja menjadi penting karena sebagian besar adalah generasi Z yang lahir di tengah pesatnya perkembangan teknologi, memiliki posisi unik dalam menghadapi era kecerdasan buatan (AI). Tumbuh dengan internet dan perangkat digital, mereka cenderung lebih adaptif terhadap teknologi baru, termasuk AI. Kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi secara intuitif memberikan potensi besar dalam memanfaatkan AI untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas, membuka pintu bagi berbagai peluang di masa depan. Merangkul AI dalam era modern bukan hanya sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan di pasar kerja saat ini

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang digunakan pelatihan ini berupa pelatihan dan partisipasi, yaitu meliputi kegiatan ceramah, sesi tanya-jawab, diskusi studi kasus, dengan menjelaskan konsep platform pembelajaran digital, gaya pembelajaran online, pengaruh AI dan bagaimana menggunakan AI dengan tepat. Setelah pelatihan ini, diharapkan para pemuda/pemudi gereja akan memiliki dan mendemonstrasikan keterampilan penggunaan AI dalam aktivitas mereka di sekolah, kampus ataupun pekerjaan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih interaktif, serta tersedia umpan balik (*feedback*). Konsep inilah yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini, dengan menempatkan AI sebagai media pembelajaran yang perlu diperkenalkan kepada pemuda/pemudi gereja di Kota Jayapura.

Dalam Proses pembelajaran secara didaktis psikologis, media pembelajaran

sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Daniyati dkk, 2023). Dikatakan demikian sebab alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena media dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret (Supriyanto, 2018). Media pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran.

Kata media berasal dari Bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief, 1993). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Arief, 1984).

Menurut Association of *Education Comunication Technology* (AECT) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Januszewski and Molenda, 2008). *National Education Assocation* (NEA) berpendapat media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Sedangkan, Gagne and Briggs (1974) menyatakan medial pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara Daryanto

Pengenalan Artificial Intelligence (AI) bagi Pemuda Gereja Kristen Injili (GKI)

I.S. Kijne Abepura Jayapura

Meyland S. F. Wambrauw, Edward M. J. Kocu, Mariana E. Buiney

(2010) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Terakhir, Hamka (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga Pendidikan dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Kegiatan pengabdian yang berjudul Pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) bagi pemuda GKI I.S. Kijne Abepura Jayapura, telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan sukses (Gambar 1). Secara khusus, kegiatan ini juga telah menjawab tujuan pengabdian untuk memberi pemahaman kepada peserta tentang konsep AI, mengembangkan keterampilan yang relevan dan membantu pemuda beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh AI. Di samping efek positif mempermudah pemuda dalam mengoptimalkan diri di dunia pendidikan dan kerja, ketika AI mempermudah setiap aspek kehidupan, dari navigasi hingga penulisan, kita/*user* cenderung berhenti berpikir kritis dan kreatif. Sehingga pemuda perlu bijak menyikapinya, inilah yang menjadi dasar pengabdian ini menghadirkan pemateri yang saling melengkapi pembahasannya.



Gambar 1. Foto bersama Narasumber dan Wakil Ketua Jemaat GKI. I.S. Kijne yang Membuka Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah seminar, dengan menghadirkan 2 orang narasumber yang memiliki kepakaran di bidang *Information Technology* (IT) (Gambar 2). Proses persiapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa kegiatan dimulai dengan

membuat kesepakatan untuk melaksanakan pengabdian antara pihak tim pengabdian dengan narasumber, Pelaksana Harian Majelis Jemaat (PHMJ), dan Ketua Persekutuan Anggota Muda (PAM). Selanjutnya mempersiapkan tempat pelaksanaan kegiatan, mempersiapkan materi terkait seminar yang akan diberikan dan juga *rundown* kegiatan. Selain itu tim pengabdian juga mempersiapkan media yang dipakai untuk pelatihan seperti *slide* powerpoint, konsumsi dll.

Pelatihan ini menargetkan 25 orang peserta, dan dalam pelaksanaannya yang hadir 28 pemuda dengan pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 1 hari, bertempat di gedung pertemuan GKI I.S. Kijne. Pelatihan diawali dengan pemberian materi terkait apa itu AI, mengapa AI penting bagi pemuda, apa saja aplikasi penunjang yang dapat digunakan pemuda, dan bagaimana cara pemuda merespon AI. Pelatihan kemudian dilanjutkan dengan sharing langsung oleh narasumber yang telah dihubungi tim pengabdian, yaitu dari pakar IT dan juga dosen.



Gambar 2. Penyampaian Materi dari Narasumber

Kegiatan pengabdian melibatkan Persekutuan Anggota Muda (PAM) GKI I.S. Kijne yang terdiri dari mahasiswi dan pelajar sebagai mitra sasaran. Mitra sasaran berperan dalam menerima materi yang ditransfer oleh tim pengabdian dan juga menyiapkan tempat dan peserta. Mitra sasaran mendapatkan pengetahuan terkait *Artificial Intelligence* (AI) yang nantinya akan sangat berguna bagi mitra yang didominasi oleh mahasiswa untuk dipakai dalam studi mereka terutama dalam menunjang aktivitas mereka. Tim pengabdian yang datang dari latar belakang pendidikan yang berbeda saling memperkuat untuk berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan ini.

Pemberian materi mengenai pentingnya AI bagi pemuda dan dampaknya jika tidak disikapi secara bijak dirasa sangat penting, materi ini dianggap berhasil ketika peserta dapat memahami apa itu AI dan bagaimana cara menggunakannya sebagai pemuda gereja, dalam memulai usaha dan dalam pekerjaan mereka. Keberhasilan ini diukur dengan banyaknya pertanyaan dan respon yang diberikan peserta, begitu juga jawaban dari pemateri. Dokumentasi tim pengabdian dan peserta tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Tim Pengabdian Berfoto Bersama Peserta Kegiatan

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian yang berjudul Pengenalan Artificial Intelligence (AI) bagi Pemuda GKI I.S. Kijne Jayapura berlangsung sangat baik. Ada banyak refleksi kritis yang didapatkan selama kegiatan yang berasal dari pemateri maupun peserta, yang sangat antusias dalam mengikuti sesi pelatihan. AI perlu direspon oleh pemuda gereja secara bijak, sebab banyak hal positif yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan diri mereka dalam dunia Pendidikan dan kerja. Namun, ada efek negatifnya yaitu ketergantungan berlebihan pada AI yang dapat mengikis kemandirian kognitif dan perilaku pemuda selaku *user*.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Cenderawasih sebagai pemberi dana. Ucapan terima kasih juga untuk mitra, Persekutuan Anggota Muda (PAM) GKI I.S. Kijne Jayapura.

E. DAFTAR PUSTAKA

Amazon Web Services. (2024). Apa itu Kecerdasan Buatan (AI)?,

<https://aws.amazon.com/id/what-is/artificial-intelligence/>

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Arief, S. (1984). Media pembelajaran, pengertian, pengembangan, penempatan. Jakarta: Rajawali.

Arif. S. (1993). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Gulo, W. (2006). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT. Gramedia.

Febiyani Eka R. (Kompasiana). (2023). Pengaruh AI Bagi Generasi Z dalam dunia Pendidikan. <https://www.kompasiana.com/ekafebiyani/657ff6ced948f3d4f6d1682/pengaruh-ai-bagi-gen-z-dalam-dunia-pendidikan>

Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.

Hamka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.

Januszewski & M. Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge. Dwijayanti, J.E. 1999.

Salsa. (2024). Peluang kerja Gen Z dengan Artificial Intelligence. <https://www.umn.ac.id/peluang-kerja-gen-z-dengan-artificial-intelligence/>

Supriyanto, H. (2018). *Pengaruh Motivasi Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai* (Studi pada Pegawai LPP Radio Republik Indonesia. Stasiun Malang).

Suriansyah, M. I. (2024). Generasi Z: Menavigasi Masa Depan di Era AI. <https://ilkom.unpak.ac.id/artikel/generasi-z-menavigasi-masa-depan-di-era-ai>