

Sosialisasi Kecerdasan Artifisial dalam Mendukung Pembelajaran pada Guru Jenjang Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Wajo

^{1*}Wahyu Hidayat M, ²Muliadi, ³Yusi Irensi Seppa, ⁴Andi Muhammad Rivai,
⁵Siti Syarifah Wafiqah Wardah

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

Email: wahyu.hidayat@unm.ac.id¹, muliadi7404@unm.ac.id², yusi.irensi.seppa@unm.ac.id³,
andi.rivai@unm.ac.id⁴, syarifah.wafiqah@unm.ac.id⁵

*Corresponding author wahyu.hidayat@unm.ac.id

Received : 31 Agu 2025
Accepted: 17 Okt 2025
Published : 20 Okt 2025

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman melalui sosialisasi dengan memberikan pelatihan mengenai kecerdasan artifisial untuk guru jenjang sekolah menengah pertama Kabupaten Wajo. Kecerdasan Artifisial dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, umumnya diperkenalkan sebagai teknologi yang memungkinkan komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Metode penyampaian informasi dan materi berupa sosialisasi melalui pelatihan mengenai kecerdasan artifisial. Kegiatan ini tidak hanya memberikan materi sosialisasi, melainkan juga memberikan penjelasan materi tentang berbagai informasi yang ingin disampaikan kepada peserta atau sasaran. Peserta pada kegiatan ini adalah guru SMP di kabupaten Wajo. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu pembelajaran kecerdasan artifisial berpotensi dalam mengubah cara mengajar dan belajar dan penggunaannya sebagai media dan pendukung pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik serta maksimal dan sangat membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran di kelas kepada siswa sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Manfaat pentingnya pembelajaran kecerdasan artifisial ini kepada siswa sekolah menengah pertama yaitu dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan mengotomatisasi tugas-tugas administratif yang memakan waktu, sehingga memungkinkan pengajar untuk lebih berkonsentrasi pada interaksi langsung dengan siswa.

Kata Kunci: Sosialisasi, Kecerdasan, Artifisial

ABTRACT

This community service aims to provide understanding through socialization by providing training on artificial intelligence for junior high school teachers in Wajo Regency. Artificial Intelligence in the context of primary and secondary education, is generally introduced as a technology that enables computers to perform tasks that usually require human intelligence. The method of delivering information and materials is in the form of socialization through training on artificial intelligence. This activity not only provides socialization materials, but also provides explanations of the material about various information to be conveyed to participants or targets. Participants in this activity are junior high school teachers in Wajo Regency. The results of this community service activity are that artificial intelligence learning has the potential to change the way of teaching and learning and its use as a medium and learning support so that learning can run well and optimally and greatly assist teachers or educators in the learning process in class to students so that it is easier to understand the learning material given. The important benefit of this artificial intelligence learning for junior high school students is that it can increase the efficiency of the learning process by automating time-consuming administrative tasks, allowing teachers to concentrate more on direct interaction with students.

Keywords: Socialization, Intelligence, Artificial

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



1. PENDAHULUAN

Kemajuan dari teknologi yang semakin pesat telah mampu mengubah cara orang bekerja, berkomunikasi, dan hidup. Di era teknologi seperti saat ini, kecerdasan buatan menjadi sesuatu yang sangat relevan dan penting dalam memberikan solusi efektif dan inovatif terhadap tantangan yang dihadapi. Kecerdasan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki untuk dapat memperoleh dan menerapkan keterampilan dan pengetahuan tertentu agar dapat menyelesaikan masalah. Kecerdasan artifisial atau yang biasa dikenal dengan *Artificial Intelligence* (AI) dan terkonogi kecerdasan buatan saat ini memegang peranan yang sangat penting dikarenakan mampu membawa perubahan yang sangat besar dan mempengaruhi hampir keseluruhan dimensi kehidupan. Dalam menerapkan kecerdasan buatan (AI) diseluruh aspek kehidupan menjadi solusi untuk menjaga kelangsungan roda kehidupan. Di sisi lain, teknologi kecerdasan buatan mempunyai kemampuan untuk mensimulasikan kecerdasan manusia dalam menjalankan tugas dan pekerjaan, bahkan dapat menggantikan peran manusia dalam menjalankan tugas tertentu (Dwi Ardita, 2024).

Dalam sektor pendidikan, AI berpotensi dalam mengubah cara mengajar dan belajar dan penggunaannya sebagai media dan pendukung pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik serta maksimal dan sangat membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran di kelas kepada siswa sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. AI dapat berfungsi sebagai pendamping yang selalu memberikan umpan balik langsung, mendampingi siswa dalam mengatasi rintangan belajar, dan memastikan mereka tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Ini dapat meningkatkan potensi efisiensi pendidikan dengan mengurangi kesalahan yang kerap terjadi dalam metode pengajaran tradisional. Selain itu, AI juga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan mengotomatisasi tugas-tugas administratif yang memakan waktu, sehingga memungkinkan pengajar untuk lebih berkonsentrasi pada interaksi langsung dengan siswa. Penggunaan AI sebagai asisten pembelajaran telah membuka jalan untuk kemungkinan baru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penguatan literasi AI bagi pelajar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter (Pungus et al., 2012)

Kecerdasan Artifisial (KA) atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah konsep luas tentang mesin yang bisa melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, merencanakan, bermain catur, dan sebagainya. Artificial Intelligence (AI) merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan sistem komputer, perangkat lunak, program dan robot untuk berpikir atau bekerja secara cerdas layaknya manusia guna membantu manusia dalam melaksanakan pekerjaannya (Sitorus & Murti, 2024). AI dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, umumnya diperkenalkan sebagai teknologi yang memungkinkan komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Ini termasuk pengenalan pola, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Kurangnya pemahaman guru tentang AI dan kebutuhan akan peningkatan kompetensi teknologi menjadikan kegiatan ini perlu dilakukan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan fondasi awal kepada siswa oleh guru agar mereka dapat memahami dan tertarik pada teknologi ini, sebelum melanjutkan ke studi yang lebih dalam di tingkat yang lebih tinggi dan mengubah cara mengajar dan belajar serta penggunaannya sebagai media dan pendukung pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan metode penyampaian dalam bentuk sosialisasi kecerdasan artifisial pada guru jenjang Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Wajo. Kegiatan ini dilaksanakan di kabupaten Wajo pada bulan Juli 2025. Peserta berasal dari guru SMP yang ada di Wajo sebanyak 24 orang selama lima hari. Kegiatan ini tidak hanya memberikan materi informasi, melainkan juga melaksanakan sosialisasi tentang berbagai informasi kecerdasan artifisial yang ingin disampaikan kepada peserta atau sasaran dalam hal ini kepada guru Sekolah Menengah Pertama. Metode pelaksanaannya adalah dengan ceramah melalui sosialisasi yang berisi pemaparan materi terkait kecerdasan artifisial yang dibawakan oleh tim fasilitator yang berasal dari dosen-dosen Universitas Negeri Makassar selaku tim pelaksana pengabdian dan dilanjutkan dengan diskusi dengan peserta guru-guru SMP di Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Terdapat pula tahapan perencanaan pembelajaran diantaranya tahap pertama ialah tahap memahami dan mengkonstruksi pengetahuan dan merekonstruksi pengetahuan esensial, aplikatif, serta nilai dan karakter pengetahuan, Tahapan kedua adalah tahap mengaplikasi yang bertujuan membentuk pendalaman pengetahuan pada peserta didik dan tahap ini menuntut untuk mengaplikasikan apa yang peserta didik sudah pelajari untuk memecahkan kehidupan keseharian dan Tahap terakhir, tahap

merefleksi, peserta didik mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dimana tahap ini juga melibatkan kemampuan peserta didik untuk meregulasi diri atau mengelola proses belajarnya sendiri.

Tabel 1 Alur ringkas kegiatan

1	Waktu	Agenda	Pemateri
2	Rabu, 23 Juli 2025		
3	08.00-09.30	Pembukaan dan Kebijakan Kemendikdasmen terkait Koding KA	Narasumber Daerah
4	09.30-11.00	Tes Awal	Kerja Mandiri di LMS
5	11.00-11.15	Rehat Kudapan	
6	11.15-12.00	Simulasi bimtek dalam LMS	Fasilitator
7	12.00-13.00	Ishoma	
8	13.00-13.45	Simulasi bimtek dalam LMS	Fasilitator
9	13.45-15.15	Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial pada Jenjang SMP (Fase D)	Fasilitator
10	15.15-15.30	Rehat Kudapan	
11	15.30-17.00	Berpikir Komputasional dan Literasi Digital	Fasilitator
12	Total JP Harian		
13	Kamis, 23 Juli 2025		
14	08.00-09.30	Berpikir Komputasional dan Literasi Digital	Fasilitator
15	09.30-09.45	Rehat Kudapan	
16	09.45-12.00	Berpikir Komputasional dan Literasi Digital	Fasilitator
17	12.00-13.00	Ishoma	
18	13.00-13.45	Berpikir Komputasional dan Literasi Digital	Fasilitator
19	13.45-15.15	Keilmuan Literasi Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
20	15.15-15.30	Rehat Kudapan	
21	15.30-17.00	Keilmuan Literasi Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
22	Total JP Harian		
23	Jumat, 25 Juli 2025		
24	08.00-10.15	Keilmuan Komunikasi melalui Tools Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
25	10.15-10.30	Rehat Kudapan	Fasilitator
26	10.30-11.15	Keilmuan Komunikasi melalui Tools Kecerdasan Artifisial	
27	11.15-12.00	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
28	12.00-13.30	Ishoma	
29	13.30-14.15	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
30	14.15-14.30	Rehat Kudapan	
31	14.30-16.00	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
32	Total JP Harian		
33	Sabtu, 26 Juli 2025		
34	08.00-10.15	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
35	10.15-10.30	Rehat Kudapan	
36	10.30-12.00	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
37	12.00-13.00	Ishoma	
38	13.00-15.15	Keilmuan Pedagogik Koding dan Kecerdasan Artifisial	Fasilitator
39	15.15-15.30	Rehat Kudapan	
40	15.30-17.00	Evaluasi, Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut	Fasilitator
41	Total JP Harian		
42	Minggu, 27 Juli 2025		
43	08.00-09.30	Tes akhir	Kerja Mandiri di LMS

Peserta guru Sekolah Menengah Pertama dapat mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi sehingga kegiatan berjalan dengan interaktif sampai pada tahap terakhir yaitu pelaksanaan evaluasi. Kegiatan yang dilakukan diupayakan berlangsung secara timbal balik dalam komunikasi yang terjalin sehingga pemateri atau fasilitator dapat memahami aspirasi dari peserta sosialisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PkM ini berfokus pada materi kecerdasan artifisial dimana pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa sosialisasi melalui pelatihan Untuk Guru Jenjang Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Wajo dan dilaksanakan pada tanggal 23 sampai 27 Juli 2025 bertempat di SMPN 1 Senggang Kabupaten Wajo yang dihadiri oleh fasilitator dan panitia dari Dosen Universitas Negeri Makassar, Penceramah dan Panitia Lokal dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Wajo serta peserta yang berasal dari guru sekolah menengah pertama di Kabupaten Wajo.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Pelatihan dan melakukan Foto bersama peserta, fasilitator, penceramah dan panitia, 2025

Kegiatan yang dilaksanakan pada hari pertama yaitu pembukaan dan pemberian sambutan oleh penceramah/kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Wajo. Kemudian dilanjutkan dengan sesi pemberian materi oleh fasilitator. Tahap diskusi juga dilakukan antara fasilitator dan peserta serta terdapat presentasi kelompok, evaluasi dan praktik. Pada akhir kegiatan di hari terakhir dilaksanakan kegiatan penutupan.

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini diantaranya peningkatan pengetahuan guru, penguatan akan kompetensi teknologi, implementasi AI dalam pembelajaran dan peningkatan efektivitas pembelajaran. Dari hasil ini terlihat bahwa *AI literacy* sangat penting untuk guru. Tingkat pemahaman peserta dari kegiatan ini tergolong tinggi. Peserta merespon dengan sangat baik terlihat dari sesi diskusi yang berlangsung antara fasilitator dengan peserta. Adapun beberapa kesulitan lebih banyak ditemukan pada kondisi jaringan internet yang digunakan sehingga timbul beberapa hambatan. Tetapi, hambatan tersebut dapat teratasi dan kegiatan tetap berjalan dengan lancar sampai pada berakhirnya kegiatan.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Koding dan Kecerdasan Artifisial di kabupaten Wajo, 2025

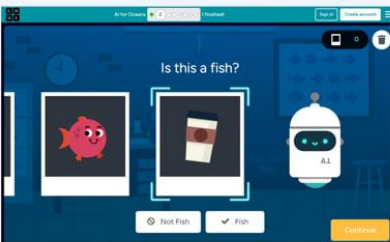


Gambar 3. Penyampaian materi dan diskusi antara fasilitator dan peserta guru SMP, 2025



Dalam kegiatan pelatihan ini juga terdapat pembelajaran dari beberapa modul. Pembelajaran kecerdasan artifisial dengan memaksimalkan potensi anak dengan KA yang dilakukan melalui kreasi konten, kolaborasi perangkat, pengoperasian dan pengaplikasian perangkat KA, pemograman dasar KA, IDE mengembangkan aplikasi KA dan pengenalan model.

Pembelajaran Kecerdasan Artifisial



Simulasi cara kerja KA dengan bermain di situs <https://studio.code.org/s/oceans>

Contoh Materi

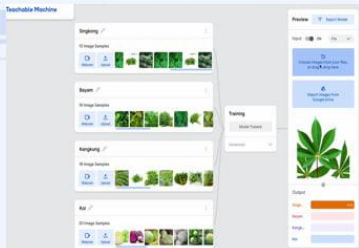
- Kreasi konten menggunakan perangkat/tools Kecerdasan Artifisial (Manfaat Kreasi Konten dengan KA, Tahapan Kreasi Konten dengan KA, Teknik Prompt Untuk Produksi Konten Kreatif)
- Kolaborasi melalui perangkat/tools Kecerdasan Artifisial –Human to AI Collaboration– (Desain Kreatif, Penelitian dan Analisis Data, Penyuntingan Tulisan, Kolaborasi dalam Pemograman dan dalam bidang khusus lainnya)
- Mengenali unsur pembentuk Prompt untuk KA generatif (Fondasi, Teknik, Implementasi, Karir dan Etika)
- Pengoperasian dan pengaplikasian perangkat AI Kecerdasan Artifisial Pada bidang Umum dan pada bidang tertentu/khusus.
- Pemograman Dasar Kecerdasan Artifisial (Python, Snap!, serta pemanfaatan library Kecerdasan Artifisial populer lainnya)
- IDE untuk Mengembangkan Aplikasi Kecerdasan Artifisial (Google Colaborator, Visual Studio Code, Spyder, dll)
- Pengenalan model bahasa besar /LLM pada KA Generatif (Konsep Dasar, Peran LLM dalam Kecerdasan Artifisial Generatif, Teknik Integrasi Pemrograman KA dengan Model LLM mialkan melalui API

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pembelajaran Kecerdasan Artifisial



Maze
Implementasi konsep **speech Synthesis** yang dimanfaatkan untuk mengatur pergerakan karakter/sprite dalam permainan labirin dengan menggunakan platform Snap! Berkeley.
Prosesnya meliputi input suara, memproses suara, mengatur agar karakter dapat bergerak sesuai dengan perintah suara dari awal sampai menuju rumah melalui labirin.



Klasifikasi sayuran
sebuah model **machine learning** yang bisa membedakan tipe-tipe sayuran seperti singkong, kol, kangkung, dan bayam menggunakan platform Google Teachable Machine.
Prosesnya meliputi pengumpulan data, kemudian masuk ke dalam proses **pembersihan data, validasi data, proses training model**, hingga mengevaluasi model machine learning. Akhir output dari project ini adalah model bisa membedakan macam-macam jenis sayuran



Berganti Wajah
Implementasi konsep **speech recognition** yang dimanfaatkan untuk menampilkan image.
Prosesnya meliputi input suara, memproses suara, mengatur agar image siswa tiga orang dapat berganti sesuai dengan perintah suara baik individu maupun kelompok.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Gambar 4. Pembelajaran Kecerdasan Artifisial, 2025



Gambar 5. Foto bersama setelah kegiatan penutupan, 2025

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan melalui sosialisasi Kecerdasan Artifisial Untuk Guru Jenjang Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Wajo telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dan dapat berjalan dengan baik dari beberapa komponen, seperti: keberhasilan target jumlah peserta guru dalam pelatihan, ketercapaian tujuan kegiatan, ketercapaian target materi pelatihan yang telah direncanakan, tercapainya pemahaman peserta dalam memahami materi yang di bawaakan oleh fasilitator. Melalui kegiatan pengabdian ini dihasilkan peningkatan pemahaman guru, modul yang diberikan ada relevansi, dan efektivitas metode pelatihan. Kendala lebih banyak dikarenakan jaringan internet namun hal tersebut tidak berlangsung lama dan kegiatan tetap berjalan dengan lancar. Pelaksanaan pengabdian ini untuk meningkatkan pemahaman peserta dalam hal ini guru SMP Kabupaten Wajo terkait Kecerdasan Artifisial. Pentingnya pembelajaran KA ini kepada siswa SMP berasal dari kenyataan bahwa teknologi sangat berpengaruh terhadap peningkatan dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan fondasi awal kepada siswa agar mereka dapat memahami dan tertarik pada teknologi ini, sebelum melanjutkan ke studi yang lebih dalam di tingkat yang lebih tinggi atau pekerjaan yang membutuhkan.

Diharapkan para peserta setelah kegiatan pengabdian berupa pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dan pemahamannya untuk dapat memperkenalkan kecerdasan artifisial kepada siswa. Saran yang diusulkan terkait pelaksanaan PkM ini adalah pengembangan modul lanjutan, pelibatan mitra yang lebih luas, dan dilaksanakan dengan tambahan waktu serta menambah narasumber.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya atas kesediaan dan kerjasama dari pemerintah Kabupaten Wajo dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Wajo, peserta guru sekolah menengah pertama Kabupaten Wajo, sekolah, dan juga kepada panitia yang telah bekerjasama.

REFERENSI

- Alindra, A. L., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Ayu, P., Sari, K., Anggia, Y., & Nurhaliza, Y. (2024). Studi Kasus Pembelajaran Berbasis Koding Guna Memperkuat Kurikulum Merdeka di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3171–3183.
- Christina, D. (2024). Efektivitas Pembelajaran Coding Terhadap Kemampuan Computational Thinking, Problem Solving Dan Matematika Siswa Tk B Tk Xyz Jakarta Utara. *Edutech*, 23(3), 289–306. <https://doi.org/10.17509/e.v23i3.73291>
- Dwi Ardita, C. (2024). *Aris Prio Agus Santoso SI-Akuntansi, Fakultas Hukum Dan Bisnis, Universitas Duta Bangsa Surakarta Jalan Ki Mangun Sarkoro No. 20(0271), 7470550*.
- Pungus, S. R., Sondakh, D. E., Liem, A. T., Ibrahim, S., Yuan, J., Mambu, Y., & Tombeng, M. T. (2012). *Meningkatkan Literasi AI dan Kesadaran Etika Digital melalui Edukasi Interaktif bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas*. 3(2), 190–196.
- Ramadhani, N., & Pangestu, R. N. (2022). Perkembangan Teknologi Dan Lingkungan Geografis (Literature Review Perilaku Konsumen). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(5), 515–528. <https://dinastirev.org/JIMT/article/view/999>
- Sitorus, M., & Murti, M. D. F. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran di Cyber University. *Innotech: Jurnal Ilmu Komputer, Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 90–101. <https://ejournal.cyber-univ.ac.id/index.php/innotech/article/view/51>