

PENERAPAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR DI SMAN 1 BANDUNG

Hendi, Layliecha Nurmei Septyan, Risyaf Aditiya, Rechan Prihandika

Universitas Banten Jaya, Indonesia

*Korespondensi: kkm6unbaja@gmail.com

ABSTRAK

Kecerdasan buatan (*AI*) merupakan teknologi baru yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Kecerdasan buatan ditujukan untuk membantu siswa mempelajari dan menggunakan keterampilan digital yang berguna di kehidupan sehari-hari. Artikel ini memaparkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai Sejarah Kecerdasan Buatan di SMAN 1 Bandung Kabupaten Serang Indonesia. Metode yang digunakan pada saat melaksanakan Kegiatan Sosialisasi Kecerdasan Buatan di sekolah SMAN 1 Bandung, dirancang melalui beberapa langkah dan metode. Terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat membantu para pelajar khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan membantu mereka mengembangkan keahlian digital serta dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui konten interaktif seperti simulasi dan permainan edukatif yang berguna di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *AI*, pengabdian masyarakat, teknologi

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) is a new technology that is widely used in education. Artificial intelligence is intended to help students learn and use digital skills that are useful in everyday life. This article describes the implementation of socialization activities regarding the History of Artificial Intelligence at SMAN 1 Bandung, Serang Regency, Indonesia. The method used when implementing Artificial Intelligence Socialization Activities at SMAN 1 Bandung school, was designed through several steps and methods. It is hoped that the implementation of this community service activity can help students, especially high school (SMA) students, in taking advantage of technological advances and helping them develop digital skills and can create more interesting learning through interactive content such as simulations and educational games that are useful in everyday life.

Keywords: AI, community service, technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah mendorong berbagai percepatan, salah satunya dalam bidang teknologi informasi. Hal ini membuat banyak munculnya kemajuan dalam bidang perangkat lunak ataupun perangkat keras.. Baik secara langsung maupun tidak, dengan banyaknya kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari banyak aspek kehidupan manusia.

Di era *modern* saat ini teknologi berubah dengan sangat cepat khususnya di bidang komputerisasi, dimana komputer yang saat ini didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak yang canggih. Komputer Ini dapat ditambahkan menggunakan sistem *AI* atau Kecerdasan Buatan, *Artificial Intelligence* adalah kecerdasan buatan yang bisa membuat pekerjaan manusia lebih muda. Kecerdasan buatan sendiri bisa meniru perilaku manusia dalam segala hal dan dianggap pintar atau cerdas.

Beberapa hasil penelitian mengenai kecerdasan buatan tergambar bahwa teknologi kecerdasan buatan secara bertahap telah diterapkan pada pengajaran berbantuan komputer, terkait dengan proses modernisasi pendidikan. Perkembangan teknologi kecerdasan buatan akan berperan sangat besar. Dalam beberapa tahun terakhir peneliti *AI* telah mencoba mewujudkan hal ini siswa menerima pengetahuan baru dari proses “pembelajaran yang didukung”. “Dalam aspek lain dari instruksi, teknologi kecerdasan buatan juga dapat membuat model inferensi, alat pembelajaran, dan banyak kegunaan lainnya, menunjukkan kegunaan yang semakin baik” (Halim & Prasetyo,2018). Banyak orang yang menyadari bahwa di era Revolusi Industri 4.0, perkembangan aplikasi-aplikasi

baru membawa perkembangan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan secara tidak langsung sedikit menggantikan peran guru dalam transmisi pengetahuan. *Today, voice recognition and artificial intelligence are progressing so quickly that talking to computers will soon become the norm, creating what some technologists call ambient computing, in which robotic personal assistants are constantly available to take notes and respond to user queries* (Schwab, 2016). Di samping itu, *the promises of digital media, which are grounded in everyday uses of social media and the internet. You may have personally felt the impact of some of these effects, especially if you have ever used software to write a story or song or video and then shared it online, or if you have contributed to Wikipedia (as your authorship becomes part of a collective project of world knowledge)* (Bollmer, 2018)

Beberapa fakta dan realita yang ditemukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan *artificial intelligence* yang ada di lapangan menunjukkan bahwa guru masih menemukan kesulitan dalam penggunaan dan pengembangan teknologi dalam mengelola kelas digital. Salah satu kesulitan tersebut adalah guru tidak mampu mengembangkan edugames yang dibuat sendiri (Desyandri, 2019)

Penggunaan kecerdasan buatan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan dalam banyak hal, termasuk menjadikan pembelajaran lebih efisien dan personal. Pembelajaran dengan dukungan kecerdasan buatan diyakini akan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa karena mampu mengarahkan proses belajar setiap siswa dan dapat menemukan

metode pengajaran yang sesuai. Kecerdasan buatan bertujuan untuk menaikkan taraf siswa khususnya siswa sekolah menengah atas (SMA) di Kecamatan Bandung, Serang, sebagai sarana memperkenalkan alat pembelajaran kecerdasan buatan, melatih menggunakan alat pembelajaran buatan kecerdasan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang pendidikan.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi kecerdasan buatan di SMAN 1 Bandung Kabupaten Serang dirancang melalui beberapa tahapan dan metode, yaitu:

Tabel 1 Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Pelaksana	Output
1	Melakukan koordinasi dengan wakil kelapa sekolah SMAN 1 Bandung	Tim KKM 06, Wakil Kepala Sekolah	Penetapan waktu, Tempat untuk kegiatan sosialisasi
2	Pempersiapan acara sosialisasi	Tim KKM 06	Mempersiapkan Spanduk, <i>Doorprize</i>
3	Menyiapkan Materi sosialisasi	Tim KKM 06	Mempersiapkan Materi
4	Menjelaskan Materi <i>Artificial Intelligence</i>	Pemateri	Menjelaskan materi
5	Sesi tanya jawab dengan peserta	Pemateri dan peserta	Tanya jawab
6	Sesi game	Tim KKM 06 dan peserta	Bermain game <i>Kahoot</i> dan pemberian <i>doorprize</i>

7	Penutup	Tim KKM 06	Menutup kegiatan sekaligus doa
---	---------	------------	--------------------------------

Adapun metode yang digunakan ketika melakukan kegiatan sosialisasi *Artificial Intelligence* pada siswa SMAN 1 Bandung, yakni dengan memberikan materi, melakukan sesi *games* dengan seluruh peserta. Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi tentang pentingnya *Artificial Intelligence* bagi para peserta sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan sosialisasi *Artificial Intelligence* dilaksanakan dalam satu waktu yaitu pada hari Senin, 21 Agustus 2023 bertempat pada sekolah SMAN 1 Bandung yang terletak di Jalan Otonom Malabar-Cikande Km 01, Blokang, Kec. Bandung, Kabupaten Serang, mulai pukul 10.00 sampai dengan 12.00. Berikut ini adalah tahapan kegiatan yang dilaksanakan:

A. Pembukaan Kegiatan

Pembukaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh tim MC (*Master of Ceremony*) yang diwakilkan oleh Audiningtyas Purnawati dan Siti Rosmawati. Dalam kegiatan ini MC menyampaikan runtutan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari tersebut sehingga dapat diharapkan pemateri maupun audiens dapat mengikuti acara dengan runtut.

B. Pelaksanaan Sosialisasi *AI (Artificial Intelligence)*

Kegiatan ini merupakan kegiatan inti, audiens mengisi daftar hadir terlebih dahulu sebelum mengikuti kegiatan. Pemateri menyampaikan materi tentang Sejarah *AI* kepada audiens, dalam hal ini audiens merupakan siswa-siswi kelas XII SMAN 1 BANDUNG. Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam, sehingga

diharapkan siswa-siswi mendapatkan ilmu yang bermanfaat dari materi yang disampaikan.

Materi disampaikan oleh Ibu Raden Kania, S.Sos., M.Kom. Beliau merupakan Dosen tetap dari Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Banten Jaya. Beliau menjelaskan mulai dari sejarah *AI*, manfaatnya, hingga dampak dari penggunaan *AI*.

Manfaat dari penggunaan *AI* sendiri untuk siswa & siswi, dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif sebagai pemecah masalah, analisis, dan pemikiran kritis dan di gunakan untuk membuat sumber belajar intraktif seperti aplikasi, video pembelajaran, dan simulasi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur.

Dampak dari penggunaan *AI* sendiri untuk memperkenalkan siswa pada teknologi canggih dan membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang sangat berharga di dunia, semakin terhubung dan memberikan siswa bekal yang baik untuk menghadapi dunia kerja yang terus berkembang, dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui konten interaktif seperti simulasi dan permainan edukatif.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan dapat membantu siswa-siswi SMAN 1 Bandung memanfaatkan teknologi canggih dan membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang berguna di kehidupan sehari-hari. Selain itu, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui konten interaktif seperti simulasi dan permainan edukatif.

5. SARAN

Kegiatan sosialisasi di bidang teknologi perlu di tingkatkan dan dikembangkan dengan menggunakan metode-metode lain yang lebih efektif demi tercapainya pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Rahadiantino, L., Fahmi, A., Aparamarta, H. W., Moerad, S. K., & Shiddiqi, A. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 92-101.