

Pelatihan Pembuatan Konten Berbasis AI Untuk Dakwah Kreatif di Era Digital Bagi Remaja Masjid

Eka Rini Yulia^{1*}, Lilyani Asri Utami², Siti Ernawati³

^{1,2,3}Universitas Nusa Mandiri

Jl.Jatiwaringin No.2 Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur, Indonesia

email korespondensi: eka.erl@nusamandiri.ac.id(*)

Submit: 20-01-2026 | Revisi : 15-03-2026 | Terima : 21-Mei-2026 | Publikasi: 30-06-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk aktivitas dakwah digital. Namun, pemanfaatan AI oleh pemuda masjid dalam pembuatan konten dakwah masih terbatas karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi pemuda masjid dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan konten dakwah yang kreatif dan relevan dengan perkembangan era digital. Metode yang digunakan meliputi observasi kebutuhan mitra, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung menggunakan Google Gemini, ChatGPT, Microsoft Copilot, dan Canva AI, serta evaluasi melalui kuesioner. Kegiatan dilaksanakan pada 1 November 2025 dengan melibatkan 10 peserta dari Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memanfaatkan berbagai aplikasi AI untuk menghasilkan ide, teks, dan desain konten dakwah secara lebih cepat dan kreatif. Evaluasi kegiatan juga menunjukkan mayoritas peserta memberikan penilaian positif terhadap kesesuaian tema, kualitas narasumber, dan manfaat pelatihan, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan AI untuk dakwah digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi AI serta memperkuat kapasitas pemuda masjid dalam mendukung transformasi dakwah digital secara kreatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Artificial Intelligence; Pemuda Masjid; Kreativitas; Dakwah Digital

Abstracts

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has significantly influenced various sectors, including digital religious outreach (da'wah). However, the utilization of AI by mosque youth in developing digital da'wah content remains limited due to insufficient knowledge and practical skills. This community service program aimed to enhance the capacity of mosque youth in utilizing AI to produce creative and engaging da'wah content relevant to the digital era. The program employed a participatory approach consisting of needs assessment, lectures, demonstrations, hands-on practice using Google Gemini, ChatGPT, Microsoft Copilot, and Canva AI, followed by an evaluation through a questionnaire. The activity was conducted on November 1, 2025, involving 10 participants from the Indonesian Mosque Youth Network (Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia – JPRMI). The results demonstrated that participants were able to utilize various AI applications to generate ideas, texts, and visual designs for da'wah content more efficiently and creatively. Evaluation results also indicated that most participants expressed positive perceptions regarding the relevance of the training topic, the quality of the instructors, and the overall benefits of the program, reflecting an improvement in participants' understanding and practical skills in applying AI for digital da'wah. This program contributes to strengthening AI literacy and enhancing the capacity of mosque youth to support creative and sustainable digital da'wah initiatives.

Keywords: Artificial Intelligence; Mosque Youth; Creativity; Digital Da'wah

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, sosial, ekonomi, dan keagamaan. Pemuda masjid, sebagai generasi penerus dan agen perubahan, memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi untuk kemaslahatan umat (Firdaus & Indra Bakti, 2025). Teknologi AI telah menjadi salah satu inovasi paling penting dalam berbagai bidang di era digital yang terus berkembang (Supriyadi et al., 2025). Generasi milenial cenderung selalu ingin mencari tahu mengenai segala sesuatu yang terkait dengan perkembangan zaman. Mereka saat ini sangat tergantung kepada media sosial sebagai sumber informasi (Hamzah et al., 2024).

Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI) merupakan wadah organisasi pemuda masjid yang tersebar di berbagai daerah, dengan misi utama membina, memberdayakan, dan mengembangkan potensi generasi muda berbasis masjid. Dalam konteks perkembangan era digital, JPRMI menghadapi tantangan besar terkait penguasaan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), yang semakin berperan penting dalam kehidupan masyarakat modern (Ariani et al., n.d.).

Salah satu organisasi kepemudaan yang aktif dalam pemberdayaan generasi muda berbasis nilai-nilai keagamaan adalah Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI). Organisasi ini dibentuk oleh komunitas pemuda dan remaja masjid dari berbagai wilayah di Indonesia, dengan tujuan menyatukan potensi mereka untuk memperkuat dakwah Islamiyah serta memakmurkan masjid. Dakwah merupakan pilar utama dalam syiar Islam yang bertujuan menyebarkan nilai-nilai kebenaran, keadilan, dan spiritualitas Islam kepada masyarakat (Nopianti et al., 2025). Selain menjadi wadah pembinaan, JPRMI juga berkomitmen mencetak kader pemimpin masa depan yang berakar pada nilai-nilai kemasjidan. Secara resmi, JPRMI didirikan pada 11 September 2005 di Masjid Agung Sunda Kelapa sebagai bentuk komitmen bersama dalam memperkuat peran pemuda masjid dalam kehidupan berbangsa dan beragama. Adapun kantor JPRMI wilayah DKI Jakarta berlokasi di Jl. Basuki Rahmat No. 1A, Kampung Melayu, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Google Map Lokasi Jaringan Pemuda & Remaja Masjid Indonesia (JPRMI) Wilayah DKI Jakarta



Gambar 2. Kegiatan oleh Jaringan Pemuda & Remaja Masjid Indonesia (JPRMI)

JPRMI Wilayah DKI Jakarta aktif menginisiasi berbagai program unggulan yang bertujuan memperkuat peran masjid sebagai pusat pembinaan generasi muda. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan mencakup aspek sosial, edukatif, dan spiritual. Beberapa di antaranya adalah aksi kemanusiaan seperti Dapur Indonesia untuk Palestina, program kajian remaja seperti Ngaji Asyik Remaja Masjid (NAREMA), serta kegiatan inspiratif seperti Roadshow Pemuda Masjid (ROSHOW) dan Dari Masjid Ku Menemukan Cinta. Tak hanya itu, JPRMI juga menyelenggarakan nonton bareng film Islami (NOBAR) sebagai media dakwah kreatif dan Workshop KERAMAS (Keren di Masjid) untuk membekali generasi muda dengan keterampilan organisasi dan kepemimpinan. Pada gambar 2, terdapat program-program yang menjadi bentuk konkret komitmen JPRMI dalam menghadirkan masjid yang ramah pemuda dan adaptif terhadap tantangan teknologi saat ini.

Aktivitas dakwah kini marak di dunia digital, memanfaatkan berbagai platform dengan beragam jenis konten (Anwar & Hartono, 2025). Namun, aktivitas dakwah yang dilakukan saat ini di lingkungan masjid masih cenderung konvensional, seperti ceramah di masjid atau majelis taklim (Nurhidayah, 2022), kurangnya pelatihan khusus dalam bidang editing video, desain grafis, dan manajemen konten digital (Mahbub & Raudlatun, 2022). Dakwah yang tetap menggunakan metode konvensional tanpa penyesuaian media sering kali tidak mampu menarik minat generasi muda (Karmani, 2025). Padahal, generasi muda lebih tertarik pada konten interaktif berbasis digital, seperti video pendek, podcast, atau chatbot Islami. Transformasi dakwah digital menjadi kebutuhan strategis agar pesan keagamaan dapat menjangkau generasi digital native (Salim et al., n.d.)(Habibullah et al., 2023). Remaja masjid tidak cukup hanya menjadi konsumen, tetapi harus bertransformasi menjadi produsen konten dakwah yang mampu menyajikan pesan Islam dengan cara yang relevan, menarik, dan sesuai karakter platform digital (Mahfud & Marfiyanto, 2025). Meskipun JPRMI aktif menyelenggarakan berbagai program pembinaan dan dakwah, pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan konten digital masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan mitra, sebagian besar peserta belum memiliki keterampilan menggunakan AI untuk menghasilkan konten dakwah yang kreatif, menarik, dan efisien. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan kemampuan produksi konten dakwah bagi pemuda masjid. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan jaringan pemuda dan remaja masjid dapat memiliki keterampilan dasar dalam eksplorasi AI sehingga dapat meningkatkan kreativitas, dakwah digital, dan kemandirian ekonomi secara berkelanjutan (Banu Widodo et al., 2024).

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 1 November 2025 di Universitas Nusa Mandiri Kampus Margonda dengan melibatkan 10 peserta yang merupakan anggota Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI). Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan diskusi dengan pengurus JPRMI; (2) penyampaian materi mengenai pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan konten dakwah digital; (3) praktik langsung pembuatan konten menggunakan Google Gemini, ChatGPT, Microsoft Copilot, dan Canva AI, meliputi penyusunan *prompt*, pembuatan caption, serta desain poster dakwah; dan (4) evaluasi kegiatan melalui observasi terhadap hasil praktik peserta serta pengisian kuesioner untuk mengukur kesesuaian tema, kualitas narasumber, dan manfaat kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 1 November 2025 bertempat di Universitas Nusa Mandiri Kampus Margonda dengan dihadiri 10 peserta dari Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI). Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh ketua panitia dan sambutan perwakilan mitra. Pada Gambar 3 menunjukkan tutor sedang memberikan materi kepada para peserta dengan didampingi oleh tim tutor.



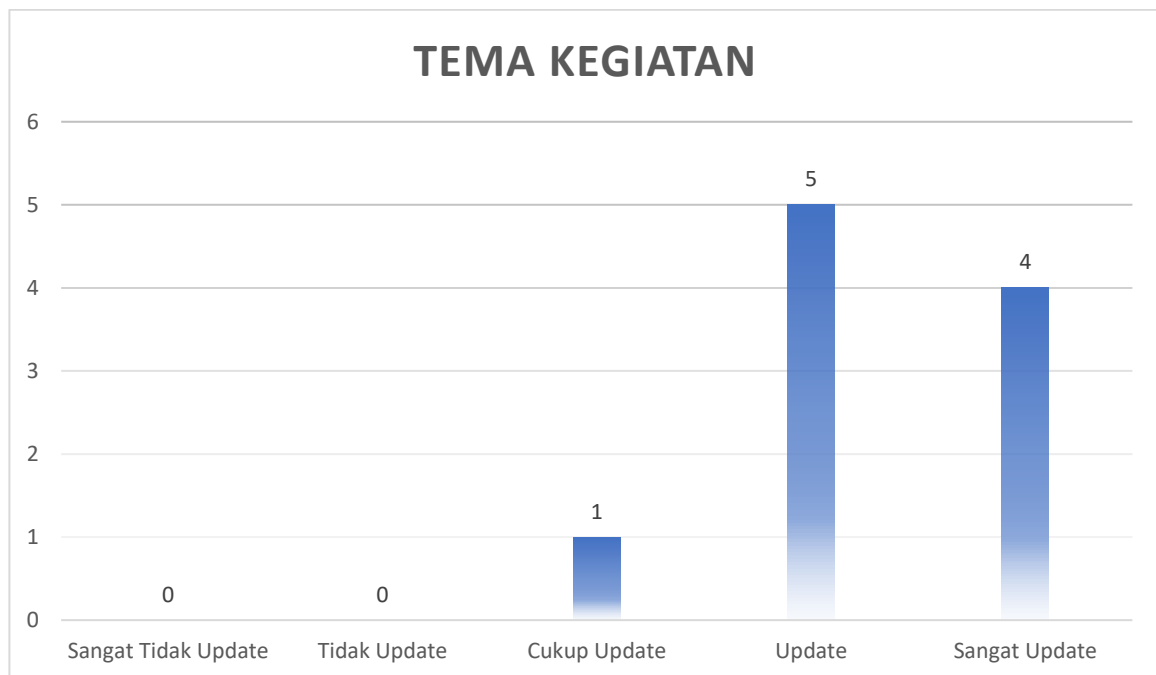
Gambar 3. Penyampaian materi oleh tutor

Adapun manfaat yang telah dicapai melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Manfaat Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Permasalahan	Solusi melalui Kegiatan Pelatihan	Manfaat yang Diperoleh Peserta/Mitra
1.	Kemampuan membuat konten dakwah masih rendah dan tidak menarik bagi kalangan muda.	Memberikan pelatihan penggunaan AI (Google Gemini, Copilot, ChatGPT, Canva AI) untuk membuat desain, teks, dan konten visual yang lebih kreatif	Konten dakwah menjadi lebih menarik, modern, dan mudah menjangkau generasi muda.
2.	Minimnya pemahaman mengenai teknologi AI untuk mendukung kegiatan dakwah.	Pemberian materi pengenalan AI dan praktik pemanfaatan alat berbasis AI.	Peserta lebih melek teknologi dan mampu mengikuti perkembangan dakwah digital.
3.	Kesulitan membuat poster, video, atau caption dakwah secara cepat dan efektif.	Praktik langsung pembuatan konten dengan template, prompt AI, dan fitur otomatis.	Pembuatan konten lebih cepat, efisien, dan berkualitas.
4.	Keterbatasan ide konten dakwah yang variatif.	Pemanfaatan AI untuk brainstorming ide, rekomendasi konten, dan pengembangan pesan dakwah.	Ide konten semakin kaya, kreatif, dan relevan dengan isu dakwah terkini.

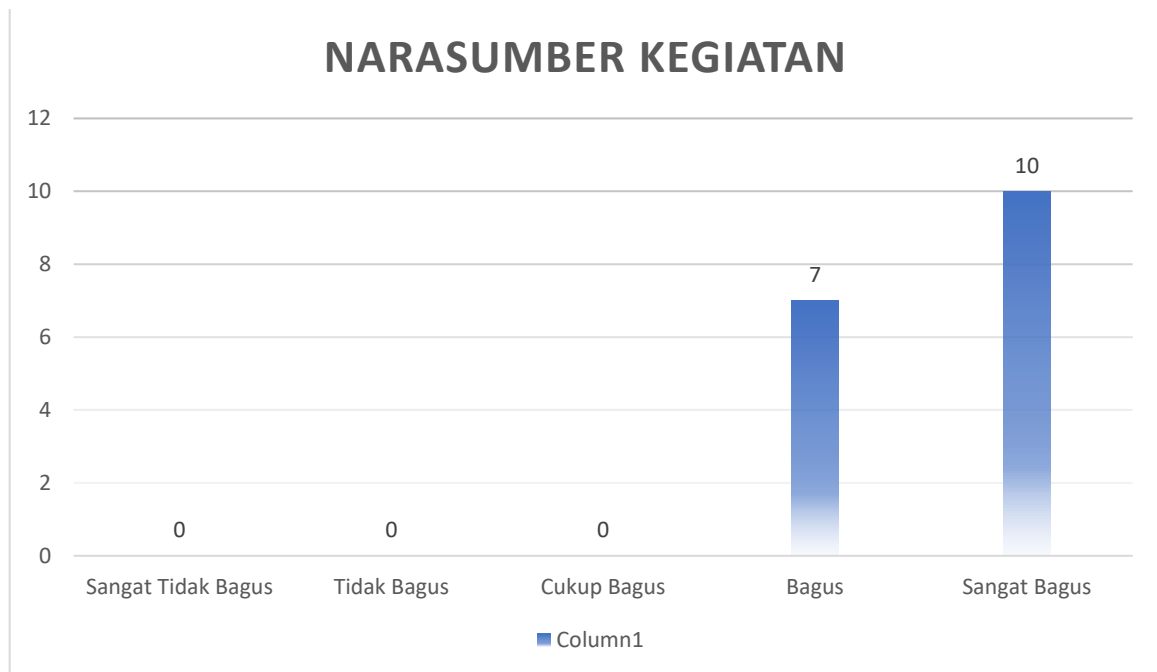
Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti sesi praktik pembuatan konten dakwah berbasis AI dan berdialog dengan para tutor untuk mengembangkan ide desain yang lebih kreatif. Proses evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner, sehingga tim dapat mengetahui penilaian serta masukan peserta untuk peningkatan materi di kegiatan berikutnya. Tingkat kepuasan mitra kemudian dianalisis dari hasil kuesioner dan dirangkum ke dalam tiga aspek utama, yaitu kesesuaian tema kegiatan, kualitas narasumber, dan manfaat kegiatan secara keseluruhan, yang ditampilkan dalam bentuk grafik.



Gambar 4. Tanggapan Peserta Terhadap Tema Kegiatan

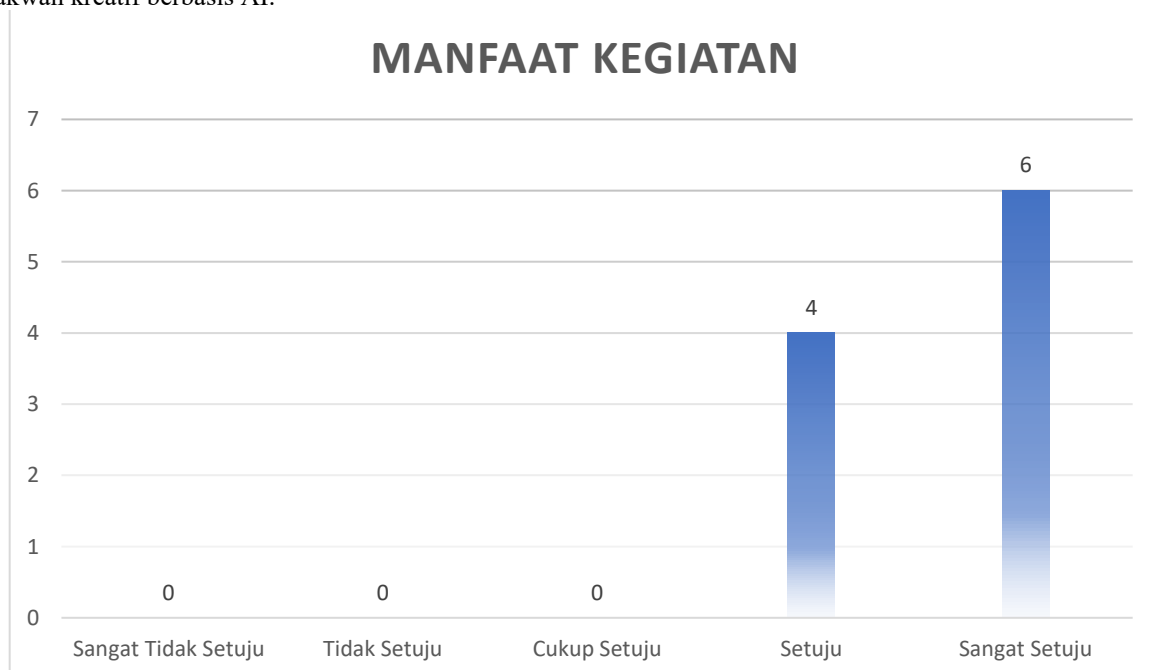
Gambar 4 menunjukkan bahwa tema kegiatan pelatihan dinilai sangat relevan dan terkini oleh mayoritas peserta. Tidak ada peserta yang menilai tema kegiatan sebagai *Tidak Update* maupun *Sangat Tidak Update*, yang menggambarkan bahwa seluruh peserta merasa topik yang diangkat sesuai dengan kebutuhan saat ini. Sebanyak 1 peserta memberikan penilaian *Cukup Update*, sementara 5 peserta menilai tema kegiatan sebagai *Update*.

Selain itu, 4 peserta memberikan penilaian tertinggi, yaitu *Sangat Update*. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa tema pelatihan dianggap sangat sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pemuda masjid dalam mengembangkan dakwah kreatif berbasis AI.



Gambar 5. Penilaian Peserta Terhadap Narasumber Kegiatan

Gambar 5 menunjukkan bahwa kualitas narasumber mendapatkan apresiasi yang sangat baik dari para peserta. Tidak ada peserta yang memberikan penilaian *Sangat Tidak Bagus*, *Tidak Bagus*, maupun *Cukup Bagus*, yang menandakan bahwa seluruh peserta merasa narasumber mampu menyampaikan materi dengan baik. Sebanyak 7 peserta menilai narasumber dalam kategori *Bagus*, sementara 10 peserta memberikan penilaian tertinggi yaitu *Sangat Bagus*. Hasil ini menggambarkan bahwa narasumber dinilai sangat kompeten, komunikatif, dan mampu menyampaikan materi pelatihan dengan jelas, menarik, serta relevan bagi kebutuhan dakwah kreatif berbasis AI.



Gambar 6. Kepuasan Peserta Terhadap Manfaat Kegiatan

Gambar 6 menunjukkan bahwa para peserta menilai kegiatan pelatihan memberikan manfaat yang sangat positif bagi mereka. Tidak ada peserta yang memberikan penilaian *Sangat Tidak Setuju*, *Tidak Setuju*, ataupun *Cukup Setuju*, yang mengindikasikan bahwa seluruh peserta merasakan dampak yang signifikan dari kegiatan

ini. Sebanyak 4 peserta menyatakan *Setuju* bahwa kegiatan ini bermanfaat, sedangkan 6 peserta memberikan penilaian *Sangat Setuju*. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pelatihan, praktik pembuatan konten berbasis AI, serta pendampingan yang diberikan telah memberikan nilai tambah yang besar dalam mendukung kompetensi peserta dalam menghasilkan konten dakwah kreatif di era digital.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dipandang sangat sesuai kebutuhan, memberikan efek positif, serta mampu meningkatkan wawasan dan kemampuan peserta secara nyata. Hasil evaluasi tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan telah terlaksana dengan baik, memenuhi target yang ditetapkan, dan memberikan manfaat langsung bagi kelompok sasaran.



Gambar 7. Foto Bersama Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama pada Gambar 7. Pihak mitra menyampaikan harapan agar program seperti ini dapat terus berlanjut dan materi pelatihan ke depan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka, sehingga mampu memberikan solusi yang lebih optimal serta mempererat kerja sama yang terjalin antara mitra dan Universitas Nusa Mandiri.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI) dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) untuk menghasilkan konten dakwah digital yang lebih kreatif dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif terhadap relevansi tema, kualitas narasumber, dan manfaat kegiatan, yang mencerminkan meningkatnya literasi AI serta kemampuan peserta dalam mengembangkan konten dakwah berbasis digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam mendukung transformasi dakwah digital di kalangan pemuda masjid dan dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam sesuai kebutuhan mitra. Hasil evaluasi melalui kuesioner memperkuat keberhasilan kegiatan ini, di mana pada aspek *tema kegiatan* sebanyak 5 peserta menilai tema *Update* dan 4 peserta menilai *Sangat Update*; pada aspek *narasumber*, 7 peserta memberi penilaian *Bagus* dan 10 peserta *Sangat Bagus*; sedangkan pada aspek *manfaat kegiatan* sebanyak 4 peserta *Setuju* dan 6 peserta *Sangat Setuju*. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi teknologi, tetapi juga memperkuat kapasitas pemuda masjid dalam mendukung dakwah digital secara kreatif, efektif, dan berkelanjutan.

Referensi

- Anwar, R. N., & Hartono, K. A. (2025). Pelatihan Videografi untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Konten Dakwah Islami bagi Mahasiswa di Era Digital. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 31–40.
- Ariani, F., Supriyadi, R., & Nurdin, H. (n.d.). *Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim*. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>
- Banu Widodo, R. B. W., Miftahussa'adah Wardi, & Farah Nur Latifah. (2024). PERAN PEMUDA DALAM DAKWAH MENYONGSONG ERA INDONESIA EMAS 2045. *Jurnal Bina Ummat: Membina Dan Membentengi Ummat*, 7(2), 125–134. <https://doi.org/10.38214/jurnalbinaummatstidnatsir.v7i2.297>
- Firdaus, M., & Indra Bakti. (2025). PENGENALAN PROGRAM ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA PENGURUS MASJID ISLAMIC VILLAGE TANGERANG. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 93–99. <https://doi.org/10.69714/x21j6m36>
- Habibullah, M., Sultan, U., & Jambi, T. S. (2023). *Artificial Intelligence (AI) dalam Digitalisasi Dakwah*. 8(2), 124–137. <https://doi.org/10.572349/RELINESIA.V2I1.525>
- Hamzah, A., Basuki, U. J., Santosa, G., & Kunci, K. (2024). Peningkatan Pemahaman Kecerdasan Buatan (AI) untuk Dakwah Bagi Remaja Masjid Kresen Bantul. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radis*, 04(April), 1–7.
- Karmani, M. A. (2025). PELATIHAN DAKWAH DIGITAL BAGI REMAJA MASJID HUDALLAH KONDOK UNTUK OPTIMALISASI MEDIA SOSIAL. *AL-TAFANI*, 2(2), 68–77.
- Mahbub, M., & Raudlatun. (2022). PEMBERDAYAAN DAKWAH BERBASIS DIGITAL: PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN KREATIF BAGI SANTRI MAJELIS AHBABUL MUSTOFA KREJENGAN, PROBOLINGGO. *Education, Language, And Arts*, 1(2), 103–111.
- Mahfud, & Marfiyanto, T. (2025). Pelatihan Pembuatan Konten Dakwah Pendek Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Produksi Dakwah Digital Remaja Langkap Burneh. *AKSI KITA*, 1(6), 2006–2016.
- Nopianti, F. B., Al-alawi, A. F., & Ramadhani, S. (2025). Inovasi Perencanaan Dakwah dengan Teknologi yang Berorientasi pada Tantangan Etis dan Strategi Penyampaian Pesan Islam. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 4(April).
- Nurhidayah, A. E. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial untuk Dakwah dan Edukasi Islami di Anjung Kamuning Tarogong Kaler Garut. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 2(4), 9–17.
- Padel, P. M. A., & Sutabri, T. (2023). Analisis Standard Operating Procedure (SOP) Manajemen Insiden Menggunakan Framework ITIL V3 dengan Metode Analisis Gap Layanan Pada PT Lingkaran Sistem Intelektual. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(2), 61–68.
- Salim, N., Cahaya Amanda, N., & Syarif Hidayatullah Jakarta, U. (n.d.). Inovasi Dakwah di Era Digital Melalui Media Sosial. In *Jurnal Ilmu Manajemen Dakwah* (Vol. 1, Issue 2).
- Supriyadi, Anton, & Susafa'ati. (2025). Implementasi Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Administrasi Dakwah Digital Pada Jaringan Pemuda Remaja Masjid Indonesia (JPRMI). *J A N N A H*, 01(02), 186–193.
- Thiyagarajan, R., & Meenakshi Priya, B. (2019). An enhancement of EAACK using P2P ACK and RSA public key cryptography. *Measurement: Journal of the International Measurement Confederation*, 136(December), 116–121. <https://doi.org/10.1016/j.measurement.2018.12.031>