



SOSIALISASI PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN (AI) SECARA BIJAK UNTUK MENCEGAH PENYALAHGUNAAN DI REMAJA SMPN 182 JAKARTA

Adam Al Ghiffari ¹⁾, Ahmad Riva Fahrezi ²⁾, Maria Gracia Novianti Christy ³⁾, Clara Ramadani Putri ⁴⁾, Salwa Ratu Ilayya Umkabu ⁵⁾, Raihan Abriansyach ⁶⁾, Fika Nur Rizki ⁷⁾, Nayla Kynthia Dewi ⁸⁾, Abi Rafdi Irshad Nasution ⁹⁾, Ahmad Khoiril Anam ¹⁰⁾, Andreas Bramantyo ¹¹⁾, Hermina Manihuruk ¹²⁾, Putri Utami Ramadhan ¹³⁾, Sunardin ¹⁴⁾

¹⁻⁹⁾Program Studi Sains Informasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Email: ¹ 2410414093@mahasiswa.upnvj.ac.id ² 2410414098@mahasiswa.upnvj.ac.id
³ 2410414115@mahasiswa.upnvj.ac.id

Abstrak

Kecerdasan buatan (AI) semakin mudah diakses dan sering dimanfaatkan dalam kehidupan digital, namun penggunaannya yang tidak bijak dapat menimbulkan risiko seperti penyebaran informasi palsu dan konten negatif, khususnya di kalangan remaja. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa SMPN 182 Jakarta agar memahami penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab, serta mampu mengenali potensi manfaat dan bahaya dari teknologi ini. Sosialisasi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)*. Teknik pengumpulan data meliputi *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi perubahan pemahaman siswa, serta observasi dan diskusi interaktif sebagai cara untuk menggali persepsi siswa secara mendalam mengenai AI. Hasil sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 28% setelah sosialisasi, dengan rata-rata skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa sosialisasi efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran siswa mengenai penggunaan AI yang aman dan positif. Dengan adanya edukasi ini, siswa diharapkan dapat memanfaatkan AI secara bertanggung jawab serta terhindar dari dampak negatif penyalahgunaan teknologi. Produk luaran dari kegiatan *Project-Based Learning (PjBL)* meliputi poster, artikel, dan video.

Sejarah Artikel

Submitted: 25 November 2024

Accepted: 30 November 2024

Published: 1 Desember 2024

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan, Edukasi, Literasi Digital, Remaja, Project-Based Learning (PjBL)

PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan (AI) kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi cara kita bekerja, belajar, dan berinteraksi (Triyaliska, dkk., 2024). Namun, teknologi ini juga menimbulkan tantangan etika, keamanan, dan sosial. Remaja, yang tumbuh di tengah perkembangan ini, menghadapi dampak langsungnya. Di satu sisi, AI menawarkan manfaat besar, tetapi di sisi lain, penggunaan yang tidak bijak dapat menimbulkan risiko, seperti penyebaran konten palsu, cyberbullying, dan disinformasi. Penyalahgunaan aplikasi AI generatif, seperti Bard, memungkinkan terciptanya konten yang realistis namun palsu, memicu masalah seperti kasus deepfake di Indonesia yang melibatkan wajah Raffi Ahmad untuk iklan judi ilegal. Dampak dari insiden semacam ini tetap besar, meskipun konten cepat teridentifikasi sebagai palsu.

Sebagaimana diungkapkan oleh Fitria (2021), teknologi AI memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, namun seringkali menghadirkan kendala berupa bias data dan minimnya pengawasan penggunaannya di kalangan pelajar. Hal ini menunjukkan pentingnya regulasi yang lebih baik dalam implementasi AI, terutama di sektor pendidikan. Selain itu, Utami (2019) menjelaskan bahwa AI dapat membantu pelajar dan guru



dalam personalisasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan algoritma yang mampu mengenali pola belajar individu, teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memungkinkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang dibutuhkan dalam era Society 5.0 (Juldial & Haryadi, 2024).

Menanggapi masalah ini, kegiatan "PANDAI" (Penggunaan AI yang Netral, Dapat Diandalkan, Aman, dan Inklusif) bertujuan untuk mendidik remaja tentang penggunaan AI yang bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini memastikan remaja tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memahami dampak sosial dan etis penggunaan AI. Harapannya, pemahaman ini akan membantu mereka menghindari penyalahgunaan teknologi serta memanfaatkan AI untuk tujuan positif. Dalam kegiatan ini, remaja akan belajar mengenali risiko seperti disinformasi dan cyberbullying, serta pentingnya menjaga etika dalam penggunaan AI. Selain itu Muarifin (2024) berpendapat pendidikan AI perlu mencakup aspek moral dan etika, selain keterampilan teknis.

Sebagai contoh, Handayani dan Muliastri (2020) menekankan bahwa integrasi teknologi AI dan Internet of Things (IoT) dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana pelajar diberdayakan untuk mengakses sumber daya secara lebih mandiri. Hal ini relevan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan memastikan inklusivitas dalam pendidikan. Lebih jauh, Barakina (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan AI untuk keberlanjutan pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan kompetensi sumber daya manusia (SDM) yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, AI menjadi alat yang penting dalam menciptakan kesetaraan kesempatan pendidikan.

Selain itu, Luan et al. (2020) mencatat bahwa pengolahan big data dengan AI telah membuka jalan baru untuk pembelajaran personal. Teknologi ini memungkinkan analisis kebutuhan belajar secara mendalam, sehingga pembelajaran dapat dirancang lebih efektif berdasarkan kebutuhan individu.

Melalui kegiatan PANDAI, kami bertujuan untuk memberikan edukasi kepada remaja agar lebih bijak dalam menghadapi perkembangan AI. Kami ingin membekali mereka dengan pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi dan menggunakan teknologi AI secara etis dan bertanggung jawab. Dengan memahami implikasi sosial dan moral dari penggunaan AI, diharapkan para remaja dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai sarana positif yang dapat mendukung kemajuan diri dan masyarakat. Kegiatan ini juga diharapkan mampu meningkatkan literasi teknologi dan membangun kesadaran remaja untuk mengembangkan kecerdasan digital yang sejalan dengan nilai-nilai etika.

METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah sosialisasi dengan target mitra siswa/i SMPN 182 Jakarta yang berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi. Jumlah siswa/i SMPN 182 yang mengikuti sosialisasi ada 49 orang, pada saat sosialisasi semua mengikuti kegiatan dengan baik dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Teknik pengumpulan data meliputi *pre-test* dan *post-test* untuk menilai perubahan pemahaman siswa, serta observasi dan diskusi interaktif untuk menggali pandangan siswa mengenai AI. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan pemahaman setelah sosialisasi. Berikut pengembangan metode pengabdian berdasarkan poin-poin yang disebutkan:

1. Edukasi Literasi Digital dan AI

Tujuannya adalah Meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi digital dan penggunaan AI yang bertanggung jawab. Sesi Praktek yang kami lakukan adalah membuat proyek kecil, seperti menggunakan AI berbasis Chat Gpt dan Suno AI.

2. Kampanye Sosialisasi Penggunaan AI yang Bertanggung Jawab
Tujuannya adalah Mengedukasi siswa untuk menggunakan teknologi AI secara etis dan bertanggung jawab. Sesi Praktek yang kami lakukan adalah diskusi dengan siswa/i SMPN 182 mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan AI.
3. Pengawasan dan Regulasi Teknologi AI
Tujuannya adalah Memberikan pemahaman dasar tentang pengawasan penggunaan AI. Sesi Praktek yang kami lakukan adalah mempelajari contoh aplikasi AI yang memiliki risiko, seperti chat gpt dengan pengawasan anggota kelompok PjBL kami.
4. Pengembangan Platform Teknologi Ramah Remaja
Tujuannya adalah Mendorong siswa berkontribusi dalam menciptakan teknologi yang aman dan ramah bagi remaja.



Gambar 1. Pembukaan Sosialisasi

Sumber: Penulis

Pada tahap pertama dalam pelaksanaan *Project-Based Learning* (PjBL), rangkaian kegiatan diawali dengan sambutan untuk membuka acara, menjelaskan tujuan, dan membangun suasana yang kondusif. Selanjutnya, dilakukan pre-test dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta sebagai dasar evaluasi keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pemaparan materi untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai gambaran proyek, alur kegiatan, dan peran yang harus dijalankan.



Gambar 2. Karya Individu

Sumber: Penulis

Pada sesi ini, siswa/i diminta membuat sebuah lagu dengan memanfaatkan AI Chatgpt, Suno AI dan Blackbox, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan jenis AI untuk membuat lagu. Setelah itu kami melakukan *Post-Test* untuk mengukur pemahaman siswa/i SMPN 182.



Gambar 3. Pemberian Sertifikat pada mitra
Sumber: Penulis

Pemberian sertifikat ini kepada SMPN 182 bertujuan untuk memberikan penghargaan atas kontribusi, kerja sama, dan partisipasi kegiatan pengabdian masyarakat ini. Sertifikat ini sebagai bentuk apresiasi resmi yang menunjukkan pengakuan atas peran mitra dalam mendukung keberhasilan proyek atau kegiatan.



Gambar 4. Wawancara dengan siswa/i
Sumber: Penulis

Capaian yang kami raih juga berupa wawancara kepada 3 perwakilan siswa/i SMPN 182, perwakilan ini merupakan 3 siswi yang memperoleh nilai paling tinggi di *Pre-Test* dan *Post-Test* serta aktif selama berlangsung nya sosialisasi. Perwakilan siswi tersebut bernama Alex, Nadia, Syafira. Setelah semua kegiatan sosialisasi selesai, kami juga melakukan dokumentasi foto dan membuat video bersama siswa/i.



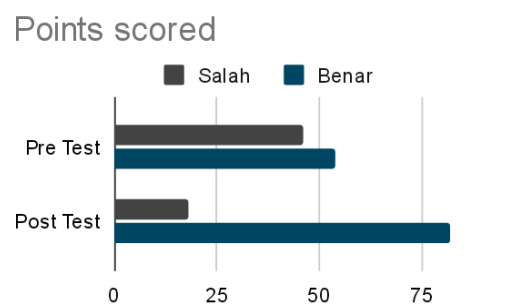
Gambar 5. Foto Bersama
Sumber: Penulis



HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Aspek	Hasil	Indikator Keberhasilan
1.	Pre-Test	54%	28%
2.	Post-Test	82%	

Tabel 1. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test



Tabel 2. Perbandingan Nilai

Dalam Tabel *Pre-Test* dihasilkan nilai rata-rata siswa yang hanya mencapai 54% dengan nilai tertinggi 90 yang diperoleh oleh 2 orang siswa dan nilai terendahnya 20 yang diperoleh oleh 1 orang siswa. Meski terdapat siswa yang nilainya di atas rata-rata, tetapi rata-rata keseluruhan nilai menunjukkan hasil yang rendah. Maka dari itu, disimpulkan bahwa pengetahuan murid kelas 7, 8, 9 SMPN 182 Jakarta akan kecerdasan buatan masih terbilang kurang. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang Kecerdasan Buatan (AI). Penyampaian materi dilakukan untuk menambah pengetahuan peserta terkait dengan Kecerdasan Buatan (AI). Selain itu, penyampaian materi dilakukan agar mereka lebih memahami dalam menggunakan AI dengan bijak. Setelah penyampaian materi, kami melakukan evaluasi kepada peserta untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami dan menangkap materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan dengan mengisi soal *Post-Test* yang berisikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang tidak jauh beda dengan *Pre-Test*.

Setelah dilakukan *Post-Test*, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa mencapai sebesar 82% dengan nilai tertingginya 100 yang diperoleh oleh 8 orang dan nilai terendahnya 20 yang diperoleh oleh 1 orang. Meski masih terdapat nilai yang rendah, tetapi rata-rata keseluruhan nilai menunjukkan peningkatan dari rata-rata sebelumnya yaitu sebesar 28%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa setelah diberikannya materi, pengetahuan siswa/i akan kecerdasan buatan meningkat. Dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* yang kami lakukan dalam sosialisasi ini, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan wawasan dan pengetahuan murid kelas 7, 8, dan 9 SMPN 182 Jakarta setelah diberikan edukasi tentang kecerdasan buatan. Hal ini merupakan pertanda baik karena dengan meningkatnya pengetahuan mereka, dapat menjadi langkah awal untuk membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang AI.

KESIMPULAN



Kegiatan sosialisasi pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) yang diadakan oleh Tim PjBL Kelompok 3 di SMPN 182 Jakarta berhasil memberikan edukasi yang menyeluruh dan lengkap mengenai penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini kami anggap sangatlah berguna mengingat semakin berkembangnya teknologi AI yang berpotensi disalahgunakan, khususnya di kalangan remaja yang menjadi pengguna aktif teknologi digital. Program edukasi yang dilaksanakan meliputi berbagai topik mendasar seperti etika penggunaan AI, tanggung jawab sosial, serta dampak penyebaran disinformasi yang dapat timbul dari penyalahgunaan teknologi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan rasa terima kasih kami kepada Bapak Sunardin selaku dosen mata kuliah Agama Islam, Romo Andreas Bramantyo selaku dosen mata kuliah Agama Katolik, Ibu Putri Utami Ramadhan selaku dosen mata kuliah Pancasila, Ibu Hermina Manihuruk selaku dosen mata kuliah Kepemimpinan, Bapak Ahmad Khoiril Anam selaku dosen mata kuliah Bahasa Indonesia atas bimbingan selama proses penyelesaian laporan akhir ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak SMPN 182 Jakarta yang sangat membantu melancarkan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Barakina, S. (2021). Kecerdasan buatan untuk peningkatan kompetensi SDM dan keberlanjutan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(3), 78-89.
- Fitria, N. (2021). *Manfaat dan tantangan kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan*. Jakarta: Repository IPMI.
- Handayani, S., & Muliastri, N. (2020). AI dan IoT untuk menjawab tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Juldial, T. U. H., & Haryadi, R. (2024). Analisis keterampilan berpikir komputasional dalam proses pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 136-144.
- Luan, H., Cheng, Z., & Wang, Q. (2020). Big data dan kecerdasan buatan untuk personal learning. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 201-210.
- Muarifin, Z. (2024). LUNTURNYA MORALITAS PENDIDIKAN DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Journal Creativity*, 2(2), 221-234.
- TRİYALISKA, R., ARDITA, C. D. A., NURIKA, I. N. S., NURAIMAS, A. Z. N. S., SHOLEKHAH, R. A. S., & SIFA'UN, N. N. (2024, January). Analisa Pengaruh Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari. In *Prosiding Seminar Nasional Hukum, Bisnis, Sains dan Teknologi* (Vol. 4, No. 1).
- Utami, N. (2019). Penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan pada era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, 7(2), 123-134.