

PERAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PENINGKATAN BELAJAR SISWA

Hasbi¹⁾, Sahrir²⁾, Hamdan Hamzah³⁾

¹ Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Muhammadiyah Palopo
email: hasbi@umpalopo.ac.id

² Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Muhammadiyah Palopo
email: sahrirpetta@umpalopo.ac.id

³, Politeknik Banggai Industri Luwuk Banggai
email: alfariqhamdan11@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini difokuskan pada meningkatkan kapasitas sumber daya manusia (SDM) agar Siswa dapat mengetahui serta menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran khususnya SMA 4 Luwu. Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini terdapat 25 (dua puluh lima) orang siswa-siswi yang dilakukan secara Luring (tatap muka), metode yang digunakan yaitu Ceramah, Studi Kasus dan Diskusi. kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Secara ilmiah, luaran akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah terpublikasinya hasil pengabdian ini dalam jurnal pengabdian atau publikasi media massa.

Kata Kunci : *Teknologi, Artificial Intelligence (AI),*

PENDAHULUAN

Teknologi *Artificial Intelligence* merupakan teknologi yang saat ini telah banyak di minati oleh masyarakat beragam jenis dan fitur yang disediakan serta manfaat yang diberikan salah satu Teknologi *Artificial Intelligence (AI)* yaitu *ChatGPT* dapat membantu pekerjaan manusia dimana *ChatGPT* mampu menggunakan Algoritma *Machine Learning* dan *Deep Learning* untuk memahami konteks dari suatu percakapan dan menghasiskan tanggapan yang sesuai.

Di Dunia Pendidikan Siswa dapat memanfaatkan Teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam membantu menyelesaikan tugas yang mungkin belum dipahami di sekolah/kelas. Dengan Pengabdian (PkM) ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan Teknologi yang saat ini telah berkembang dan memberi tambahan Ilmu serta referensi dalam menyelesaikan tugas yang belum dipahami siswa khususnya siswa SMA Negeri 4 Luwu. *Artificial Intelligence (AI)* adalah sejenis teknologi di bidang ilmu

computer yang memiliki kemampuan khusus untuk memecahkan masalah. Dengan kecerdasannya *Artificial Intelligence (AI)* mampu membantu beragam pekerjaan manusia dari yang mudah bahkan yang rumit sekalipun.

METODELOGI PELAKSANAAN

Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di SMP PGRI 3 Sangir Makassar. Untuk Pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2024. Bentuk Kegiatan pengabdian ini mengedukasi siswa SMA Negeri 4 Luwu mengenai etika dan moral dalam bermedia sosial. Jumlah Peserta 25 Siswa Siswi. Lama Kegiatan dimulai dari pukul 09.00-11.30 Wita.

Metode pelaksanaan Dalam Pengabdian (PkM) ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Pada tahap awal TIM Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Luwu
- b. Observasi Tentang Kegiatan Pengabdian

- c. Penentuan jadwal kegiatan dengan berkordinasi ke Pihak sekolah
- e. Pemberian Materi Pelatihan
- f. Prosesi Tanya Jawab

Metode Penyelesaian

Memberikan pemahaman siswa tentang Teknologi *Artificial Intelligence (AI)*

1. Memberikan gambaran tentang Teknologi *Artificial Intelligence (AI)*
2. Menjelaskan Manfaat Teknologi *Artificial Intelligence (AI)*.
3. Mengenalkan aplikasi ChatGPT.
4. Memberikan motivasi belajar siswa

Tahap Evaluasi

Menguji siswa dengan cara mempraktekkan aplikasi ChatGPT

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum langsung serta melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa siswi tentang *Artificial Intelligence (AI)*;
2. Siswa Siswi mudah mendapatkan materi belajar dengan memanfaatkan *ChatGPT*.
3. Siswa mudah memahami pelajaran.
4. Siswa diharapkan Gemar Belajar

B. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini adalah proses pelaksanaan kegiatan pengabdian Penggunaan Aplikasi Chat GPT:

- 1) Proses Pemberian Materi pengenalan *Artificial Intelligence (AI)*



Gambar 7. Proses Pemberian Materi

Gambar diatas merupakan proses pemberian dan penjelasan materi tentang *Artificial Intelligence (AI)*, dimana dijelaskan mulai dari definisi aplikasi ChatGPT, tujuan dan manfaat aplikasi ChatGPT, dan cara menggunakan ChatGPT.

- 2) Praktek penggunaan ChatGPT Menggunakan Handphone.



Gambar. 7 Praktek Penggunaan ChatGPT

Gambar diatas merupakan proses praktikum menggunakan ChatGPT, proses praktikum dimulai penjelasan dari pemateri, langkah-langkah Penggunaan ChatGPT, kemudian pembuatan pertanyaan sesuai keinginan tergantung topik yang ingin dipelajari oleh peserta, selanjutnya siswa menjelaskan hasil Pencarian sesuai dengan topik yang diketikkan pada Chat GPT.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi Sosialisasi, Praktek/Latihan, dan Evaluasi penggunaan aplikasi ChatGPT dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini Siswa SMA 4 Luwu selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Aplikasi ChatGPT, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan ChatGPT untuk mata pelajaran yang mereka pelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi atas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palopo.
2. Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Palopo.
3. Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Luwu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Tim Pelaksana ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya kami sebagai pelaksana pengabdian ini berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), 79-85

Wartomo, W. 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VII*, (November).

DAFTAR PUSTAKA

- Najibufahmi, M., Fitri, A., Azizah, D., Utami, R., Hidayah, N., Fajar, D. A., Kuncoro, S., & Rencani, K. D. (2025). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Canva AI pada MGMP Matematika SMP. *Surya Abdimas*, 9(1), 26-35
- Ismail, Nusri, A. Z. (2022). PELATIHAN JARINGAN KOMPUTER PADA LEMBAGA PELATIHAN DAN KURSUS AQILAH TEKNO EDUKASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1(1), 44-47.
- Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4 (2): 335-343
- Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1):1-8
- Hasbi, Thamrin A.Nurlinda. 2024. PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA SMA 5 LUWU *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 3(1), 6-9
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.