Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 8 | Nomor 2 | Desember 2026 | Hal 328 - 338

Pengenalan Hostinger AI dalam Edukasi Teknologi Digital bagi Siswa Sekolah di Kota Batam

Alyasha Delviana[1*], Andre Dwi Kurniawan[2], Azaharia Della Utomo[3], Anisa Ulfa Seftiana[4], Candra Fatmawati[5], Winda Putri Oktafiani[6], Syawal Reynaldi[7], Mahesa Tejha Ananda[8], Muhammad Rizki Yasri[9], Bayu Anggara[10], Khoerun Nisa Safitri[11], Army Trilidia Devega[12], Aprizal Yusril[13]
Universitas Ibnu Sina, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia[1-13]

Dikirim: 07/09/2026 Diperbaiki: 18/11/2026 Diterima: 20/11/2026

Kata Kunci:
Hostinger AI, kecerdasan buatan, literasi digital, edukasi teknologi, siswa sekolah

***Penulis Korespondensi:**
Alyasha Delviana

Email:
231055201109@uis.ac.id

DOI:
doi.org/10.32502/suluhabdi.v8i2.2634

Abstrak: Perkembangan kecerdasan buatan menuntut peningkatan literasi teknologi digital bagi siswa sekolah menengah agar mampu memahami dan beradaptasi dengan transformasi teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kecerdasan buatan melalui pengenalan Hostinger AI sebagai salah satu teknologi digital, sekaligus memperkenalkan keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Kegiatan dilaksanakan di tiga sekolah mitra di Kota Batam, yaitu Madrasah Aliyah Darul Falah, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Batam, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 26 Batam, dengan melibatkan 115 siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan interaktif melalui penyampaian materi, pengenalan Hostinger AI, diskusi, studi kasus penerapan teknologi digital, serta sesi tanya jawab. Evaluasi dilakukan menggunakan sepuluh pertanyaan melalui tes awal dan tes akhir yang disebarkan menggunakan formulir daring. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan persentase rata-rata jawaban benar dari 38,6% pada tes awal menjadi 71,4% pada tes akhir, atau meningkat sebesar 32,8 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan edukasi. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan siswa mengenai kecerdasan buatan, teknologi digital, serta relevansinya dengan bidang keteknikan sebagai bekal untuk menghadapi perkembangan teknologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah mendorong transformasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, manufaktur, jasa, dan teknologi informasi (Ashshiddiqi et al., 2024; Fitrianti et al., 2024). Salah satu teknologi yang berperan penting dalam transformasi tersebut adalah kecerdasan buatan (*artificial intelligence* [AI]), yaitu teknologi yang memungkinkan sistem komputer mengolah informasi, mengenali pola, mempelajari data, dan menyelesaikan masalah tertentu (Zahara et al., 2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan membuka peluang bagi pengembangan proses pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berbasis teknologi digital (Karyadi, 2023). Seiring dengan perkembangan tersebut, pengenalan kecerdasan buatan kepada siswa sekolah menengah menjadi kebutuhan penting untuk membangun pengetahuan dasar, keterampilan digital, dan kesiapan menghadapi perubahan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan edukasi yang memperkenalkan pemanfaatan kecerdasan buatan secara kontekstual diperlukan untuk mendukung penguatan literasi teknologi digital sejak jenjang pendidikan menengah.

Literasi digital merupakan kompetensi penting yang mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi secara tepat, kritis, dan bertanggung jawab. Siswa sekolah menengah perlu memperoleh pemahaman mengenai konsep

Email : suluhabdi@um-palembang.ac.id
P-ISSN : 2685-9688
E-ISSN : 2827-816X
Website : ojs.um-palembang.ac.id/index.php/suluhabd

dasar kecerdasan buatan dan relevansinya dengan perkembangan bidang keteknikan agar memiliki wawasan mengenai kompetensi yang dibutuhkan pada masa depan (Wahidah et al., 2026; Sherly et al., 2023). Dalam konteks pendidikan keteknikan, penguasaan teknologi digital memiliki keterkaitan dengan bidang Teknik Informatika, yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak, sistem informasi, dan pengolahan data, serta Teknik Industri, yang menitikberatkan pada perancangan, perbaikan, dan optimalisasi sistem terintegrasi. Keterkaitan tersebut menjadi dasar penting dalam memperkenalkan aplikasi teknologi digital kepada siswa agar pemahaman yang diperoleh tidak terbatas pada aspek penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup potensi penerapannya dalam aktivitas pendidikan dan dunia industri (Mambu et al., 2023; Muslim et al., 2025).

Salah satu teknologi yang relevan untuk diperkenalkan dalam kegiatan edukasi digital adalah Hostinger AI, khususnya teknologi berbasis kecerdasan buatan yang mendukung proses pembuatan dan pengembangan situs web serta aplikasi berbasis web. Teknologi ini dapat digunakan sebagai media pengenalan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan produk digital melalui pendekatan yang lebih mudah dipahami oleh pengguna pemula. Dalam konteks pendidikan, pengenalan Hostinger AI dapat menjadi bagian dari upaya memperluas wawasan siswa mengenai hubungan antara kecerdasan buatan, pengembangan sistem digital, dan kreativitas teknologi. Selain berkaitan dengan bidang Teknik Informatika, pengenalan teknologi tersebut juga relevan dengan bidang Teknik Industri dalam konteks digitalisasi proses kerja, pengelolaan informasi, dan pemanfaatan sistem berbasis teknologi. Dengan demikian, Hostinger AI diposisikan sebagai media pengenalan teknologi digital yang dapat membantu siswa memahami contoh penerapan kecerdasan buatan secara lebih kontekstual.

Pengembangan literasi teknologi digital melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat relevan dengan upaya penguatan kompetensi siswa dalam menghadapi perubahan teknologi dan dunia kerja. Fole et al. (2026) mengangkat pengenalan bidang keteknikan dan arah karier masa depan bagi siswa sekolah menengah dalam konteks perkembangan industri digital. Sementara itu, Putri dan Safitri (2024) membahas pelatihan dan pembimbingan kaizen manajemen sebagai bagian dari pengenalan konsep manajemen industri kepada siswa sekolah kejuruan. Aspek literasi digital dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab juga menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian yang berkaitan dengan higiene, ergonomi, dan keamanan siber di lingkungan sekolah (Wahyudi et al., 2025). Ketiga publikasi tersebut memberikan landasan kontekstual mengenai pentingnya pengembangan kegiatan edukasi yang menghubungkan pengetahuan teknologi, kompetensi keteknikan, dan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah menengah. Dalam konteks tersebut, pengenalan Hostinger AI diarahkan sebagai salah satu bentuk edukasi teknologi digital yang menekankan pemahaman konsep dan pemanfaatan kecerdasan buatan.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan awal yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas Ibnu Sina pada tiga sekolah mitra di Kota Batam, yaitu Madrasah Aliyah Darul Falah, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Batam, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 26 Batam, ditemukan sejumlah permasalahan yang menjadi dasar penyusunan kegiatan edukasi. Permasalahan tersebut mencakup keterbatasan pemahaman siswa mengenai konsep dasar kecerdasan buatan, belum optimalnya pengenalan terhadap contoh pemanfaatan kecerdasan buatan dalam teknologi digital, serta terbatasnya informasi mengenai hubungan antara perkembangan teknologi dan bidang Teknik Informatika serta Teknik Industri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik lingkungan sekolah. Pengenalan Hostinger AI dipilih sebagai salah satu fokus materi untuk memberikan gambaran mengenai teknologi berbasis kecerdasan buatan dan relevansinya dalam pengembangan produk digital. Pendekatan edukasi yang interaktif diperlukan agar siswa tidak hanya mengenal istilah teknologi, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai fungsi, manfaat, dan konteks penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan edukatif dan interaktif yang meliputi penyampaian materi, pengenalan Hostinger AI, diskusi, studi kasus, serta sesi tanya jawab. Pendekatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa melalui pengenalan teknologi yang relevan dengan perkembangan

pendidikan dan dunia industri (Setiawan & Luthfiyani, 2023; Widasari et al., 2023). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah menengah mengenai konsep kecerdasan buatan melalui pengenalan Hostinger AI, memperluas pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital, serta memperkenalkan relevansinya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Selain itu, kegiatan ini diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan teknologi dan menentukan pilihan pendidikan pada jenjang berikutnya.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif dengan melibatkan siswa dari tiga sekolah mitra di Kota Batam, Kepulauan Riau. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan Hostinger AI sebagai media edukasi teknologi digital untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kecerdasan buatan serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Alur pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir pelaksanaan kegiatan PKM

1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas Ibnu Sina di tiga sekolah mitra, yaitu MA Darul Falah, SMK Negeri 10 Batam, dan SMA Negeri 26 Batam. Identifikasi difokuskan pada kebutuhan siswa akan pengetahuan teknologi digital, khususnya mengenai konsep dasar kecerdasan buatan, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan produk digital, serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menyusun materi edukasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah menengah.

2. Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun materi edukasi berdasarkan kebutuhan siswa di sekolah mitra. Materi yang dipersiapkan meliputi: (1) pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan; (2) pengenalan Hostinger AI dan fungsi teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam pengembangan produk digital; (3) contoh pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan dan dunia industri; serta (4) keterkaitan teknologi digital dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Selain itu, tim menyiapkan media presentasi, materi studi kasus, dan instrumen evaluasi berupa sepuluh pertanyaan pilihan ganda untuk prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*).

3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara tatap muka pada Mei 2026 di tiga sekolah mitra dengan melibatkan 115 siswa, yang terdiri atas 20 siswa MA Darul Falah, 60 siswa SMK Negeri 10 Batam, dan 35 siswa SMA Negeri 26 Batam. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode sosialisasi edukatif melalui penyampaian materi, pengenalan Hostinger AI, diskusi interaktif,

studi kasus, serta sesi tanya jawab. Materi kegiatan diarahkan untuk memberikan pemahaman mengenai fungsi dan manfaat kecerdasan buatan, pemanfaatannya dalam pengembangan teknologi digital, serta relevansinya dengan bidang keteknikan. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan contoh penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan di lingkungan industri.

4. Evaluasi dan Pemantauan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur perubahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan edukasi. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*) yang diberikan kepada 115 siswa melalui Google Forms. Instrumen evaluasi terdiri atas sepuluh pertanyaan pilihan ganda mengenai konsep kecerdasan buatan, pengenalan teknologi digital, serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan persentase rata-rata jawaban benar pada kedua tes. Selain itu, nilai keefektifan relatif (ER) dihitung menggunakan rumus yang mengacu pada Masyhud (2021) sebagai berikut:

$$ER = \frac{\overline{X}_{post} - \overline{X}_{pre}}{(\overline{X}_{post} + \overline{X}_{pre})/2} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif suatu tindakan sebelum dan sesudah kegiatan
$\overline{X}_{post}$ = rata-rata skor *posttest*
$\overline{X}_{pre}$ = rata-rata skor *pretest*

5. Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan ini meliputi peningkatan pengetahuan siswa mengenai kecerdasan buatan melalui pengenalan Hostinger AI serta pemanfaatannya dalam teknologi digital dan bidang keteknikan. Peningkatan pengetahuan tersebut diukur melalui perbandingan hasil prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*). Luaran lainnya adalah publikasi artikel ilmiah pada jurnal pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian ini mencakup pelaksanaan edukasi teknologi digital melalui pengenalan Hostinger AI, partisipasi siswa di tiga sekolah mitra, evaluasi peningkatan pengetahuan, analisis keefektifan kegiatan, serta implikasinya terhadap penguatan literasi digital siswa.

1. Pelaksanaan Edukasi Teknologi Digital di Sekolah Mitra

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pengenalan Hostinger AI dalam Edukasi Teknologi Digital bagi Siswa Sekolah di Kota Batam" dilaksanakan secara tatap muka pada Mei 2026 di tiga sekolah mitra, yaitu MA Darul Falah, SMK Negeri 10 Batam, dan SMA Negeri 26 Batam. Kegiatan ini melibatkan 115 siswa dengan pendekatan edukatif dan interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, studi kasus, serta sesi tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan diarahkan untuk memperkenalkan konsep kecerdasan buatan, pemanfaatan teknologi digital, serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan industri. Siswa juga memperoleh penjelasan mengenai peran teknologi digital dalam pengelolaan informasi, pengembangan sistem, otomasi, dan pengendalian proses. Selama kegiatan berlangsung, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan

mendiskusikan penerapan teknologi sesuai dengan pengetahuan awal mereka. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan di ketiga sekolah mitra disajikan pada Gambar 2.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026)

Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan edukasi teknologi digital di tiga sekolah mitra di Kota Batam

Gambar 2 menyajikan dokumentasi pelaksanaan kegiatan edukasi teknologi digital di tiga sekolah mitra di Kota Batam, yaitu MA Darul Falah, SMK Negeri 10 Batam, dan SMA Negeri 26 Batam. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, pengenalan Hostinger AI, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan dalam teknologi digital. Dokumentasi tersebut menunjukkan pelaksanaan kegiatan secara tatap muka dengan melibatkan siswa sebagai peserta. Materi edukasi diarahkan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai konsep kecerdasan buatan serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan 115 siswa dari tiga sekolah mitra dengan jumlah peserta yang berbeda. SMK Negeri 10 Batam memiliki jumlah peserta terbanyak, yaitu 60 siswa (52,17%), diikuti oleh SMA Negeri 26 Batam sebanyak 35 siswa (30,43%) dan MA Darul Falah sebanyak 20 siswa (17,39%). Perbedaan jumlah peserta tersebut dipertimbangkan dalam melakukan evaluasi berdasarkan sekolah agar capaian pengetahuan siswa dapat dianalisis secara lebih proporsional. Distribusi peserta juga menunjukkan cakupan kegiatan edukasi pada jenjang pendidikan menengah dengan karakteristik sekolah yang berbeda. Rincian jumlah peserta dan pelaksanaan kegiatan di setiap sekolah disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi peserta dan pelaksanaan edukasi teknologi digital

No.	Sekolah mitra	Jumlah peserta	Bentuk kegiatan
1	MA Darul Falah	20	Edukasi dan diskusi interaktif
2	SMK Negeri 10 Batam	60	Edukasi dan diskusi interaktif
3	SMA Negeri 26 Batam	35	Edukasi dan diskusi interaktif
	Total	115	

Sumber: Data pelaksanaan kegiatan PKM (2026)

2. Pengenalan Hostinger AI dan Penerapannya dalam Teknologi Digital

Pengenalan Hostinger AI merupakan salah satu fokus materi dalam kegiatan edukasi teknologi digital. Pembahasan diarahkan pada pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung pengembangan produk digital, khususnya teknologi yang dapat membantu pembuatan dan pengelolaan situs web. Melalui materi tersebut, siswa diperkenalkan pada hubungan antara kecerdasan buatan, pengembangan perangkat lunak, dan pemanfaatan sistem digital. Materi juga dikaitkan dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri agar siswa memahami bahwa teknologi digital dapat digunakan tidak hanya untuk kebutuhan komunikasi dan informasi, tetapi juga untuk mendukung aktivitas operasional dan proses industri.

Penyampaian materi dilakukan melalui penjelasan konseptual, pengenalan teknologi, dan diskusi mengenai contoh penerapan kecerdasan buatan. Pada bidang Teknik Informatika, pembahasan difokuskan pada pengembangan sistem dan produk digital, sedangkan pada bidang

Teknik Industri, pembahasan diarahkan pada pemanfaatan teknologi untuk mengelola informasi, meningkatkan efisiensi kerja, dan mendukung proses pengambilan keputusan. Keterkaitan kedua bidang tersebut menjadi bagian penting dalam memberikan wawasan kepada siswa mengenai peluang pendidikan dan kompetensi yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi. Edukasi kecerdasan buatan bagi siswa sekolah menengah juga menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian sejenis yang membahas penguatan pengetahuan teknologi dalam menghadapi era Society 5.0 (Sherly et al., 2023).

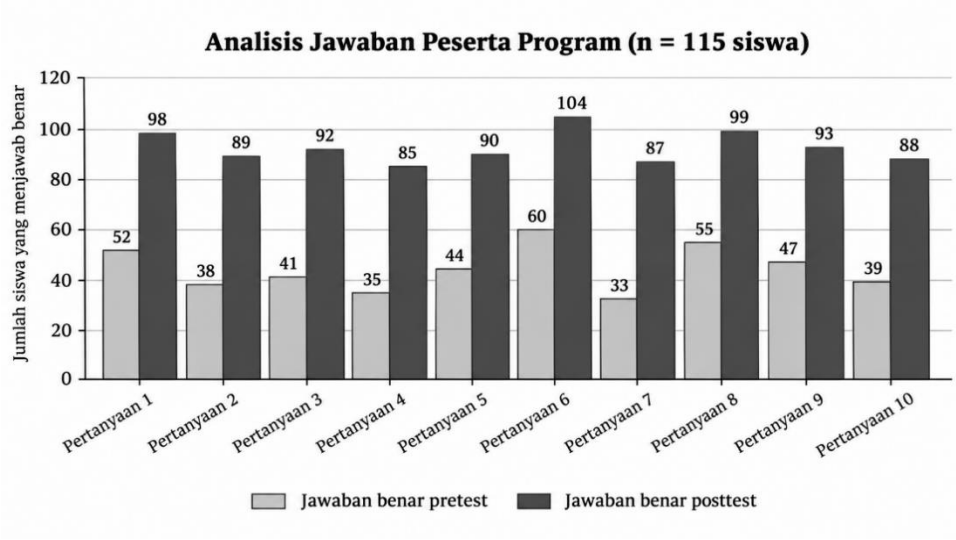
Pengenalan Hostinger AI dalam kegiatan ini diposisikan sebagai sarana edukasi untuk memperluas wawasan siswa mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, capaian kegiatan tidak dinilai berdasarkan kemampuan peserta dalam menghasilkan situs web atau aplikasi, tetapi berdasarkan perubahan pengetahuan yang diukur menggunakan prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*). Pendekatan tersebut sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian yang menekankan peningkatan pemahaman dasar mengenai teknologi digital pada siswa sekolah menengah.

3. Evaluasi Peningkatan Pengetahuan Siswa

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti edukasi menggunakan instrumen prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*). Instrumen tersebut terdiri atas sepuluh pertanyaan pilihan ganda yang diberikan melalui Google Forms kepada 115 siswa dari tiga sekolah mitra. Materi evaluasi meliputi konsep dasar kecerdasan buatan, ruang lingkup Teknik Informatika dan Teknik Industri, penerapan kecerdasan buatan dalam industri, *Internet of Things*, *big data*, serta penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan.

Berdasarkan data evaluasi yang diperoleh, persentase rata-rata jawaban benar secara keseluruhan meningkat dari 38,6% pada *pretest* menjadi 71,4% pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 32,8 poin persentase. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada pengetahuan peserta setelah mengikuti edukasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi secara interaktif dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk memperkenalkan teknologi digital kepada siswa. Namun, perubahan skor tersebut bersifat deskriptif dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan signifikansi statistik tanpa pengujian lebih lanjut.

Berdasarkan data pada grafik evaluasi, seluruh pertanyaan menunjukkan peningkatan jumlah jawaban benar setelah kegiatan. Perubahan yang menonjol terdapat pada materi Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 serta pengenalan *Internet of Things* dan *big data*. Sementara itu, hasil pada pertanyaan mengenai aplikasi kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki pengetahuan awal mengenai contoh penggunaan teknologi tersebut. Perbedaan capaian antarmateri menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pengetahuan awal yang beragam. Oleh karena itu, penyampaian materi edukasi perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta.



Sumber: Data evaluasi kegiatan PKM (2026)

Gambar 3. Hasil *pretest* dan *posttest* kegiatan PKM

Gambar 3 menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan mengalami peningkatan jumlah jawaban benar setelah pelaksanaan edukasi teknologi digital yang melibatkan 115 siswa di tiga sekolah mitra. Pada *pretest*, jumlah jawaban benar berada pada rentang 33–60 siswa, sedangkan pada *posttest* dilaporkan meningkat menjadi 85–104 siswa. Peningkatan terjadi pada semua pertanyaan. Sebagai contoh, jumlah jawaban benar pada Pertanyaan 1 meningkat dari 52 menjadi 98 siswa, pada Pertanyaan 6 meningkat dari 60 menjadi 104 siswa, dan pada Pertanyaan 8 meningkat dari 55 menjadi 99 siswa. Sementara itu, jumlah jawaban benar terendah pada *pretest* terdapat pada Pertanyaan 7, yaitu 33 siswa, kemudian meningkat menjadi 87 siswa pada *posttest*.

Secara keseluruhan, persentase rata-rata jawaban benar meningkat dari 38,6% pada *pretest* menjadi 71,4% pada *posttest*, atau naik sebesar 32,8 poin persentase. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM melalui pengenalan Hostinger AI dan edukasi teknologi digital disertai dengan peningkatan pengetahuan siswa mengenai kecerdasan buatan, teknologi digital, serta keterkaitannya dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri.

Catatan yang wajib diselesaikan: narasi rentang *posttest* sebanyak 85–104 siswa tidak konsisten dengan rata-rata *posttest* sebesar 71,4%. Dari 115 peserta, persentase 71,4% setara dengan rata-rata sekitar 82 jawaban benar per pertanyaan. Periksa kembali data mentah atau grafik Gambar 3 sebelum mempertahankan angka-angka tersebut.

4. Analisis Keefektifan Kegiatan Edukasi

Analisis keefektifan kegiatan dilakukan dengan membandingkan persentase rata-rata jawaban benar pada *pretest* dan *posttest* di setiap sekolah. Berdasarkan data hasil evaluasi, seluruh sekolah mitra mengalami peningkatan pengetahuan setelah pelaksanaan edukasi. SMK Negeri 10 Batam menunjukkan rata-rata *posttest* tertinggi, yaitu 73,2%, diikuti oleh SMA Negeri 26 Batam sebesar 70,0% dan MA Darul Falah sebesar 69,5%. Meskipun terdapat perbedaan hasil antarsekolah, ketiganya memperlihatkan peningkatan yang relatif serupa. Ringkasan hasil evaluasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* di tiga sekolah mitra

Sekolah mitra	Jumlah siswa	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (poin persentase)
MA Darul Falah	20	36,8	69,5	32,7
SMK Negeri 10 Batam	60	40,1	73,2	33,1
SMA Negeri 26 Batam	35	37,4	70,0	32,6
Keseluruhan	115	38,6	71,4	32,8

Berdasarkan nilai keseluruhan yang dilaporkan, perhitungan keefektifan relatif (ER) menggunakan persamaan pada bagian metode adalah sebagai berikut:

$$ER = \frac{71{,}4 - 38{,}6}{(71{,}4 + 38{,}6)/2} \times 100\%$$

$$ER = 59{,}64\% \approx 59{,}6\%$$

Nilai keefektifan relatif sebesar 59,6% menunjukkan bahwa kenaikan skor rata-rata setara dengan 59,6% dari nilai tengah skor sebelum dan sesudah kegiatan, berdasarkan rumus yang digunakan. Hasil tersebut melengkapi analisis deskriptif mengenai peningkatan pengetahuan peserta. Namun, pengelompokan nilai ke dalam kategori tertentu, seperti rendah, sedang, atau tinggi, memerlukan batas klasifikasi yang jelas dan rujukan metodologis yang sesuai. Oleh karena itu, interpretasi hasil dalam penelitian ini lebih ditekankan pada peningkatan skor dan perbedaan capaian antarsekolah.

Perbedaan capaian hasil evaluasi antarsekolah dapat berkaitan dengan berbagai faktor, seperti latar belakang pendidikan, pengalaman menggunakan teknologi digital, dan tingkat pengetahuan awal siswa. Akan tetapi, faktor-faktor tersebut belum dianalisis secara khusus sehingga belum dapat ditetapkan sebagai penyebab perbedaan hasil. Evaluasi kegiatan ini menggunakan desain pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan tanpa kelompok pembanding. Dengan demikian, hasil evaluasi menggambarkan perubahan pengetahuan yang terjadi selama kegiatan edukasi, tetapi belum dapat memastikan bahwa seluruh peningkatan tersebut semata-mata disebabkan oleh intervensi yang diberikan.

5. Pembahasan dan Implikasi Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di tiga sekolah mitra menunjukkan bahwa edukasi teknologi digital dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan konsep kecerdasan buatan dan keterkaitannya dengan bidang keteknikan. Peningkatan persentase jawaban benar setelah kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai materi yang disampaikan. Dalam konteks pendidikan sekolah menengah, kegiatan tersebut relevan dengan kebutuhan penguatan literasi digital dan pengenalan perkembangan teknologi sebagai bagian dari kesiapan siswa dalam menghadapi pendidikan lanjutan dan dunia industri. Pengenalan kecerdasan buatan melalui kegiatan pengabdian juga menjadi salah satu pendekatan edukasi yang dibahas oleh Sherly et al. (2023).

Penggunaan Hostinger AI sebagai fokus pengenalan teknologi memberikan konteks pembelajaran mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan produk digital. Kegiatan ini memperkenalkan hubungan antara teknologi kecerdasan buatan, pengembangan sistem informasi, dan digitalisasi proses kerja. Dari perspektif Teknik Informatika, pengenalan teknologi tersebut berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak dan pengelolaan informasi. Sementara itu, dari perspektif Teknik Industri, teknologi digital berkaitan dengan pengelolaan sistem kerja dan peningkatan efisiensi operasional. Integrasi kedua bidang tersebut menjadi dasar untuk memperluas wawasan siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital dan peluang pengembangan kompetensi keteknikan.

Kegiatan edukasi ini juga relevan dengan pengembangan program pengabdian berbasis kebutuhan sekolah. Fole et al. (2026) membahas pengenalan bidang keteknikan dan arah karier masa depan bagi siswa dalam konteks industri digital, sedangkan Putri dan Safitri (2024) mengangkat pelatihan dan pembimbingan kaizen manajemen bagi siswa sekolah kejuruan. Selain pengenalan teknologi, pembelajaran mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab juga perlu menjadi perhatian, sebagaimana ditunjukkan dalam kegiatan pengabdian yang membahas keamanan siber di lingkungan sekolah (Wahyudi et al., 2025). Referensi tersebut memberikan konteks ilmiah bagi pengembangan program edukasi teknologi yang menghubungkan pengetahuan siswa dengan kebutuhan dunia pendidikan dan industri.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan, kegiatan ini memiliki keterbatasan dalam hal durasi pelaksanaan dan bentuk pengukuran yang berfokus pada aspek kognitif. Evaluasi belum mencakup pengukuran keterampilan praktik dalam menggunakan Hostinger AI, kemampuan menghasilkan produk digital, atau retensi pemahaman siswa setelah kegiatan berakhir. Selain itu, penggunaan desain *pretest–posttest* tanpa kelompok pembanding membatasi penarikan kesimpulan mengenai hubungan sebab akibat antara kegiatan dan peningkatan skor.

Oleh karena itu, kegiatan berikutnya perlu diarahkan pada pembelajaran yang lebih aplikatif, termasuk demonstrasi dan praktik penggunaan teknologi digital, pendampingan siswa, serta evaluasi lanjutan untuk mengetahui perkembangan kompetensi peserta. Evaluasi lanjutan juga dapat mencakup tes retensi beberapa minggu setelah kegiatan, penilaian produk digital, dan pengukuran pengalaman pengguna. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya berperan sebagai sarana pengenalan teknologi, tetapi juga dapat menjadi dasar pengembangan program literasi digital yang berkelanjutan di sekolah mitra di Kota Batam.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema "Pengenalan Hostinger AI dalam Edukasi Teknologi Digital bagi Siswa Sekolah di Kota Batam" telah dilaksanakan di tiga sekolah mitra, yaitu MA Darul Falah, SMK Negeri 10 Batam, dan SMA Negeri 26 Batam, dengan melibatkan 115 siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa persentase rata-rata jawaban benar meningkat dari 38,6% pada *pretest* menjadi 71,4% pada *posttest*, atau meningkat sebesar 32,8 poin persentase, dengan nilai keefektifan relatif sebesar 59,6%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi mengenai kecerdasan buatan, pengenalan Hostinger AI, dan pemanfaatan teknologi digital yang berkaitan dengan bidang Teknik Informatika dan Teknik Industri. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu sarana untuk memperluas wawasan teknologi digital siswa sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan pendidikan dan dunia industri.

Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah mitra disarankan untuk mengintegrasikan pengenalan kecerdasan buatan dan literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler. Tim pengabdian Universitas Ibnu Sina diharapkan dapat mengembangkan program pendampingan berkelanjutan melalui praktik penggunaan Hostinger AI, khususnya dalam pembuatan situs web sederhana, serta melakukan evaluasi lanjutan untuk mengukur keterampilan praktis dan retensi pemahaman siswa. Selain itu, perguruan tinggi diharapkan dapat memperluas kerja sama dengan sekolah menengah lain di Kota Batam guna mendukung peningkatan literasi digital dan pengenalan kompetensi keteknikan secara berkelanjutan.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menggunakan ChatGPT (OpenAI, GPT-6) sebagai alat bantu penyuntingan bahasa, penyusunan struktur, dan penyempurnaan naskah agar sesuai dengan standar jurnal. Hostinger AI digunakan sebagai materi pengenalan teknologi digital dalam kegiatan pengabdian. Seluruh substansi, data, analisis, dan kesimpulan telah diperiksa serta menjadi tanggung jawab penuh penulis.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat adanya konflik akan kepentingan yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan dan penerbitan naskah ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Nama Penulis	Jenis Kontribusi
Alyasha Delviana, Azaharia Della Utomo, Candra Fatmawati, Syawal Reynaldi, Mahesa Tejha Ananda, Army Trilidia Devega, dan Aprizal Yusril	Konseptualisasi; metodologi; investigasi; penyediaan sumber daya; visualisasi; administrasi kegiatan; validasi; supervisi; serta penulisan draf awal
Andre Dwi Kurniawan, Anisa Ulfa Seftiana, Winda Putri Oktafiani, Muhammad Rizki Yasri, dan Bayu Anggara	Investigasi; penyediaan sumber daya; kurasi data; analisis formal; serta peninjauan dan penyuntingan naskah.
Khoerun Nisa Safitri	Konseptualisasi; metodologi; validasi; supervisi; serta peninjauan dan penyuntingan naskah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ibnu Sina atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada MA Darul Falah, SMK Negeri 10 Batam, dan SMA Negeri 26 Batam atas kerja sama dan fasilitas yang diberikan. Apresiasi disampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan edukasi.

REFERENSI

Ashshiddiqi, M. H., Mayesti, N., Irawati, I., & Rahmi. (2024). Pemanfaatan AI dalam era Kurikulum Merdeka: Perspektif siswa dan guru sekolah menengah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(Special Issue 1), 267–278. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9852

Derinalp, P. (2024). Past, present, and future of artificial intelligence in education: A bibliometric study. *Sakarya University Journal of Education, 14*(Special Issue), 159–178. https://doi.org/10.19126/suje.1447044

Fajri, P. C., & Wahyuni, H. A. (2026). Edukasi hukum penggunaan AI bagi siswa SMK N 1 Kaligondang: Mensinergikan kreativitas dan integritas akademik. *ARDHI: Jurnal Pengabdian dalam Negri, 4*(2), 117–124. https://doi.org/10.61132/ardhi.v4i2.1948

Fitrianti, E., Annur, S., & Afriantoni. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan tantangan dalam pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture, 4*(1), 28–35. https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.860

Fole, A., Safitri, K. N., Herdianzah, Y., & ‘Aini, N. (2026). Pengenalan engineering dan arah karier masa depan bagi siswa SMA Al-Azhar di era industri digital. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7*(2), 1474–1483. https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.16988

Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam mendukung pembelajaran mandiri. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan, 8*(2), 253–258. https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843

Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education, 6*(1), 2689–2698. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3304

Masyhud, H. M. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan* (Edisi ke-7). LPMPK.

Muslim, R., Saputro, H., Ranto, Rohman, N., & Syvarulli, R. (2025). Pelatihan dan pemberdayaan reverse engineering bagi siswa SMK untuk mendukung Revolusi Industri 4.0. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 4*(3), 289–296. https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i3.6252

Putri, M. V., & Safitri, K. N. (2024). Pelatihan dan pembimbingan Kaizen manajemen di SMK N 6 Batam. *Puan Indonesia, 6*(1), 97–108. https://doi.org/10.37296/jpi.v6i1.241

Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT untuk pendidikan di era Education 4.0: Usulan inovasi meningkatkan keterampilan menulis. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi), 4*(1), 49–58. https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680

Sherly, Chandra, E., Sisca, Efendi, & Dharma, E. (2023). Sosialisasi pemanfaatan artificial intelligence kepada siswa sekolah menengah atas dalam menghadapi era Society 5.0. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 7*(3), 1080–1091. https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/gervasi/article/view/6462

Sugito, E., Hanafi, H., & Octavia, N. (2025). Pemberdayaan UMKM dan masyarakat melalui teknologi digital dan technopreneurship di Kelurahan Sadai, Kota Batam. *Jurnal Abdimas Sains dan Teknologi Ibnu Sina, 2*(1), 1–9. https://doi.org/10.36352/jastis.v2i01.1217

Wahidah, I., Nugraheni, D., Sari, D., Widiyawati, Y., Muniroh, A., & Ulum, A. M. (2026). Pendampingan pemanfaatan AI bidang sains kepada siswa SMA dalam menghadapi era Society 5.0. *TEMATIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6*(1), 122–129. https://doi.org/10.26623/tematik.v6i1.13657

Wahyudi, S., Ardiansyah, R., Bayani, A. H., Rahmatullah, A., Devaga, A. T., & Safitri, K. N. (2025). Peningkatan kesadaran siswa terhadap higiene, ergonomi, dan keamanan siber melalui sosialisasi di sekolah-sekolah Kota Batam. *Puan Indonesia, 7*(1), 413–424. https://doi.org/10.37296/jpi.v7i1.434

Widasari, E. R., Fitriyah, H., Utaminingrum, F., & Primananda, R. (2023). Pelatihan pengenalan dan penerapan teknologi artificial intelligence untuk meningkatkan kompetensi guru SMK Negeri 5 Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi dan Informatika (DIMASLOKA), 2*(1), 29–34. https://dimasloka.ub.ac.id/index.php/dimasloka/article/view/18

Yahya, M., Wahyudi, & Hidayat, A. (2023). Implementasi artificial intelligence (AI) di bidang pendidikan kejuruan pada era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dies Natalis, 1*, 190–199. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794

Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi teknologi artificial intelligence (AI) dalam bidang pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan, 3*(1), 15–20. https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022