
Peran *Artificial Intelegence* Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta

Nur Hakim¹, Widya Amalia²
^{1,2} Akademi Maritim Pembangunan
* E-mail: nurhakimboy5@gmail.com, widyaamalia58@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 25 Agustus 2024
Disetujui : 24 November 2024
Dipublikasikan : 15 Desember 2024

Kata kunci: Peran, AI, Meningkatkan, Literasi, digital.

Kegiatan PKM bertujuan untuk meningkatkan minat literasi digital dengan pemahaman AI di siswa di SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta. Jumlah dari peserta kegiatan PKM 35 orang terdiri dari siswa dan siswi kelas x, dengan menggunakan metode ceramah dan demontrasi serta diskusi dan praktek. Kegiatan dikatakan berhasil dikarenakan saat pertemuan dan kedua adanya peningkatan dari segi wawasan dan pengetahuan serta keterampilan dalam menggunakan teknologi AI untuk kehidupan peserta. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh tim PKM, maka saran yang diberikan adalah, banyaknya memberikan tugas dan metode pembelajaran dengan teknologi digital.

Abstract

Keywords: Role, Ai, Improve, Literacy, digital.

This PKM (Community Service Program) activities aimed to enhance digital literacy interest through AI understanding among students at SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta. The program involved 35 participants, consisting of male and female Grade X students, and utilized lecture, demonstration, discussion, and practical methods. The activity was deemed successful as there was an improvement in participants' knowledge, understanding, and skills in using AI technology for their daily lives during both the first and second sessions. Based on the activities conducted by the PKM team, it is recommended to assign more tasks and incorporate digital technology-based learning methods.

PENDAHULUAN

Teknologi tiap tahun mengalami perkembangan dan kemajuan. Manfaat yang dihasilkan sangat banyak bagi individu bahkan masyarakat, contohnya seperti dulu untuk berkomunikasi dengan orang yang jauh kita hanya dapat berkirim surat, namun sekarang cukup memakai komputer tau handphone kita dapat berkomunikasi dengan berbagai versi. Teknologi sendiri mempunyai arti seperangkat alat, seperti tindakan, yang dapat mengurangi ketidakpastian hubungan sebab akibat untuk mencapai hasil yang diinginkan (Roger dalam Julia & Masyuroh, 2022). Teknologi merupakan perangkat atau sistem yang dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi masyarakat, serta teknologi untuk keperluan lainnya (Hidayat et al., 2020). Teknologi merupakan sarana untuk memperoleh hal-hal pokok bagi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia (KBBI dalam Aeni, 2022). Seperangkat alat, aturan, dan metode yang menggambarkan penerapan

pengetahuan ilmiah pada tugas-tugas tertentu dalam situasi yang berulang disebut teknologi (Castells dalam Ridwanti, 2024). Berdasarkan teori-teori di atas teknologi dapat digambarkan sebagai seperangkat atau alat bahkan metode untuk memudahkan manusia agar dalam kondisi tertentu dalam situasi yang berulang agar mencapai yang diinginkan. Dengan kata lain teknologi adalah alat untuk memudahkan manusia untuk melakukan sesuatu agar keinginannya tercapai. Teknologi sangat banyak jenisnya salah satu teknologi yang memudahkan manusia saat ini adalah aplikasi *artificial intelligence*.

Artifial Intelligence dengan singkatan AI adalah teknologi atau sistem buatan manusia yang dapat meniru tindakan dan kondisi pikiran manusia selama menjalankan suatu tugas (Fahrudin dalam Haris & Tantimin, 2022). AI adalah pengembangan mesin cerdas, dengan fokus pada penciptaan program komputer yang cerdas (Charty dalam Gema, 2022). AI adalah salah satu cabang ilmu komputer yang mempelajari bagaimana membuat mesin (komputer) bekerja lebih seperti dan lebih baik daripada manusia (Ramadhan et al., 2020). Kecerdasan Buatan (AI) adalah studi ilmiah tentang bagaimana komputer dan sistem dapat melakukan tugas yang memerlukan kecerdasan manusia seperti pengambilan keputusan, pemrosesan data, dan pembelajaran (Mahessa et al., 2023). AI adalah jenis kecerdasan buatan yang memiliki kemiripan dengan kecerdasan manusia (Pakpahan, 2021). Menurut (Permana et al., 2023) AI adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan komputer dan perangkat lunak yang mampu melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan atau AI Indonesia adalah sub bidang ilmu komputer yang berupaya menciptakan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan pengetahuan manusia (Eriana & Zein, 2023). Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa AI suatu aplikasi atau alat teknologi yang diciptakan oleh manusia yaitu kecerdasan buatan dapat membantu manusia dengan cepat, sehingga dapat meningkatkan aspek manusia di kehidupan masyarakat, ekonomi, pembelajaran di jaman dunia digital.

Pentingnya AI ternyata mempunyai peran penting terhadap kehidupan manusia, kondisi ini sangat pas dengan permasalahan yang dialami oleh mitra. Dimana kondisi siswa dan siswi kurang minat memanfaatkan komputer dan akses internet untuk hal-hal yang bermanfaat. Fakta yang terjadi di SMK pelayaran pembangunan siswa dan siswi masih belum memahami manfaat yang akan diterima dalam memanfaatkan teknologi bagi kehidupan saat ini dan kedepannya. Oleh karena itu berdasarkan pertimbangan wawancara dengan kepala sekolah tim PKM memutuskan melakukan kegiatan pengabdian kemasyarakatan dengan judul “Peran *Artifial Intelegence* Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta”.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini diadakan di SMK Pelayaran Pembangunan dilaksanakan dengan agar mencapai keberhasilan dengan 3 tahap yaitu :

1. Tahap Observasi

Kegiatan ini diawali observasi kebutuhan mitra terlebih dahulu tanggal 23 Juli 2024, dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta.

2. Metode

Metode kegiatan PKM ini direncanakan dengan 2 kali pertemuan, menggunakan metode ceramah, demonstrasi, serta diskusi, dan praktek dilakukan oleh peserta kelas X.

3. Kegiatan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diadakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 1 dan 10 Agustus 2024. Dengan peserta 35 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pertama yang dihadiri oleh 35 peserta di aula SMK PP. Sebelum melakukan presentasi berkaitan dengan AI, tim PKM mencoba mencari tahu terlebih dahulu tentang definisi AI dengan melemparkan pertanyaan kepada peserta, ternyata dari 30 peserta tersebut 5 sudah mengetahui teknologi AI. Setelah itu Tim PKM melakukan presentasi dan diskusi. Dari hasil diskusi ternyata banyak sekali peserta yang belum mengetahui manfaat dari teknologi AI itu sendiri. Tim PKM mendemonstrasikan cara penggunaan AI dengan versi GPT dengan media laptop, dengan versi AI GPT. Dalam demonstrasi ternyata masih ada yang bertanya apakah bisa membuka dan menggunakan AI GPT ini menggunakan handphone. Pada kegiatan penutup tim PKM melakukan evaluasi terhadap peserta dengan memberikan pertanyaan lisan secara acak, dengan pertanyaan definisi AI, manfaat AI, sejarah AI, langkah-langkah penggunaan AI GPT dan peserta menjawab dengan benar. Dengan banyaknya siswa mau berdiskusi dan menjawab pertanyaan dengan benar maka dapat disimpulkan kegiatan pemberian materi AI ini peserta senang mengikutinya, dan adanya penambahan tentang pengetahuan AI terhadap siswa dapat disimpulkan kegiatan ini berhasil dilakukan.



Gambar 1. Pemaparan materi AI

Hasil Kegiatan pertemuan kedua dalam praktek penggunaan komputer terhadap aplikasi AI GPT, terlihat peserta sangat antusias mengikutinya duduk di lab komputer tanpa disuruh dan mau menyalakan komputer. Praktek penggunaan AI GPT ini dengan tema pembuatan makalah. Dalam kegiatan ini peserta lancar dalam membuka halaman web AI GPT, namun masih 10 orang bingung dalam login . Terjadinya pendampingan dalam login akun dan membantu membuat email untuk 5 orang yang lupa dengan emailnya dan 5 orang untuk memverifikasi dengan nomor handphone. Setelah peserta sudah dapat masuk ke AI GPT 35 peserta sudah dapat dengan mandiri mencari AI GPT dengan pilihan gratis dan dapat memulai mencari informasi dengan membuat pertanyaan tentang pembuatan makalah. Terlihat dari pertemuan kedua terjadinya peningkatan keterampilan literasi digital peserta SMK PP Jakarta, dalam penggunaan komputer dalam mencari informasi data yang bermanfaat dalam materi pembuatan makalah. Dapat disimpulkan dalam kegiatan kedua ini dinyatakan berhasil.



Gambar 2. Praktek Pelatihan penggunaan AI GPT

SMK Pelayaran Pembangunan Jakarta adalah mitra tetap dari Akademi maritim pembangunan, yang sama-sama menciptakan calon pelaut yang bertaraf nasional dan internasional. Oleh karena itu peserta di SMK PP jakarta diharapkan dapat mengikuti tantangan teknologi yang semakin canggih, bukan hanya sebagai pelaut yang bisa menaklukkan ombak atau berlayar dengan baik. Tetapi dituntut mempunyai pengetahuan yang baik dan keterampilan yang baik dalam meningkatkan kehidupan di masyarakat maupun di segi pembelajaran. Kegiatan PKM ini dikatakan berhasil dikarenakan didukung dari hasil observasi, sebelum diadakan kegiatan dimulai dan diperkuat dengan wawancara ada sekitar 30 peserta belum mengenal tentang teknologi AI dan manfaatnya bahkan sejarah dan cara pelaksanaan penggunaan aplikasi. Setelah kegiatan dilakukan terdapat 35 peserta memahami aplikasi AI dengan fokus chat GPT, dapat disimpulkan dalam kegiatan pertama peserta dapat dikatakan adanya peningkatan yang cukup baik dari pengetahuan dan wawasan peserta. Kegiatan pelaksanaan penggunaan chat GPT untuk kedua kalinya dikatakan adanya peningkatan keberhasilan, dimana sebelum kegiatan dilakukan adanya 10 orang masih

bingung dalam login aplikasi, namun setelah kegiatan dilakukan 35 peserta sudah mahir menggunakan aplikasi, seperti mencari informasi panduan pembuatan makalah, struktur makalah serta mahir mencari informasi format dalam pembuatan makalah bahkan dengan isi yang akan mereka buat.

PENUTUP

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat di SMK PP Jakarta, mengenai peranan AI terhadap meningkatkan literasi digital disimpulkan berhasil, dikarenakan adanya peningkatan peserta terhadap wawasan dan pengetahuan serta keterampilan. Berdasarkan hasil kegiatan tim memberikan saran terhadap mitra yaitu SMK PP untuk memberikan tugas berkaitan dengan media teknologi digital yang nantinya bermanfaat bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini saya berikan kepada istri saya tercinta, dan orang-orang yang mendukung kegiatan PKM sehingga kegiatan ini terselenggara dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. S. (2022, March 25). *Pengertian teknologi, Jenis, Contoh, dan Manfaatnya*. Katadata.Co.Id.
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence (AI) Penerbit CV. Eureka Media Aksara* (1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Gema, J. A. (2022). Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia. *Technology and Economics Law Journal*, 1(1).
- Haris, R. A. T. M., & Tantimin. (2022). Analisa Pertanggung Jawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 8(1).
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, D. S., Khairunnisa, wilma, & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Bagi Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2).
- Julia, M., & Masyuroh, J. A. (2022). Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan, Dan Strategi Organisasi. *Juernal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4).
- Mahessa, F., Putra Pangestu, R., Berwyn, A., Ramadhan, S. A., Yamin, M., Hanova, A. A., Fadillah, R., Daelani, R. M., Nugroho, P., & Marvella, S. (2023). Pengenalan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Sekolah. *APPA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4).
<https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>

- Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia. *Journal of Information System, Informatics and Computing Issue Period*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Permana, A. A., Darmawan, R., Saputri, R. F., Herwinsyah, Harto, B., Abdurrasyid, Alhakim, R. R., Wijayanti, R. rima, Irmawati, Safii, M., Pasaribu, S. J., & Rukmana, Y. A. (2023). *Artificial Intelligence Marketing* (8th ed.). Get Press Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/373043823>
- Ramadhan, F. D., Noertjahjono, S., & Dedy Irawan, J. (2020). Penerapan Chatbot Auto Reply Pada Whatsapp Sebagai Pusat Informasi Praktikum Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 1).
- Ridwanti, E. A. (2024, February 23). *Pengertian Teknologi- Fungsi, Manfaat, Jenis dan Perkembangannya*. Dianisa.Com.