

PELATIHAN AI UNTUK PARIWISATA BUDAYA LOKAL DALAM PROYEK P5 KURIKULUM MERDEKA

**Arman Suryadi Karim¹, Melda Agarina², Susanti³, Sutedi⁴,
Muh Royan Fauzi Maulana^{5*}, Hendri Purnomo⁶**

^{1,2,4,5,6}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika
dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia

³Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Informatika dan
Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia

*E-mail: royanfauzimaulana25@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan potensi pengetahuan dan keterampilan siswa SMA dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk mempromosikan pariwisata lokal sebagai bagian dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pelatihan yang diberikan berfokus pada penggunaan AI dalam pembuatan desain poster, video, audio, dan *copywriting* yang menarik. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan pengaplikasian AI, serta kemampuan mereka dalam menciptakan konten promosi yang kreatif dan relevan. Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkarya dan berteknologi. Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi AI dalam pendidikan guna mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 serta mendorong partisipasi aktif siswa dan dalam pembangunan daerah. Agar dampak kegiatan ini lebih berkelanjutan, disarankan adanya pendampingan lanjutan bagi siswa dan guru dalam pengembangan konten digital berbasis AI, serta kolaborasi dengan pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata untuk mempublikasikan hasil karya siswa secara lebih luas. Selain itu, pelatihan serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain di wilayah berbeda guna memperkuat kapasitas generasi muda dalam menghadapi tantangan era digital secara kreatif dan produktif.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif; Kecerdasan Buatan; Pariwisata; Siswa SMA.

ABSTRACT

This research aims to explore the potential of high school students in utilizing artificial intelligence (AI) to promote local tourism as part of the Project to Strengthen the Pancasila Student Profile (P5). The training provided focuses on the use of AI in creating attractive poster designs, videos, audio, and copywriting. The results of the study show that this training has successfully increased students' understanding of AI and their ability to create creative promotional content. In addition, this training also contributes to the development of the Pancasila Student Profile, especially the dimension of creativity and technology. Thus, this study highlights the importance of integrating AI technology

in education to support the development of student competencies and contribute to regional development. To ensure the sustainability of this initiative, it is recommended that follow-up mentoring be provided for both students and teachers in developing AI-based digital content. Collaboration with local government and tourism industry stakeholders is also encouraged to help widely disseminate students' creative outputs. Furthermore, similar training programs should be expanded to other schools in different regions to strengthen the capacity of young generations in facing the challenges of the digital era in a creative and productive manner.

Keywords: Artificial Intelligence; Creative Economy; Students; Tourism.

Article History:	
Diterima	: 25-04-2025
Disetujui	: 20-05-2025
Diterbitkan Online	: 15-06-2025

PENDAHULUAN

Siswa sekolah menengah atas memiliki potensi yang cukup besar dalam mengeksplorasi hal-hal yang unik dan kreatif. Potensi yang dimiliki oleh siswa menengah atas tersebut apabila dikembangkan dan dilatih akan memberikan dampak yang cukup signifikan bagi siswa itu sendiri bahkan lingkungan sekitarnya (Davenport Huyer et al., 2020). Namun demikian, belum adanya program yang cukup efektif untuk mengembangkan potensi tersebut melalui aktivitas atau pembelajaran yang nyata. Sehingga fasilitas seperti pelatihan dan pembelajaran berbasis proyek menjadi kunci dalam proses perkembangan siswa tersebut. Guna mendukung hal tersebut Kemendikbudristek menginisiasi sebuah program bernama Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (selanjutnya disingkat P5) guna mendukung perkembangan siswa dan menggali potensi yang ada pada diri siswa itu sendiri selain itu, program tersebut juga menargetkan kebermanfaatan bagi lingkungan sekitar seiring dengan perkembangan siswa (Safi'i et al., 2023).

Proyek P5 merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan utama untuk mengembangkan dimensi-dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Dalam prosesnya, peserta didik akan mendalami tema-tema yang telah ditetapkan sebagai prioritas tahunan (Mery et al., 2022). Untuk mendukung pelaksanaan P5, satuan pendidikan perlu menyediakan waktu khusus agar para guru dapat bekerja bersama secara terstruktur. Keberhasilan kegiatan ini sangat bergantung pada kerja sama antar guru lintas mata pelajaran dalam merancang, mendampingi, dan mengevaluasi jalannya proyek.

Berbeda dengan pelajaran rutin, proyek P5 berdiri sendiri dan dilaksanakan secara terpisah dari mata pelajaran, meskipun pelaksanaannya mengambil sebagian waktu dari total jam belajar yang tersedia di sekolah (Juraidah & Hartoyo, 2022). Dalam

pelaksanaannya, guru mata pelajaran dan guru kelas terlibat secara kolaboratif melalui pendekatan *team teaching*. Karena fokus utama dari proyek ini adalah penguatan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila, seluruh pendidik—baik guru kelas maupun guru mata pelajaran—perlu berperan aktif dalam penyusunan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Proyek ini tidak secara langsung terkait dengan pencapaian materi dari mata pelajaran tertentu, melainkan lebih menitikberatkan pada pencapaian karakter dan kompetensi yang diharapkan dalam Profil Pelajar Pancasila.

Untuk mendukung implementasi di berbagai satuan pendidikan, Kemendikbudristek telah menetapkan tujuh tema utama yang merujuk pada isu-isu strategis dari Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020–2035, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*), serta dokumen kebijakan pendidikan lainnya yang relevan (Asiati & Hasanah, 2022).

Adapun 7 tema proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah gaya hidup berkelanjutan, Kearifan lokal, Bhineka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa dan Raganya, Suara Demokrasi, Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI, dan Kewirausahaan (“Menenal Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila”, 2024).

Kecerdasan buatan atau biasa dikenal sebagai *Artificial Intelligence* (AI) merupakan teknologi yang mengombinasikan algoritma komputer dengan data sehingga menciptakan suatu sistem cerdas yang dapat bekerja dan berfikir seperti halnya manusia (Géron, 2019). Perkembangan AI dari tahun ke tahun semakin masif dan kini hampir di seluruh lini sektor industri mulai memanfaatkan AI untuk meningkatkan nilai perusahaannya hingga kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat guna mendukung produktivitas kerja. Selain itu Pemanfaatan AI di bidang pariwisata menjadi salah satu faktor kunci dalam pengembangan pariwisata kreatif (Amalia & Rianto, 2024).

Masalah umum yang dihadapi oleh destinasi pariwisata lokal ialah sumber daya manusia yang masih rendah yang menyebabkan pengelolaan wisata menjadi kurang efektif dan tidak diminati oleh pengunjung. Hal tersebut utamanya didukung oleh promosi yang kurang menarik pada destinasi wisata tersebut (Sumarjiyanto, 2020; Wulan & Khadiyanto, 2013).

Pemanfaatan AI di bidang pariwisata dapat membantu memahami kebutuhan dan preferensi pengunjung wisata hingga membantu dalam promosi objek wisata itu sendiri secara lebih kreatif dan efektif. Promosi dan pemasaran pariwisata dengan menggunakan AI dapat berupa pembuatan ide konten promosi dan rekomendasi desain *flyer* atau poster destinasi wisata yang menarik (Nirmala et al., 2024; Siddhi, 2021).

Masifnya perkembangan AI menjadikan penggunaan yang lebih mudah dan dapat dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat khususnya

siswa sekolah menengah atas (Pakpahan, 2021). Siswa dengan potensi yang besar dalam hal eksplorasi dan keunggulan penggunaan AI bila disinergikan dapat mendukung salah satu aspek proyek P5 yaitu *berekayasa* dan *berteknologi* untuk Membangun NKRI. Adapun proyek yang dapat direalisasikan ialah pemanfaatan AI guna mendukung pariwisata kreatif dan ekonomi kreatif yang dapat dilakukan oleh siswa menengah atas tersebut (Diantama, 2023). Siswa tak hanya diajak untuk *berekayasa* memanfaatkan AI namun juga ikut serta dalam mempromosikan pariwisata dan ekonomi kreatif disekitar mereka. Dengan begitu siswa dapat memberikan kontribusi nyata bagi daerah sekitarnya sebagai wujud semangat membangun NKRI (Asriani et al., 2024).

Pelatihan pemanfaatan AI untuk meningkatkan promosi budaya dan pariwisata lokal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menggali potensi nya menggunakan AI dan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan pengunjung pariwisata lokal di daerah asal siswa SMAN 4 Bandar Lampung. Selain itu diharapkan juga dengan dibekalinya pengetahuan terkait pemanfaatan AI di bidang promosi pariwisata, hal tersebut dapat menyelesaikan masalah sumber daya manusia (SDM) yang menjadi masalah utama dalam pengelolaan promosi pariwisata dan budaya lokal sebagai daya tarik wisata (Prabowo et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, kami berharap dengan pelatihan yang diselenggarakan dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi siswa sekaligus berdedikasi bagi NKRI dalam wujud kontribusi peningkatan pariwisata lokal di daerah masing masing.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

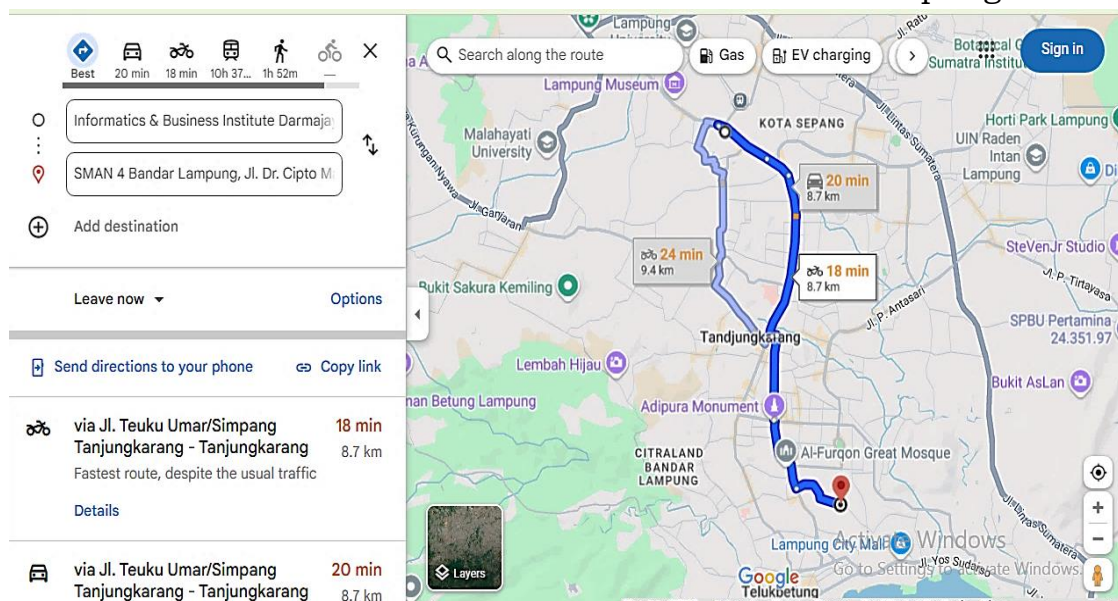
1. Waktu dan Lokasi Kegiatan

Lokasi kegiatan ini diadakan di SMAN 4 Bandar Lampung yang merupakan sekolah menengah atas nasional yang berada di provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung dengan jumlah siswa 800 orang.



Gambar 1. Tampak depan SMAN 4 Bandar Lampung.

Sebagai wujud dukungan untuk merealisasikan proyek tersebut, pelatihan pemanfaatan AI untuk mempromosikan budaya dan pariwisata lokal bagi siswa SMA dalam pelaksanaan proyek P5 Kurikulum Merdeka dilaksanakan di SMAN 4 Bandar Lampung.



Gambar 2. Peta lokasi dan jarak kampus dan SMAN 4 Bandar Lampung.

Jarak antara Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung dengan sekolah mitra SMAN 4 Bandar Lampung adalah sekitar 8-9 kilometer yang dapat ditempuh dalam waktu 18-20 menit dengan kendaraan roda dua atau roda empat.

2. Peserta Kegiatan

Berdasarkan demografi, usia peserta yang mengikuti pelatihan ini, rentang usia yang terlihat berada pada kisaran 14 tahun hingga 16 tahun. Adapun gambaran sebaran usia partisipan didominasi oleh umur 16 tahun yang merupakan rerata usia umum siswa kelas 12 SMA di Indonesia. Peserta pelatihan diikuti oleh 60 peserta siswa/i yang terdiri dari 35 pria dengan persentase 58% dan 25 wanita sebesar 42%.

Berdasarkan usia peserta yang mengikuti pelatihan ini, rentang usia yang terlihat berada pada kisaran 14 tahun hingga 16 tahun. Adapun gambaran sebaran usia partisipan didominasi oleh umur 16 tahun yang merupakan rerata usia umum siswa kelas 12 SMA di Indonesia.

Tabel 1. Sebaran usia peserta pelatihan

No	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	14	4	7%
2	15	15	25%
3	16	41	68%
Total		60	100%

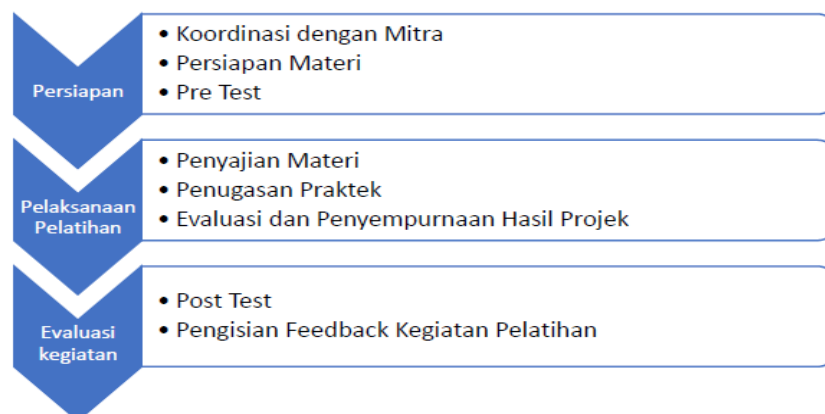
Materi yang diberikan berfokus pada strategi promosi yang menjadi dasar utama dalam memasarkan pariwisata secara menarik dan ciamik, yaitu perancangan ide desain poster, *video creator*, *audio creator* dan *copywriting* yang menarik menggunakan bantuan AI. Adapun *tools* yang dimanfaatkan untuk tiap materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 2. Materi pelatihan dan tools AI.

No.	Materi	AI Tools
1	Desain Poster	AI Auto Draw & Gemini
2	Video Promosi	Pictory AI
3	<i>Audio Creator</i>	AIVA AI
4	<i>Copywriting</i>	AI Copywritting

3. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu dengan metode sosialisasi/penyuluhan, diskusi, simulasi, dan penerapan. Metode yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan dari siswa SMAN 4 Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. Tahapan pelaksanaan pelatihan.

Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan secara detail sebagai berikut.

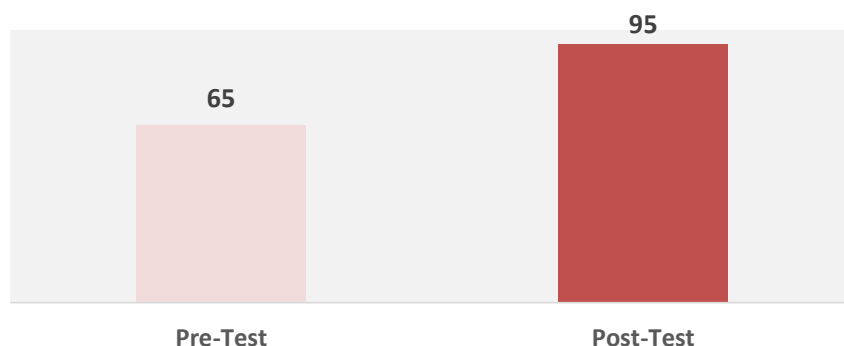
1. Persiapan, Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh pelaksana untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description masing-masing anggota. Kemudian dilakukan pre-test sebagai inisialisasi dampak pelatihan.
2. Pelaksanaan Pelatihan, Adapun tahapan dalam pelaksanaan pelatihan yaitu:
 - a. Penyajian Materi: Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence sebagai media promosi pariwisata Lampung
 - b. Penugasan Praktek: Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali

- penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya.
- c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya: Pada akhir pelatihan, hasil media promosi yang telah dibuat oleh para peserta didik dikumpulkan dan dinilai oleh tim pelaksana kemudian diberikan masukan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan sebagai luaran pelatihan.
 3. Evaluasi pelatihan pada tahap ini tim pelaksan melakukan post test kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang sudah dijelaskan oleh tim pengabdi. Selanjutnya dalam tahap ini dilakukan persentasi hasil oleh peserta.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penyampaian materi peserta pelatihan diberikan *slide* yang berisi teori dan serta praktik dalam membuat materi dan bahan promosi pariwisata dengan memanfaatkan AI. Hasil dari kegiatan tersebut dapat memberikan peningkatan dan pemahaman siswa terkait pemanfaatan AI untuk meningkatkan produktivitas dan membantu dalam proses pembuatan materi promosi, selain itu hal tersebut meningkatkan potensi pada siswa dalam penguasaan berekayasa teknologi yang sejalan dengan salah satu program P5 Profil Pelajar Pancasila yaitu berekayasa teknologi dan berkontribusi untuk NKRI.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan. peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya langsung kepada tim PKM. Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta pelatihan dilengkapi dengan materi pelatihan yang dibuat oleh tim PKM sebagai panduan dalam memanfaatkan AI selama pelatihan secara tahap demi tahap. Saat berlangsungnya pelatihan yang diberikan, peserta sangat antusias mengikuti pelatihan tersebut. Hasil peningkatan potensi penguasaan siswa menggunakan AI yang telah mendapatkan pelatihan naik secara signifikan dibandingkan sebelum pelatihan.



Gambar 4. Hasil evaluasi pelatihan terhadap siswa.

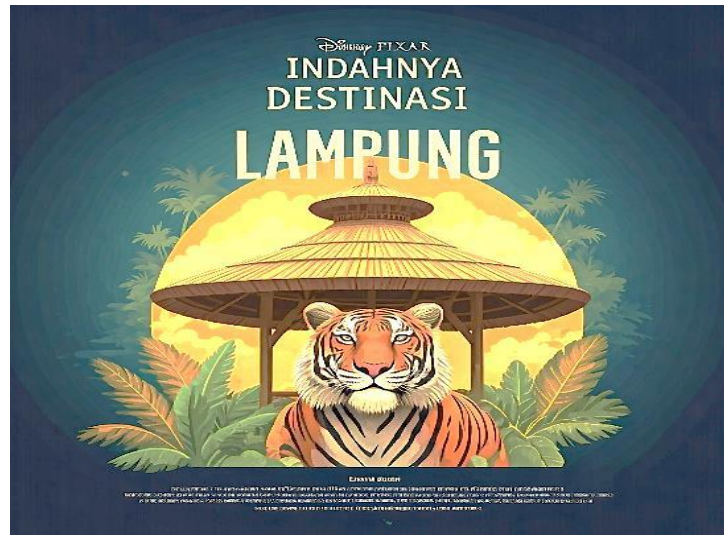
Berdasarkan grafik evaluasi hasil pelatihan terhadap siswa yang ditampilkan, terlihat adanya peningkatan signifikan antara nilai *pre-*

test dan *post-test*, yakni, nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum pelatihan adalah 6, dan nilai rata-rata *post-test* siswa setelah mengikuti pelatihan meningkat menjadi 95.

Peningkatan sebesar 30 poin menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berdampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa. Hal ini menandakan bahwa materi pelatihan berhasil disampaikan secara efektif dan diterima dengan baik oleh siswa, serta pelatihan tersebut mampu meningkatkan kompetensi mereka secara nyata.



Gambar 5. Dokumentasi pelatihan: pemaparan materi dan tanya jawab.



Gambar 6. Salah satu karya poster promosi yang dibuat siswa dengan AI.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data pre-test –dan post-test yang telah dilaksanakan pada peserta pelatihan pembuatan AI dalam mempromosikan pariwisata dan budaya lokal di SMAN 4 Bandar Lampung, didapatkan bahwa pelatihan bershasil memberikan dampak yang cukup signifikan pada pengetahuan dan penguasaan siswa dalam penggunaan AI. Selain itu dari pelatihan tersebut juga siswa/i telah memiliki dasar dan kemampuan untuk dapat berperan aktif dalam mempromosikan budaya lokal dan pariwisata didaerah mereka masing masing. Tak hanya itu bekal pengetahuan tersebut juga telah meningkatkan potensi yang ada pada diri siswa menjadi lebih tinggi dan bermanfaat bagi NKRI yang selaras dengan tujuan program P5 Kemendikbud RI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) IIB Darmajaya, Bandar Lampung yang telah memfasilitasi pendanaan kegiatan ini. Selanjutnya kami ucapkan terima kasih kepada mitra SMAN 4 Bandar yang telah memberikan izin untuk memberikan pelatihan pemanfaatan AI untuk mempromosikan budaya dan pariwisata lokal bagi siswa SMA dalam pelaksanaan proyek P5 Kurikulum Merdeka kepada siswa-siswinya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., & Rianto, S. (2024). Pengaruh Artificial Intelligence Terhadap Keunggulan Kompetitif Pariwisata di Banyumas Melalui Kinerja Pemasaran. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 5(1), 31-35. <https://doi.org/10.58436/jsitp.v5i1.1900>

- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61–72. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.78>
- Asriani, D. A., Taher, D. M., & Sundari, S. (2024). Pengembangan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI. *Jurnal Jeumpa*, 11(1), 147–161. <https://doi.org/10.33059/jj.v11i1.9766>
- Davenport Huyer, L., Callaghan, N. I., Dicks, S., Scherer, E., Shukalyuk, A. I., Jou, M., & Kilkenny, D. M. (2020). Enhancing senior high school student engagement and academic performance using an inclusive and scalable inquiry-based program. *NPJ Science of Learning*, 5(1), 17. <https://doi.org/10.1038/s41539-020-00076-2>
- Diantama, S. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Géron, A. (2019). *Hands-on machine learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow: Concepts, tools, and techniques to build intelligent systems (Second edition)*. O'Reilly.
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran guru dalam menumbuhkembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1719>
- Mengenal Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. [2024, April 4] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.. <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/id/article/s/8747598052121-Mengenal-Projek-Penguatan-Profil-Pelajar-Pancasila>
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Nirmala, E., Mulyati, S., & Mulyoto, A. (2024). Pemanfaatan AI Dan Canva Untuk Promosi Dalam Ecommerce. *Abdi Jurnal Publikasi*, 3(1), 10-14. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/1297>
- Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 506-513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Prabowo, B., Samsudin, A., Widiyanti, R. N., Gunawan, A. T. A., & Tarigan, N. E. (2024). Analisis Perencanaan dan Pengembangan Karir Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Artificial Intelligence. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1793–1799. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12655>

- Safi'i, I., Subali, S., Ahmad, Z., Ghozali, M. Z. A., & Sobri, S. (2023). Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Menengah Atas. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(2), 243–251.
<https://doi.org/10.30653/003.202392.60>
- Siddhi, H. (2021). Analisis Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pemasaran Industri Pariwisata di era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 869–873.
<https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p869-873>
- Sumarjiyanto, N. (2020). Beberapa masalah dalam pengembangan pariwisata di Indonesia. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(2), 124-131. <https://doi.org/10.31294/par.v7i2.8810>
- Wulan, T., & Khadiyanto, P. (2013). Identifikasi Potensi Dan Masalah Desa Wonosoco Dalam Upaya Pengembangan Sebagai Desa Wisata Di Kabupaten Kudus. *Ruang*, 1(1), 81-90.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ruang/article/view/2877>