

WORKSHOP AI “(ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DI SEKITAR KITA” DI UPT. SMAN 4 GOWA

Izmy Alwiah¹, Erfina², Adhy Rizaldy³, A. Muh. Nurhidayat⁴

^{1,2,3} Prodi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Alauddin

⁴ Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Alauddin

Informasi Artikel

Article history:

Received Oct 5, 2024

Revised Oct 20, 2024

Accepted Oct 20, 2024

*Koresponden Author:

Asrul Azhari Muin, M.Kom,

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Islam Negeri
Alauddin, Jl. H. Syahrul Yasin
Lompo No.36, Gowa, Indonesia.

asrulazh@uin-alauddin.ac.id

ABSTRACT

Di era digital yang berkembang pesat, pemahaman mengenai Artificial Intelligence (AI) menjadi semakin penting, termasuk bagi tenaga pendidik dan siswa di tingkat sekolah menengah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi dengan mengadakan Workshop: AI (Artificial Intelligence) di Sekitar Kita di UPT SMAN 4 Gowa. Workshop ini memberikan pemahaman dasar tentang AI, penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta pelatihan praktis dalam pembuatan konten berbasis AI, khususnya melalui pemanfaatan perangkat lunak berbasis AI seperti ChatGPT. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup penyusunan materi pelatihan, pendekatan interaktif melalui diskusi dan praktik langsung, demonstrasi pembuatan konten AI, serta sesi evaluasi dan pemantauan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan manfaat pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi peserta dalam memahami dan menggunakan teknologi AI. Guru dan siswa yang mengikuti pelatihan lebih menguasai perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan video berbasis AI serta menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif dan interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi AI.

Kata kunci: Artificial Intelligence, workshop, pendidikan, kreativitas, teknologi pembelajaran

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

SMAN 4 GOWA yang beralamat di Jl. Pendidikan, Malino, Kec. Tinggi Moncong, Kab. Gowa, merupakan salah satu SMA negeri di kawasan Kota Wisata Malino. SMAN 4 GOWA didirikan pada tanggal 25 Maret 1991 dengan Nomor SK Pendirian 0283/0/1991 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 384 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Proses pembelajaran di tempat ini terdiri dari rasio guru dan tendik terhadap siswa 1:14, dengan data jumlah guru tendik 40, dan siswa 553 (data DPP Agustus 2022). Fasilitas yang disediakan lembaga ini antara lain seperti masjid, ruang belajar ber AC, Laboratorium, lapangan olahraga dan kantin sekolah.

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi Artificial Intelligence (AI) semakin banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan [1], [2]. AI tidak hanya membantu dalam analisis data dan pengambilan keputusan bisnis, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan. Salah satu teknologi AI yang kini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah ChatGPT, yang dapat digunakan sebagai alat bantu interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran .

Namun, pemahaman dan pemanfaatan AI, khususnya ChatGPT, masih tergolong terbatas di kalangan pendidik dan siswa, terutama di sekolah-sekolah menengah. Banyak guru dan siswa belum memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan AI secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran. Padahal, dengan pendekatan yang tepat, AI dapat digunakan untuk membantu pembuatan materi ajar, meningkatkan kreativitas dalam penyampaian pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif [3].

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membekali guru dan siswa dengan keterampilan dasar dalam pemanfaatan AI, khususnya dalam pembuatan dan pemanfaatan konten berbasis AI menggunakan ChatGPT. Workshop ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual tentang AI, demonstrasi penggunaan ChatGPT dalam pembuatan materi pembelajaran, serta sesi Praktik Prompt yang memungkinkan peserta untuk langsung berlatih dalam menyusun dan mengoptimalkan perintah (prompt) guna menghasilkan keluaran AI yang efektif dan sesuai kebutuhan pembelajaran [4].

Diharapkan melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai AI, tetapi juga mampu menggunakannya sebagai alat inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mereka. Selain itu, dengan meningkatnya keterampilan dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak berbasis AI, peserta akan lebih siap menghadapi tantangan era digital dan memanfaatkan teknologi AI secara lebih kreatif dan produktif.

1.2 Permasalahan Mitra

Dengan memahami dan setelah melalui wawancara langsung dengan pimpinan kepala sekolah dan beberapa guru dari mitra, maka permasalahan utama adalah.

- Bagaimana tingkat pemahaman guru dan siswa terhadap konsep dasar Artificial Intelligence (AI) sebelum mengikuti pelatihan
- Bagaimana efektivitas workshop dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan AI, khususnya ChatGPT, untuk mendukung pembelajaran
- Bagaimana dampak penerapan Praktik Prompt dalam memfasilitasi peserta dalam pemanfaatan AI untuk pembuatan materi ajar yang interaktif dan inovatif
- Apa saja kendala yang dihadapi peserta dalam mengimplementasikan AI dalam proses pembelajaran, dan bagaimana strategi untuk mengatasinya

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini berlangsung sekitar satu hari, diawali dengan tahapan wawancara dan bertemu langsung untuk menyampaikan rencana kegiatan pengabdian Prodi Sitem Informasi di sekolah. Langkah ini dilakukan dengan wawancara dan diskusi mengenai program –program pengembangan pendidikan di lingkungan SMAN 4 Gowa.

Adapun kegiatan pelaksanaan "Workshop : AI (Artificial Intelligence) di sekitar kita" melibatkan serangkaian langkah sebagai berikut:

- a. Penyusunan Materi Pelatihan: Menyusun materi pelatihan yang mencakup definisi – definisi istilah di dunia AI, implementasi AI dalam sehari - hari, teknik penyuntingan, dan pemanfaatan perangkat lunak khusus [5] .
- b. Pendekatan Interaktif: Menggunakan pendekatan interaktif dan partisipatif agar peserta dapat aktif terlibat dalam pembelajaran. Ini dapat mencakup diskusi, studi kasus, dan praktik langsung di kelas/ruangan.
- c. Pemberian Demo Praktis: Memberikan demonstrasi praktis tentang langkah-langkah teknis dalam membuat prompt, termasuk penggunaan ChatGPT atau yang lain.
- d. Sesi Workshop dan Diskusi Kelompok: Mengadakan sesi workshop di mana peserta dapat bekerja secara langsung dalam kelompok untuk menciptakan kualitas pembelajaran. Ini memungkinkan pertukaran ide dan kolaborasi antar peserta.

e. Evaluasi dan Umpan Balik: Melibatkan sesi evaluasi di mana peserta dan instruktur memberikan pandangan terhadap AI. Hal ini membantu pembentukan jiwa kritis teknologi, seperti referensi [5].

f. Pemantauan Lanjutan: Memberikan dukungan dan pemantauan lanjutan setelah pelatihan untuk memastikan peserta dapat mengimplementasikan keterampilan yang telah diperoleh dalam lingkungan pembelajaran sehari-hari.

g. Dokumentasi Hasil Pelatihan: Mencatat dan mendokumentasikan hasil pelatihan, termasuk pemanfaatan AI dengan ChatGPT yang dihasilkan peserta sebagai bahan referensi dan inspirasi untuk penggunaan di masa depan.

2.1 Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Partisipasi mitra yang dilakukan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Menyediakan fasilitas dan sarana operasional selama PKM berlangsung.
2. Menyediakan fasilitas berupa ruangan pelatihan, sound system, alat tulis menulis untuk peserta dan melakukan dokumentasi kegiatan
3. Para guru dalam hal ini sebagai sumber daya pelatihan telah memberikan waktu dan bersedia mengikuti semua kegiatan pelatihan sampai selesai.

2.2 Materi Pelatihan PKM

Pengabdian ini dilaksanakan tanggal 01 – 02 Oktober 2024 di UPT. SMAN 4 Gowa Malino, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. dengan materi pendampingan pelatihan AI:

1. Pengenalan Lingkup Artificial Intelligence untuk Siswa, dan Guru tingkat menengah
2. Mengakses AI dasar untuk keperluan pembelajaran.
3. Peserta siswa/i diberikan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan aspek-aspek *Information Technology* saat ini.
4. Pengambilan konten atau media grafis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 01 – 02 Oktober 2024. Program ini ditargetkan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru dan siswa SMAN 4 Gowa dalam pemanfaatan AI, khususnya ChatGPT, menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan. Dengan pelatihan ini, peserta dapat memahami cara menghasilkan konten pembelajaran berbasis AI yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat meningkatkan daya serap materi oleh siswa. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi melalui format video yang lebih interaktif, membuat proses belajar menjadi lebih menarik [6].

Selain meningkatkan keterampilan teknologi, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberdayakan guru dan siswa agar lebih mandiri dalam menciptakan sumber daya pembelajaran mereka sendiri, mengurangi ketergantungan pada materi yang sudah ada. Seperti pada [7], Integrasi teknologi AI dalam pembelajaran diharapkan membantu sekolah beradaptasi dengan perubahan kurikulum serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Secara keseluruhan, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 4 Gowa .

Pelaksanaan kegiatan PKM "Workshop : AI (Artificial Intelligence) di sekitar kita" ini terealisasi dengan melalui beberapa sesi yaitu sebagai berikut:

Cara pelaksanaan kegiatan:

a. Perencanaan:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan peserta dan tujuan pelatihan.
- 2) merencanakan jadwal, tempat, dan fasilitas yang dibutuhkan.

b. Penyusunan Materi Pelatihan:

- 1) Mengembangkan materi pelatihan yang mencakup dasar-dasar pembuatan video, teknik penyuntingan, dan pemanfaatan perangkat lunak.

c. Pelaksanaan Sesuai Rencana:

- 1) Mengadakan sesi pembukaan untuk memperkenalkan tujuan dan agenda pelatihan.
- 2) Melakukan sesi teori untuk memberikan pemahaman dasar.
- 3) Memberikan demonstrasi praktis dan panduan penggunaan perangkat lunak.

d. Sesi Praktik Prompt:

- 1) Memfasilitasi sesi praktik di mana peserta dapat langsung membuat pemanfaatan AI dengan ChatGPT.
- 2) Memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses praktik.

e. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab:

- 1) Mengadakan sesi diskusi untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan peserta.
- 2) Diskusikan ide-ide kreatif dalam pembuatan pemanfaatan AI dengan ChatGPT.

f. Sesi Penutup dan Sertifikat:

- 1) Mengadakan sesi penutup untuk merangkum hasil pelatihan.
- 2) Membagikan sertifikat kepada peserta sebagai pengakuan atas partisipasi dan prestasi peserta.

Antusias dan tanggapan yang sangat baik dari peserta pada saat berlangsungnya pendampingan PKM sangat besar ditandai dengan banyaknya pertanyaan dari peserta seputar penggunaan ChatGPT. Untuk keberlanjutan pendampingan ini tetap kami implementasikan di berbagai kesempatan lewat komunikasi dari peserta yang setiap saat bisa menghubungi tim pemateri apabila mereka terkendala dalam pembuatan instrument penilaian menggunakan platform berbasis AI.

Dokumentasi acara kegiatan pada saat pembukaan sampai selesainya acara pendampingan PKM ini kami sertakan. Wawancara singkat seputar pelaksanaan pelatihan ini, semua peserta puas karena mampu memahami dan mengimplementasikan secara penggunaan ChatGPT terhadap berbagai permasalahan di sekitar kita. Kontribusi dalam pengenalan teknologi informasi dengan media computer telah dapat mereka pgunakan dalam membantu proses komunikasi dua arah guru kepada siswa.

4. KESIMPULAN

Tim pengabdian menemukan bahwa kegiatan “Workshop: AI (Artificial Intelligence) di Sekitar Kita” ini sangat membantu para guru dan siswa dalam memahami serta memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran. Mitra, dalam hal ini SMAN 4 Gowa, memberikan respon yang sangat positif terhadap pelatihan ini, terutama dalam aspek peningkatan keterampilan teknologi dan kreativitas dalam mengajar [8].

Adapun yang menjadi kesimpulan kami antara lain:

1. Guru dan siswa di SMAN 4 Gowa semakin memahami serta menguasai perangkat keras dan perangkat lunak berbasis AI, khususnya dalam pemanfaatan ChatGPT untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.
2. Pendampingan yang dilakukan melalui workshop dan Praktik Prompt sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam menyusun dan mengoptimalkan perintah (*prompt*) guna menghasilkan konten pembelajaran berbasis AI yang berkualitas, seperti referensi [8].

3. Merujuk pada efek pembelajaran interaktif penelitian [9], disarankan agar pelatihan serupa terus dilakukan secara berkala, sehingga guru dan siswa dapat terus mengembangkan wawasan serta keterampilan mereka dalam pemanfaatan teknologi AI dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Artificial Intelligence : Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang.”
- [2] M. L. Owoc, A. Sawicka, and P. Weichbroth, “Artificial Intelligence Technologies in Education: Benefits, Challenges and Strategies of Implementation,” vol. 599, 2021, pp. 37–58. doi: 10.1007/978-3-030-85001-2_4.
- [3] W. Suharmawan, “Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan,” *Educ. J. J. Educ. Res. Dev.*, vol. 7, no. 2, pp. 158–166, Aug. 2023, doi: 10.31537/ej.v7i2.1248.
- [4] M. Mukhlis, “Persepsi Guru terhadap Pemanfaatan ChatGPT dalam Mengembangkan Soal Literasi Membaca: Studi Kasus pada Sekolah Menengah di Provinsi Riau,” *J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–19, Jun. 2024, doi: 10.24832/jpnk.v9i1.4873.
- [5] C. Komara, D. P. Wati, P. Syaepurrohman, I. Yatri, and K. Iba, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI) Text-To-Video Generator”.
- [6] A. K. Danu, H. D. Momang, A. P. Yuliantari, P. Sii, and B. Rampung, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran berbasis Artificial Intelligency (Ai) Guru SMK Elanus Ruteng,” 2024.
- [7] E. Yunarzat, “Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan,” vol. 6, no. 2, 2024.
- [8] S. Rahman, A. Sembiring, R. Aulia, H. Dafitri, and R. Liza, “Pengenalan ChatGPT untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa-Siswi di SMK Negeri 1 Pantai Labu,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, 2023.
- [9] A. Shodiqin *et al.*, “Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intellegence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak,” *J. Pengabd. Sos.*, vol. 1, no. 9, pp. 1219–1229, Jul. 2024, doi: 10.59837/mxbske97.