

PELATIHAN FUN LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN PADA PEMBELAJARAN EDUKATIF UNTUK SISWA SISWI DI SMP MUHAMMADIYAH 29 SAWANGAN

Ilham Idfiana¹, Wahid Aldi Nugroho², Muhammad Akbar Chalil³, Muhammad Suprihatin⁴, Rizki Kurniandi⁵, Muhammad Ilham Kurniawan⁶, Irfan Saeful Bahri⁷, Sudarno⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Magister Teknik Informatika S-2, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia, 15417
Email : ilham.idfiana@transtrack.id

^{8,9,10}Program Magister Teknik Informatika S-2, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia, 15417

Abstract

This Community Service activity carries the theme “Fun Learning Training Using Artificial Intelligence in Educational Learning for Junior High School Students.” This program aims to provide an interactive learning experience by utilizing AI chatbots and other AI-based applications to support general learning. This training involves basic theory on AI, demonstrations on the use of chatbots for subjects, hands-on practice in the form of interactive quizzes and storytelling, to creative mini projects. Through this activity, it is hoped that students will be more motivated to learn, understand how to use AI wisely, and improve their digital literacy. Of the 29 participants divided into 6 groups, all activities—from creating short stories with AI chatbots, visualizing images, to creating songs. These results confirm that the use of AI in educational learning can provide an interactive, enjoyable, and productive learning experience, while also opening up new insights for teachers in integrating modern technology into the learning process.

Keywords : Artificial Intelligence, Interactive Learning, AI

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini mengusung tema “Pelatihan Fun Learning dengan Menggunakan Kecerdasan Buatan pada Pembelajaran Edukatif untuk Siswa Siswi SMP”. Program ini bertujuan memberikan pengalaman belajar interaktif dengan memanfaatkan chatbot AI dan aplikasi berbasis AI lainnya dalam mendukung pembelajaran umum. Pelatihan ini melibatkan teori dasar mengenai AI, demonstrasi penggunaan chatbot untuk mata pelajaran, praktik langsung berupa kuis interaktif dan story telling, hingga mini project kreatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, memahami cara menggunakan AI secara bijak, serta meningkatkan literasi digital mereka. Dari 29 peserta yang terbagi dalam 6 kelompok, seluruh aktivitas—mulai dari pembuatan cerita pendek dengan chatbot AI, visualisasi gambar, hingga penciptaan lagu. Hasil ini menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan produktif, sekaligus membuka wawasan baru bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi modern ke dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Kecerdasan Buatan, AI

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di era saat ini menuntut adanya inovasi dalam metode belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan perkembangan teknologi salah satunya di bidang

pendidikan Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam konteks pendidikan telah menjadi tren yang signifikan, khususnya di kalangan mahasiswa teknologi pendidikan. Kecerdasan buatan (AI) telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk pembelajaran pendidikan [1]. Penggunaan AI

dalam pendidikan dapat membantu siswa mengakses materi, berlatih soal, hingga mengembangkan kreativitas melalui media digital interaktif[2] tidak hanya membantu siswa AI dapat membantu guru mata pelajaran untuk memperdalam perkembangan belajar[3], Transformasi digitalisasi pendidikan dalam kecerdasan buatan dan teknologi lainnya, telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja bahkan sampai dunia pendidikan[4].

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia [5] sehingga dapat membantu pekerjaan manusia, dalam hal pendidikan ini di SMP Muhammadiyah 29 Sawangan pembelajaran AI ini dijadikan sebagai media pengenalan dunia AI dan belajar serta memberikan informasi kepada siswa/siswi manfaat untuk kedepannya seperti prompting, pembelajaran basis AI, serta etika penggunaan AI yang dijadikan sebagai tools/alat kebutuhan. Dalam penelitian yang sudah dilakukan bahwa penerapan Kecerdasan Buatan atau AI di pendidikan serta pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa[6] serta etika penggunaan kecerdasan buatan ini khususnya dalam dunia pendidikan harus dibahas karena mencakup perilaku yang dipenuhi dengan pemahaman diri, kewajiban, kejujuran, dan prinsip nilai moral[4] seperti kecurangan akademik, di mana siswa dengan mudah menggunakan AI untuk berbuat curang [7]

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengusung tema “*Pelatihan Fun Learning dengan Menggunakan Kecerdasan Buatan pada Pembelajaran Edukatif untuk Siswa Siswi SMP*”. Tujuannya adalah memberikan pengalaman belajar interaktif dengan memanfaatkan chatbot AI dan aplikasi berbasis AI lainnya dalam mendukung pembelajaran umum[8]. Pelatihan ini melibatkan teori dasar mengenai AI, demonstrasi penggunaan chatbot dengan ChatGPT, Gemini untuk mata pelajaran, praktik langsung berupa quiz interaktif dan story telling, hingga mini project kreatif berupa

pembuatan lagu atau cerita interaktif dengan bantuan AI[9].

Diharapkan melalui kegiatan ini siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, memahami cara menggunakan AI secara bijak, serta meningkatkan literasi digital[10]. Selain itu, guru juga dapat memperoleh wawasan baru dalam pemanfaatan teknologi modern untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Pada jurnal[11]. menekankan bagaimana AI dapat mengoptimalkan pengalaman belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui adaptasi pembelajaran, interaktivitas, dan personalisasi.

Penelitian selanjutnya [12], dilakukan dengan dengan pendekatan Fokus Grup Diskusi / FGD dalam hal ini relevan dengan pengabdian yang saat ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 29 Sawangan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh[13] Dalam penggunaan AI ini dilakukan dengan memperkenalkan Google Form, GoReact Dan Emotion AI muncul sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan efektivitas penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pengabdian yang dilakukan turut serta memperkenalkan AI kecerdasan buatan kepada siswa/siswi SMP Muhammadiyah 29 Sawangan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini sebagai berikut.

A. Prosedur Kerja

Adapun permasalahan yang dijadikan tema utama yaitu mengenai pembelajaran berbasis *fun learning* yaitu siswa/siswi belum mengetahui penggunaan dari kecerdasan buatan ini untuk pembelajaran sehingga solusi yang diimplementasikan yaitu

1. Pengenalan konsep dasar AI dalam bentuk cerita, animasi, dan simulasi sederhana.
2. Praktik langsung melalui pembuatan kuis, latihan soal interaktif, dan mini project berbasis AI.
3. Pendampingan siswa agar mampu memanfaatkan AI sebagai media

pembelajaran yang kreatif, bukan sekadar konsumtif.

4. Pengembangan literasi digital yang mencakup etika penggunaan teknologi, sehingga siswa mampu menggunakan AI dengan bijak dan bertanggung jawab.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa SMP Muhammadiyah 29 Sawangan dapat memahami manfaat AI sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

B. Implementasi

Pelaksanaannya kegiatan dilakukan beberapa tahapan

1. Pendampingan dan sosialisasi terkait dengan kecerdasan buatan dan memberikan informasi bahwa kecerdasan buatan tidak hanya memberikan jawaban mata pelajaran tapi bisa dijadikan agen untuk pembelajaran secara pribadi.
2. Lalu workshop dan praktek penggunaan dari chatgpt, gemini dan maupun suno
3. Pembuatan poster dan pembuatan lagu dari chatgpt serta membuat pertanyaan untuk mata pelajaran yang digemari.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra pengabdian dalam kegiatan ini adalah SMP Muhammadiyah 29 Sawangan yang berlokasi di Sawangan, Depok. Sebagai salah satu jenjang pendidikan dasar, sekolah ini memiliki peran penting dalam membentuk literasi digital siswa sejak dini.

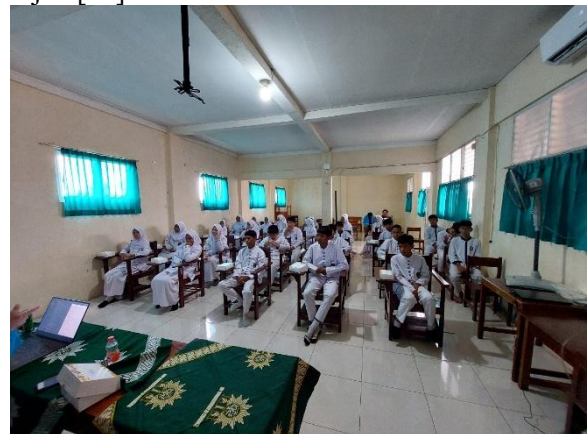
Kondisi awal yang menjadi dasar pelaksanaan PKM ini adalah adanya kenyataan bahwa banyak siswa dan guru di SMP Muhammadiyah 29 Sawangan yang masih terbatas dalam memahami serta memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk kegiatan pembelajaran[13]. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang bersifat aplikatif dan mudah dipahami untuk memperkenalkan AI dalam kegiatan belajar mengajar.



Gbr 1. Sambutan Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 29 Sawangan.

Kegiatan pelatihan ini sebagai pembelajaran siswa siswi dan juga memperkenalkan AI serta etika cara penggunaannya bagi peserta didik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu proses belajar mengajar[12], lalu implemenasinya seperti pendampingan serta sosialisasi cara menggunakan ChatGPT, gemini dan suno serta terdapat penilaian dari setiap kelompok yang menggunakan prompt dari setiap schatbot AI dan aplikasi berbasis AI lainnya, seperti praktik langsung berupa kuis interaktif dan storytelling[14].

Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi siswa siswi SMP Muhammadiyah 29 Sawangan dengan adanya pelatihan ini diharapkan siswa siswi dapat menggunakan AI ini dengan bijak.[15]



Gbr 2 Pemaparan Materi



Gbr 3 Pemaparan Dosen

5. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan dengan judul “Pelatihan Fun Learning dengan Menggunakan Kecerdasan Buatan pada Pembelajaran Edukatif untuk Siswa Siswi di SMP Muhammadiyah 29 Sawangan”, Ketercapaian Program: Kegiatan PKM ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana, dengan melibatkan siswa/siswi SMP Muhammadiyah 29 Sawangan sebagai sasaran utama.

Peningkatan Literasi AI dan Etika Digital Tujuan utama kegiatan, yaitu memberikan pemahaman dasar mengenai Kecerdasan Buatan (AI)[12], metode fun learning berbasis AI, dan etika penggunaannya, telah tercapai. Siswa tidak hanya diperkenalkan pada konsep AI tetapi juga dilatih untuk menggunakan chatbot dan aplikasi AI secara bijak dan bertanggung jawab.

Dampak Positif terhadap Motivasi Belajar: Melalui pendekatan fun learning dan praktik mini project kreatif, kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengubah persepsi mereka terhadap AI sebagai alat bantu yang produktif dan edukatif, bukan sekadar konsumtif. Untuk memastikan manfaat kegiatan ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas, tim pelaksana memberikan saran sebagai berikut bagi Tim Pelaksana PKM Universitas Pamulang Disarankan untuk melanjutkan program kemitraan dengan SMP Muhammadiyah 29 Sawangan secara berkala, bukan hanya sebagai pelatihan tunggal, melainkan sebagai program pendampingan berkelanjutan (binaan kampus).

Mengembangkan modul pelatihan yang lebih spesifik dan terintegrasi dengan mata pelajaran tertentu (misalnya Bahasa Indonesia atau IPA) untuk memaksimalkan pemanfaatan AI dalam kurikulum sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Kudriani, F. Murdana, and L. Muriati, “Transformasi Digital dalam Pendidikan : Tantangan dan Peluang Penerapan Kecerdasan Buatan dalam Proses Pembelajaran Pendahuluan,” vol. 3, no. 3, pp. 129–139, 2023.
- [2] Y. Fitriani, S. Zakir, R. A. Gusli, and K. M. Lestari, “Konsep Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD / MI,” *J. Publ. Ilmu Manaj.*, vol. 3, no. 1, p. Hal 11-22, 2024.
- [3] W. Kusumaningtyas, “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama,” vol. 4, no. 2, pp. 2196–2201, 2025.
- [4] I. Ikhsan, P. Artasoma, E. Karliani, A. Sunarno, and U. P. Raya, “ETIKA DALAM PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DI KELAS IX SMP,” *Sci. J. Inov. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 212–223, 2025.
- [5] R. S. Anam, S. Gumilar, I. N. Ainie, and F. A. Wibowo, “Tren dan Tantangan Penerapan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Analisis Artikel pada Jurnal Terakreditasi Nasional,” *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. Volume 13, no. Nomor 2, 2025.
- [6] Safika, O. Hutagaluh, and Bayu, “PENGUNAAN KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Studi Kasus di SMP Negeri 7 Sambas Tahun Ajaran 2025/2026,” *ADIBA J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 50–56, 2026.
- [7] S. Rheinata, R. Putri, M. M. Chusni, J. Jurnal, and P. Sains, “Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0,” vol. 2, pp. 192–198.
- [8] S. Prafiadi, Syahira, Kartini, and Sulistyahadi, “PERSEPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA

- INGGRIS TENTANG PENGGUNAAN AI DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS,” vol. 17, no. 2, pp. 263–269, 2023.
- [9] T. Muhamad, S. Indonesia, and K. Kinabalu, “PENERAPAN CHAT-GPT DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI,” *J. Sos. dan Teknol.*, vol. 4, no. 3, pp. 182–189, 2024.
- [10] Hasan Muhammad, Dzakiyyah; Aisyah, Kumalasari; Diah Ayu, Safira; Nabela, and Aini; Sri Nur;, “Transformasi Digital UMKM Sektor Kuliner Di Kelurahan Jatinegara, Jakarta Timur,” *J. Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 17, no. 2, pp. 135–150, 2021, doi: 10.31940/jbk.v17i2.2529.
- [11] A. Pertiwi, Y. P. Bara, and Y. Pakiding, “Mengoptimalkan Pengalaman Belajar menggunakan AI dalam Dunia Pendidikan pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan,” *Semin. Nas. Teknol. Pendidik. UKI Toraja Mengoptimalkan*, vol. Vol 3 No 3, pp. 1–12, 2023.
- [12] D. Helmi, A. H. Yosepus, and A. Asep, “PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN (AI) SECARA OPTIMAL UNTUK MENDORONG MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL PADA SMP NEGERI 103 MALUKU TENGAH,” *J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 01, no. 03, pp. 34–38, 2025.
- [13] A. R. Sofa, Sukandarman, N. Hidayatingsih, N. Qomariyah, S. Al Fausi, and Syaifullah, “Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact dan Emotion AI di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 5, pp. 955–966, 2025.
- [14] H. N. Saputra and K. Komalasari, “Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Projek Di Smp Daarut Tauhiid Boarding School,” vol. 2, no. 02, pp. 115–125, 2024, doi: 10.58812/spp.v2i02.
- [15] A. O. Sapura, “Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence pada Pembelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program,” vol. 7, no. 2, pp. 179–188, 2024, doi: 10.32528/tarlim.v7i2.2441.