

Sosialisasi Peran Pemuda Dalam Menanggapi Teknologi Informasi *Artificial Intelligence*

Deni Nasir Ahmad ^{1*}

Mal Alfahnum ²

Westri Andayanti ³

^{1*}Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

²Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

³Pendidikan Fisika, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

deninasirahmad@gmail.com ^{1*)}

Kata Kunci: [*Artificial Intelegensi, Teknologi Informasi, Pemuda*]

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan informasi kepada peserta didik mengenai AI Chat GBT sebagai pencari informasi sumber belajar dan pembuatan media pembelajaran. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu : 1. Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung; 2. Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan kepada mitra pengabdian masyarakat; 3. Melakukan evaluasi dan berbagi pendapat bersama untuk menghasilkan hasil akhir kegiatan. Hasil dari pengabdian masyarakat yaitu kegiatan pengabdian masyarakat yang telah tim pengabdian lakukan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 Juni 2024 pada pukul 10.00 s/d 13.00 WIB bertempat di SMP Bina Mulia yakni pemberian informasi bahwa teknologi informasi AI saat ini dapat membantu peserta didik dalam membuat media belajar presentasi dan sumber belajar sehingga peserta didik memiliki keterampilan dan pengalaman saat melakukan pembelajaran. Simpulan hasil pengabdian masyarakat yakni hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan sosialisasi pendidikan pada SMP Bina Mulia Depok diterima sangat baik oleh peserta dengan banyaknya pemberian saran agar adanya penambahan waktu dan pelatihan unjuk kerja bagi peserta didik sehingga memperoleh pengalaman dalam pembelajaran. Peserta didik memberikan umpan balik kepada pemateri adalah apabila diadakan kegiatan lagi maka akan mempersiapkan alat yang dibutuhkan secara baik. Serta hasil pengabdian masyarakat ini akan memberikan manfaat bagi penerima kegiatan pengabdian untuk pengalaman belajar peserta.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Inilah kutipan langsung dari pidato Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) pada alinea ke-6 yang dibacakan oleh setiap inspektur upacara di seluruh Indonesia pada peringatan Hari Sumpah Pemuda yang ke-95 tahun 2023. “Di sisi lain, perkembangan teknologi terkini dan arus informasi yang semakin cepat membuat kesenjangan penguasaan terhadap teknologi dan informasi antar generasi. Demikian halnya dengan tatanan sosio-kultural, politik, dan bahkan bisnis yang dikontestasi. Kita perlu bertanya apakah artificial intelligence telah digunakan optimal secara masif. Mengimbangi percepatan dan perubahan ini saja sudah cukup membuat kewalahan. Pada intinya, penguasaan oleh pemuda terhadap Teknologi dan Informasi serta Literasi Digital menjadi sesuatu yang harus diseriusi” (Tomoredjo, 2023).

Oleh karena itu pentingnya para pemuda mampu menggunakan dan memanfaatkan Artifisial Intelegensi (AI) guna memperoleh dan mencari info dalam belajarnya. Pemanfaatan AI juga diharapkan agar proses belajar dan pembelajaran menghasilkan pembelajaran yang lebih baik (Mambu et al., 2023). AI dapat diartikan sebagai kemampuan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, di mana dalam konteks pendidikan, AI dapat memberikan kontribusi yang beragam, mulai dari perbaikan dalam proses pembelajaran hingga personalisasi pengalaman belajar (Rifky, 2024). Kecerdasan Buatan (*artificial intelligence*) merupakan ilmu teknis baru yang mempelajari dan mengembangkan teori, metode, teknologi, dan sistem aplikasi untuk mensimulasikan, memperluas, dan memperluas sumber daya manusia berupa kecerdasan buatan yang diciptakan (Lienggar et al., 2022). Implementasi teknologi AI di bidang pendidikan mempermudah para pendidik dalam berbagai urusan terutama dalam bidang administratif seperti menentukan nilai akhir berdasarkan bobot dan penilaian, menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, serta mempermudah tugas guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar (Zahara et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian Setiawan & Luthfiyani, (2023) ChatGPT merupakan mesin cerdas yang dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi NLP (*Natural Language Processing*), dalam kenyataannya ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu tulisan yang cukup ilmiah dengan *prompt* yang dirumuskan di awal dengan teknik yang baik dan efektif, sehingga peluang inovasi menggunakan teknologi ini terbuka lebar untuk pendidikan di Indonesia, Dari hasil tersebut jelas bahwa kebutuhan informasi dalam pembelajaran dan belajar penting dilakukan dalam memodernisasi belajar dan pembelajaran berbasis teknologi.

Pentingnya teknologi ini dilakukan dalam memodernisasi pembelajaran saat ini sehingga diperlukan pengawasan dan fasilitator guru dan orang tua guna mengawasi dan mengarahkan belajar dan pembelajaran menjadi lebih dibutuhkan dan termanfaatkan. Tujuan dengan adanya gerakan teori Artificial Intelligence adalah agar memahami benar apa itu kecerdasan dan membuat mesin lebih bermanfaat dalam pendidikan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan pengalamannya, menciptakan kualitas belajar siswa lebih baik dan upaya penerapan pembentukan nilai beserta karakter peserta didik dan mahasiswa khususnya (Mulianingsih et al., 2020).

Sejalan dengan hal tersebut hasil penelitian Karyadi, (2023) pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam Pembelajaran Mandiri sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya, serta pendidik akan terbantuan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung pembelajaran tidak berarti menggantikan peran pendidik karena,

peran penting dari pendidik itu adalah mengajar, mendidik dan melatih untuk membangun keterampilan, pengetahuan dan akhlak peserta didik. Selain itu, maraknya penggunaan informasi melalui *AI* di kalangan peserta didik khususnya mahasiswa menjadi pemicu peningkatan kasus plagiarisme, karena peserta didik atau mahasiswa dapat dengan mudah mengakses dan menyalin sehingga terlalu mengandalkan *AI* menyebabkan akan menimbulkan ketergantungan dan kurangnya pengembangan keterampilan.

Dari penjelasan tersebut jelas bahwa perlu adanya pendidikan dan pengarahan untuk mempersiapkan mental para pengguna khususnya peserta didik dalam pemanfaatan teknologi tersebut (*AI*). Oleh karena itu pemberian informasi atau sosialisasi peran pemuda (peserta didik) dalam menanggapi teknologi informasi artificial intelligence (*AI*) perlu dilakukan sebagai tanggapan pendidik dalam mengawasi dan menanamkan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik, sehingga *AI* sebagai alat untuk membantu manusia dan tidak bisa tergantikan oleh mesin. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan informasi kepada peserta didik mengenai *AI Chat GBT* sebagai pencari informasi sumber belajar dan pembuatan media pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu :

1. Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi permasalahan yang ada dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan kegiatan. Dimana lokasi pengabdian masyarakat ini adalah SMP Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok – Jawa Barat. Adapun lokasi sekolah adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Lokasi Sekolah SMP Bina Mulia

2. Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan kepada mitra pengabdian masyarakat
3. Melakukan evaluasi hasil kegiatan berupa pertanyaan langsung kepada peserta dan beberapa peserta menanyakan kepada sumber penerbit dan diskusi bersama untuk menghasilkan hasil akhir kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 Juni 2024 pada pukul 10.00 s/d 13.00 WIB bertempat di SMP Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok – Jawa Barat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembuatan media pembelajaran dan sumber belajar. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah membantu peserta didik dalam memfasilitasi berupa pemberian informasi berkaitan tentang pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran dan sumber belajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dirancang oleh tim pengabdian, jauh hari sebelum kegiatan pengabdian akan dilaksanakan, kami tim pengabdian telah merancang perencanaan kegiatan ini dengan matang agar kegiatannya bisa berjalan dengan lancar dan dapat berhasil dengan baik. Hal itu dilakukan agar apa yang diharapkan atau yang menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian ini dapat tercapai. Rancangan perencanaan diawali dengan melakukan pengkajian berdasarkan analisis kebutuhan dan berdasarkan permasalahan pada mitra.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh 20 orang peserta yang berasal dari peserta didik di SMP Bina Mulia. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan memberikan sebuah hasil bahwa peserta yakni peserta didik di SMP Bina Mulia dari mitra pengabdian kepada masyarakat memberikan sebuah timbal balik kepada kami tim pengabdian yakni masukan yang mendukung kelanjutan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Masukan tersebut berupa melakukan penambahan pelatihan dan waktu yang lebih lama agar peserta dapat menunjukkan hasil pelatihan yang telah dibuat sebagai unjuk kerja sebagai bukti hasil kegiatan dan pertanggung jawaban kegiatan kepada pihak sekolah sebagai unjuk kerja.

Pembahasan Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah tim pengabdian lakukan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 Juni 2024 pada pukul 10.00 s/d 13.00 WIB bertempat di SMP Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok – Jawa Barat. Adapun diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat kami tim pengabdian membagi beberapa kegiatan dan pembicara atau pelaksana kegiatan. Adapun kegiatan pengabdian masyarakat dan para pembicara atau pelaksana kegiatan adalah sebagai berikut : Pemberian materi oleh tim pengabdian kepada masyarakat yaitu **Deni Nasir Ahmad, M.Pd** menggunakan presentasi dengan tema Peran Artifisial Intelegensi (AI) Chat GBT dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Peserta Didik. Dimaksudkan dalam pemberian informasi bahwa teknologi informasi AI saat ini dapat membantu peserta didik dalam membuat media belajar presentasi dan sumber belajar sehingga peserta didik memiliki keterampilan dan pengalaman saat melakukan pembelajaran.



Gambar 2. Presentasi Sosialisasi “Peran *Artificial Intelegensi* (AI) Chat GBT dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Peserta Didik.

2. Para peserta secara proaktif melaksanakan seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Rasa keingintahuan dan antusias dari para peserta membuat pemateri atau pembicara dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat memperoleh banyak informasi dan pengalaman serta saran dalam memperbanyak kesempatan untuk menambahkan waktu lebih banyak untuk unjuk kerja dan pelatihan dengan materi yang menarik agar memperoleh pengalaman dalam pembelajaran. Sejalan dari hasil pengabdian masyarakat ([Mahessa F, et al., 2023](#)) yakni a. melalui kegiatan pengabdian masyarakat dapat membekali siswa-siswi dengan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan *Artificial Intelligence* sebagai salah satu fasilitasi belajar. b. melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat mampu mengembangkan bakat siswa dan siswi SMP Islam Terpadu Tamaddun untuk mengeksplorasi dan mengembangkan minat mereka dalam bidang *Artificial Intelligence*.
3. Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada mitra pengabdi, tim sangat berterima kasih kepada semua kalangan khususnya para peserta kegiatan. Beberapa hasil evaluasi kegiatan adalah: a. peserta memberikan beberapa pertanyaan salah satunya apakah memungkinkan AI bisa menggantikan pekerjaan manusia dalam segala hal khususnya dalam menggantikan belajar dan bekerja, karena AI segala tau lebih dari manusia. b. partisipasi peserta dan pertanyaan yang cukup mendalam mendorong pemateri berpikir bahwa perlunya mempersiapkan sebuah sosialisasi berkaitan tentang peran manusia dalam pengelolaan teknologi sehingga para peserta lebih siap lagi dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Kesimpulan

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut kegiatan sosialisasi pendidikan pada SMP Bina Mulia Depok diterima sangat baik oleh peserta dengan banyaknya pemberian saran agar adanya penambahan waktu dan pelatihan unjuk kerja bagi peserta didik sehingga memperoleh pengalaman dalam pembelajaran. Peserta didik juga memberikan umpan balik kepada pemateri adalah apabila diadakan kegiatan lagi maka akan mempersiapkan alat yang dibutuhkan secara baik. Serta hasil pengabdian masyarakat ini akan memberikan manfaat bagi penerima kegiatan pengabdian untuk pengalaman belajar peserta.

Referensi

- 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>
- Lienggar Rahadiantino, Arfan Fahmi, Hakun Wirawasista Aparamarta, Sukriyah Kustanti Moerad, A. M. S. (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. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>
- Mahessa F, Ramadhani Putra Pangestu, Akbar Berwyn, Salsabila Aulia, Ramadhan, Muhamad yamin, Arzyra Azza Hanova⁶, Reza Fadillah, Rizki Maulana Daelani⁸, Ilham Panji Nugroho, S. M. (2023). Pengenalan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Sekolah. *APPA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 205–208.
- 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.
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Kudus Artificial Intellegence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *Ijtimaiya : Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148–154.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42.
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis Adi Setiawan 1 , Ulfah Khairiyah Luthfiyani 2. *Jurnal Petisi*, 04(01), 49–58.
- Tomoredjo, Mampuono R..2023. Artificial intelligence (AI), Peluang dan Tantangan Bagi Pemuda Indonesia (Refleksi isi pidato Menpora pada peringatan dari Sumpah Pemuda ke-95 tahun 2023 dari Kacamata Widyapradia) 28 October 2023. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/artificial-intelligence-ai-peluang-dan-tantangan-bagi-pemuda-indonesia/>
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>