



Pengenalan Artificial Intelligence Kepada Siswa Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas

Lena Elfianty*¹, Deri Lianda², Ila Yati Beti³, Kanita Febianda⁴, Panca Nugraha⁵
^{1,2,3,4,5} Prodi Ilmu Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: * lena.elfianty@unived.ac.id

How to Cite :

Elfianty, L., Lianda, D., Beti, I.Y., Febianda, K., Nugraha, P. (2023). Pengenalan Artificial Intelligence Kepada Siswa Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Indonesia Raya*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.37638/indonesiaraya.3.1.33-38>

ARTICLE HISTORY

Received [22 Desember 2022]

Revised [30 Desember 2022]

Accepted [10 February 2022]

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa sosialisasi tentang Pengenalan Artificial Intelligence Kepada Siswa Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas ini bertujuan untuk membantu para siswa SMA Negeri 3 Bengkulu Utara mendapatkan informasi tentang kemajuan teknologi yang berhubungan dengan Artificial Intelligence. Proses sosialisasi ini dilakukan dengan memberikan informasi tentang kecerdasan buatan yang dikhususkan untuk memecahkan masalah kognitif yang umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengenalan pola. Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah agar para siswa siswi bisa lebih memahami dalam kemajuan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia dengan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada karena SDM dalam negeri tak kalah berkualitas dengan SDM luar negeri, juga diharapkan dengan adanya Artificial Intelligence ini dapat mengembangkan SDM di negara Indonesia.

Kata Kunci: Sistem Digitalisasi, Artificial Intelligence, Soft Skill

I. PENDAHULUAN

1. Analisa Situasi

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu jenis dari bentuk teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Melalui fitur ndalannya yaitu internet, saat ini teknologi komunikasi dan informasi telah bertransformasi menjadi salah satu jenis teknologi yang menduduki peringkat teratas, baik dari sisi positif, negatif, hingga penggunaannya.

Salah satu bagian dari teknologi yang berkembangpesat saat ini yaitu teknologi yang dikenal dengan kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI). Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan merupakan proses memodelkan cara berpikir manusia dan mendesain suatu mesin agar dapat berperilaku layaknya manusia atau istilah lainnya disebut cognitive tasks, yaitu bagaimana mesin bisa belajar secara otomatis dari data dan informasi yang sudah diprogramkan. Kecerdasan buatan dapat juga diartikan Kecerdasan buatan atau AI adalah salah satu bagian dari ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) kini tengah dikembangkan besar-besaran sehingga teknologi ini akan meniru bahkan mengambil alih pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia. Beberapa perusahaan teknologi telah menerapkan AI di antaranya Amazon, Facebook, Microsoft, hingga Google.



Teknologi *Artificial Intelligence* telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Paling dekat adalah di ponsel. Terdapat berbagai macam peran *Artificial Intelligence* dalam perangkat selular yang mudah dibawa kemana saja. Teknologi AI merambah ke semua aspek kehidupan manusia termasuk juga ke dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan akan sangat dipengaruhi oleh diperkenalkannya teknologi baru berbasis AI, dan itulah faktanya. Akan tetapi apakah pengaruh tersebut akan selalu berdampak positif terhadap dunia pendidikan? Sulit untuk mengatakan apakah perubahan itu benar-benar akan mendorong ke arah evolusi positif masyarakat kita secara khusus dalam dunia pendidikan. Pendidikan, secara umum, memiliki dampak luar biasa pada seluruh masyarakat kita dan merupakan salah satu landasan evolusi manusia. Ilmu pembelajaran dan pengajaran telah berubah secara signifikan selama abad terakhir, dan dapat dikatakan bahwa banyak perubahan perilaku generasi terbaru dapat dikaitkan dengan evolusi dalam pendidikan yang telah kita saksikan. Meningkatnya penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan tentunya memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran, tetapi apakah peningkatan ini akan membangun masyarakat yang lebih baik dan dunia yang lebih baik?

Pada SMA Negeri 3 Bengkulu Utara masih banyak terdapat siswa-siswi yang belum mengenal tentang *Artificial Intelligence* (AI), sehingga mereka cenderung ketinggalan informasi yang terupdate tentang teknologi, dan banyak yang belum mengetahui tentang kecerdasan buatan yang berkembang sehingga sewaktu waktu bisa menggantikan posisi manusia sebagai tenaga kerja. Maka diharapkan kepada para generasi muda siswa siswi SMA Negeri 3 Bengkulu Utara memiliki perilaku kreatif dan inspiratif, cenderung membangun pola belajar mereka dengan keterampilan interpersonal yang kuat, agar tercipta generasi muda yang kreatif, inovatif dan produktif. Semua harus dilakukan sejak dini agar diperkaya dengan keterampilan *softskill* yang tertuang dalam *artificial intelligence*, Sehingga para generasi muda dapat mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan tidak menjadi generasi muda yang ketinggalan teknologi.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisa situasi yang dialami oleh mitra kami, dalam hal ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 3 Bengkulu Utara, rangkuman permasalahan tersebut sebagai berikut :

Mitra merasa sangat kekurangan informasi tentang kemajuan teknologi yang berhubungan dengan *Artificial Intelligence*

Mitra ingin menambah pengetahuan para siswa siswinya tentang *Artificial Intelligence* agar para siswa-siswi bisa terus mengikuti kemajuan teknologi dan tidak tertinggal sehingga bisa menjadi SDM yang kreatif dan berkualitas.

3. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu para siswa-siswi SMA Negeri 3 Bengkulu Utara dalam mendapatkan informasi tentang kemajuan teknologi yang berhubungan dengan *Artificial Intelligence*.

4. Manfaat

Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah :

- Para siswa-siswi SMA Negeri 3 Bengkulu Utara menjadi lebih tahu apa itu *Artificial Intelligence*.
- Bisa membantu para siswasiswi sebagai generasi muda untuk dapat mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi kemajuan teknologi dan zaman.

5. Target Luaran

Target Luaran dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- Para siswa SMA Negeri 3 Bengkulu Utara menjadi lebih tahu tentang *Artificial Intelligence*.
- Dapat lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.



- c. Mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia takberbatas.

II. METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Memberikan pengetahuan dan informasi tentang teknologi, internet, Artificial Intelligence dan memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mempermudah pekerjaan manusia melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi di kemudian hari.

Pelaksanaan Kegiatan

Bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh para dosen dan mahasiswa Program Studi Informatika – Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu adalah penyampaian materi secara tutorial dengan tampilan slide presentasi yang dibuat sangat menarik dengan dilengkapi contoh-contoh pendukung yang realistis dengan kehidupan sehari-hari. Hal itu dimaksudkan untuk menanamkan pemahaman kepada siswa bahwa topik kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang sering disebut dengan AI bukanlah hal yang tidak nyata. Sebagai contoh, pemateri menjelaskan fungsi mesin cuci, AC, Lift yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan pada kehidupan nyata.

Pelaksanaan PKM yang dipusatkan di laboratorium komputer milik SMA Negeri 3 Bengkulu Utara semakin menambah gairah bagi siswa dan team dalam pelaksanaannya. Karena siswa yang dilibatkan dalam kegiatan tersebut merupakan campuran dari kelas IPA dan IPS, sehingga pembauran tersebut dapat meningkatkan gairah bagi siswa untuk mengikuti kegiatan tersebut.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

- a. Para Siswa SMA Negeri 3 Bengkulu Utara menjadi lebih tahu tentang Artificial Intelligence.
- b. Para Siswa dapat lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.
- c. Mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak berbatas.

Hasil penerimaan manfaat pengabdian masyarakat ini dapat di lihat dari begitu antusias peserta sosialisasi dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang teknologi internet dan Artificial Intelligence yang ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh peserta sosialisasi terhadap narasumber dan juga respon positif yang begitu besar yang diberikan oleh para siswa terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari begitu banyaknya respon positif dari peserta sosialisasi Pengenalan Artificial Intelligence Kepada Siswa Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Bengkulu Utara.

Dokumentasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Utara ditunjukkan dengan dokumentasi sebagai berikut :



Gambar 1. Ketua Kelompok Sedang Menyampaikan Materi



Gambar 2. Suasana Siswa Sedang Memperhatikan Penjelasan Materi dan Diikuti Oleh Mahasiswa Program Studi Informatika

Setelah penyampaian berbagai materi pengabdian kepada masyarakat yang dihadiri oleh para Siswa SMA Negeri 3 Bengkulu Utara kelas XII, para pemateri memberikan beberapa pertanyaan (quiz) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan. Pertanyaan yang diberikan adalah seputar materi yang berkenaan dengan topik yang dibawa oleh pemateri. Dan diberikan door prize bagi siswa yang telah menjawab pertanyaan dengan benar. Pemberian door prize ini dimaksudkan untuk membangkitkan gairah para siswa untuk memahami dan mempelajari perkembangan teknologi informasi sekaligus memancing gairah siswa untuk menggali lebih dalam berbagai pengetahuan teknologi informasi yang nantinya dapat meningkatkan potensi siswa setelah lulus dari jenjang pendidikan SLTA.

Adapun bentuk penyerahan hadiahnya dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Penyerahan Door Prize Bagi Siswa Yang Telah Menjawab Quiz Dengan Benar



Gambar 4. Berfoto Bersama Dalam Laboratorium Komputer SMA Negeri 3 Bengkulu Utara



Gambar 5. Berfoto Bersama Di Halaman SMA Negeri 3 Bengkulu Utara



IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Tim PKM Universitas Dehasen Bengkulu, Fakultas Ilmu Komputer diperoleh hasil bahwa para siswa SMA Negeri 3 Bengkulu Utara menjadi lebih mengenal tentang internet, teknologi dan Artificial Intelligence sehingga para generasi muda siswa siswi SMA Negeri 3 Bengkulu Utara bisa lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi dan bisa mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan PKM yang diselenggarakan oleh para dosen dan mahasiswa program studi informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu ini terselenggara atas dukungan penuh dari Rektor, Dekan, Ketua Prodi Informatika dan LPPM Universitas yang telah memberikan dukungan baik dalam hal perlengkapan, biaya dan berbagai hal seperti cinderamata dari perguruan tinggi kepada SMA Negeri 3 Bengkulu Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, C., Prasetyo, H. 2018. "Penerapan Artificial Intelligence Dalam Computer Aided Instructure (CAI)". Jurnal Sistem Cerdas. 2018 Volume 01 No 01 ISSN : 2622-8254 Hal : 45 – 51
- Ni Luh Putu, Septyarini, N., Astawa, P., Trisna, P., Permana, H. 2020. "Media Pembelajaran dengan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Generasi-Z". Jurnal Sains Sosio Humaniora, Vol. 4 No. 2 Desember 2020
- Salsabila, R., Rhamadani, P., Supriadi dkk., 2022. "Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di Era Industri 4.0 dan Society 5.0". Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan. JPSP Vol. 2 No. 2 Tahun 2022..