

PELATIHAN DAN PEMANFAATAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK GURU SMK N 1 BUSUNGBIU

I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya¹, Kadek Yota Ernanda Aryanto², Putu Hendra Suputra³,
Agus Aan Jiwa Permana⁴, A.A. Gede Yudhi Paramartha⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Ganesha
Email:wahyu.wijaya@undiksha.ac.id

ABSTRACT

With the rise of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0, digital literacy for Human Resources (HR) is essential. It encompasses not just technical skills but also critical thinking, information processing, and adaptability in the internet age. Generative AI technologies like ChatGPT and Google Magenta offer significant potential by providing creative educational content. In response to this, a community service initiative titled "Meningkatkan Literasi Digital Guru SMK N 1 Busungbiu dengan Menggunakan Teknologi AI Generatif" aimed to enhance teachers' understanding of generative AI and its application in education. The program included four core modules to improve teacher competence in using AI to design open educational resources. Feedback confirmed that the activity was beneficial, supporting further efforts to strengthen teachers' digital literacy and pedagogical skills. The evaluation concluded that this service activity was valuable and should be conducted again.

Keywords: artificial intelligence, generative AI, teacher competence

ABSTRAK

Perkembangan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) dengan literasi digital yang memadai. Literasi digital tidak hanya mencakup pengetahuan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, memilah informasi, dan beradaptasi di era digital. *Generative AI*, seperti ChatGPT dan Google Magenta, dapat mendukung proses pembelajaran dengan menciptakan materi pembelajaran yang inovatif.. Pemanfaatan generative AI menjadi solusi yang potensial untuk menanggulangi masalah ini. Kegiatan pengabdian masyarakat yang diajukan adalah "Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu dengan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI)." Tujuan utamanya adalah agar guru memahami perkembangan teknologi generative AI dan mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan akademik. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru-guru tentang pemanfaatan generatif AI untuk mempersiapkan materi ajar. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat memberikan empat materi utama. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, kegiatan pengabdian ini dirasa bermanfaat dan perlu dilaksanakan kembali.

Kata kunci: artificial intelligence, generative AI, kompetensi guru

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 menuntut Sumber Daya Manusia yang memiliki kompetensi dalam literasi digital(Aksenta et al., 2023). Literasi digital yang dimaksud tidak hanya pengetahuan teknis dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan media sosial, melainkan juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, memilah informasi, berinteraksi dan beradaptasi di dunia digital yang semakin

berkembang. Dengan hal tersebut tentunya menuntut kemampuan dari tenaga pendidik yang handal dan unggul untuk dapat memfasilitasi kebutuhan siswa.

Perkembangan teknologi khususnya *Artificial Intelligence* (AI) kini memberikan kemudahan kepada para siswa untuk memenuhi tuntutan akademik(Liliana, Nalawati, Warsuta, & Sugiyanto, 2023; Muhammad Yahya, Wahyudi, & Akmal Hidayat, 2023). Mulai dari mencari materi, menemukan sumber jawaban, hingga menyelesaikan tugas baik menjawab

pertanyaan hingga membuat makalah (Cholissodin et al., 2022; Romadon, Marini, & Maksum, 2021). Salah satu contohnya adalah aplikasi chat GPT (Trialdi & Kusumastuti, 2023). Aplikasi tersebut sangat mungkin dipergunakan secara salah oleh mahasiswa dan akademisi untuk secara langsung menghasilkan esai, menjawab pertanyaan (tugas, pekerjaan rumah, kuis, dan bahkan ujian daring), atau menghasilkan literature review dalam karya ilmiah (Akhyar, Zakir, Aulia Gusli, & Fuad Universitas Islam Negeri Syaikh Djamil Djambek Bukittinggi, 2023; Setiawan & Luthfiyani, 2023; Trialdi & Kusumastuti, 2023). Dengan kondisi seperti ini, tidak memungkiri bahwa, jika tenaga pengajar belum atau tidak siap dengan perkembangan ini, maka para siswa mungkin saja tidak akan memiliki kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan (Muttaqin et al., 2018).

Teknologi AI kini bisa membantu tidak menghasilkan jawaban dan laporan ilmiah berupa teks. Beberapa di antaranya dapat digunakan untuk membangun presentasi dan video. Tentu jika disalahgunakan akan memberikan dampak yang kurang baik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun contoh Generative AI yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada sekolah, yaitu Duolingo, Adobe Sensei, ChatGPT dan Google Magenta. Teknologi *Generative AI* dalam Adobe Sensei mampu menciptakan konten kreatif, seperti menghasilkan ide, melakukan desain secara otomatis, dan memanipulasi gambar. ChatGPT adalah suatu model kecerdasan buatan (AI) yang dibuat oleh OpenAI. Model ini berguna dalam konteks pembelajaran karena dapat memberikan interaksi berbasis teks kepada siswa, menjawab pertanyaan, dan memberikan arahan. Google Magenta merupakan sebuah inisiatif kecerdasan buatan (AI) yang bertujuan untuk mengimplementasikan Teknologi *Generative AI* dalam domain musik dan seni kreatif. Proyek ini mengembangkan perangkat dan model yang memfasilitasi pembuatan musik, penciptaan

karya seni, dan kolaborasi antara manusia dan mesin dalam proses kreatif (Windiarti, Bahri, & Prabowo, 2023).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, setidaknya tenaga pendidik atau guru-guru wajib mengetahui pemanfaatan Generatif AI. Dengan mengetahui cara penggunaan, kemudian bagaimana AI menghasilkan suatu jawaban permasalahan. Maka dapat diantisipasi metode pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan untuk peserta didik di generasi terkini. Tidak hanya itu, selain mengkaji dampak negatif dari perkembangan teknologi khususnya AI, ini memiliki dampak positif dalam dunia pendidikan.

SMK N 1 Busungbiu merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kabupaten Buleleng. SMK tersebut memiliki SDM guru yang berkisar hingga 30 orang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan I Made Budi Ardana, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu, tenaga pendidik terdiri dari pegawai negeri dan pegawai kontrak. Dalam kegiatan akademik, rata-rata guru di SMK N 1 Busungbiu sudah memanfaatkan teknologi IT. Hal tersebut juga telah dimantapkan dalam kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sebelumnya yaitu pemanfaatan aplikasi untuk menunjang publikasi. Kegiatan tersebut telah dilakukan pada tahun 2022.

Diskusi yang dilakukan dengan Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu memberikan informasi, bahwa tenaga pendidik atau guru-guru memerlukan pelatihan tentang pembelajaran inovatif. Dalam pembahasannya, menyebutkan bahwa kesulitan selama ini dari guru-guru adalah bagaimana menghasilkan materi pembelajaran yang menarik namun tidak memerlukan keterampilan khusus. Katakanlah mempersiapkan video pembelajaran atau media pembelajaran yang menarik. Diperlukan keterampilan khusus serta waktu yang cukup, karena video memerlukan kesiapan materi substansi, konten, dan aset pendukung. Sehingga untuk membangun sebuah media pembelajaran pun pada akhirnya memerlukan

komponen biaya sebagai tambahan, jika menggunakan jasa ahli.

Melihat keterbatasan yang dimiliki, keinginan untuk menghasilkan pembelajaran inovatif menjadi suatu permasalahan yang dimiliki pihak mitra. Tentunya dari permasalahan tersebut solusi terdekat yang dimiliki adalah pemanfaatan generatif AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Dengan pemanfaatan AI ini masalah yang dihadapi tenaga pendidik atau guru di SMK N 1 Busungbiu dapat ditanggulangi. Untuk permasalahan persiapan materi pembelajaran dan pembuatan soal ujian memiliki alternatif dengan memanfaatkan ChatGPT. Kemudian dengan bantuan beberapa aplikasi AI lainnya seperti Wepik dan Adobe Sensei untuk membantu pengerjaan slide presentasi. Lumen dan Google Magenta untuk membantu membuat video pembelajaran. Dengan pemanfaatan aplikasi-aplikasi tersebut, tidak diperlukan keterampilan khusus dalam pemanfaatannya. Tentu saja untuk dapat menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut memerlukan pelatihan dan pembiasaan mengenai aturan atau langkah-langkah penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan yang dimiliki SMK N 1 Busungbiu serta analisis solusi yang telah disampaikan, pengusul mengajukan kegiatan pelatihan yang dituangkan dalam bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yaitu “Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu dengan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI).” Hal pertama yang diinginkan dari kegiatan tersebut adalah tenaga pendidik atau guru-guru di SMK N 1 Busungbiu mengetahui perkembangan dan manfaat teknologi terkini khususnya generatif AI. Kemudian hal kedua yang diinginkan adalah tenaga pendidik atau guru-guru SMK N 1 Busungbiu memahami aturan ataupun langkah-langkah penggunaan teknologi tersebut. Untuk poin terakhir atau ketida guru-guru SMK N 1 Busungbiu dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk menunjang kegiatan akademik, sehingga

tercipta suasana kegiatan belajar-mengajar yang menarik. Dengan harapan kompetensi atau capaian pembelajaran dari mata pelajaran dapat dipenuhi oleh para siswa.

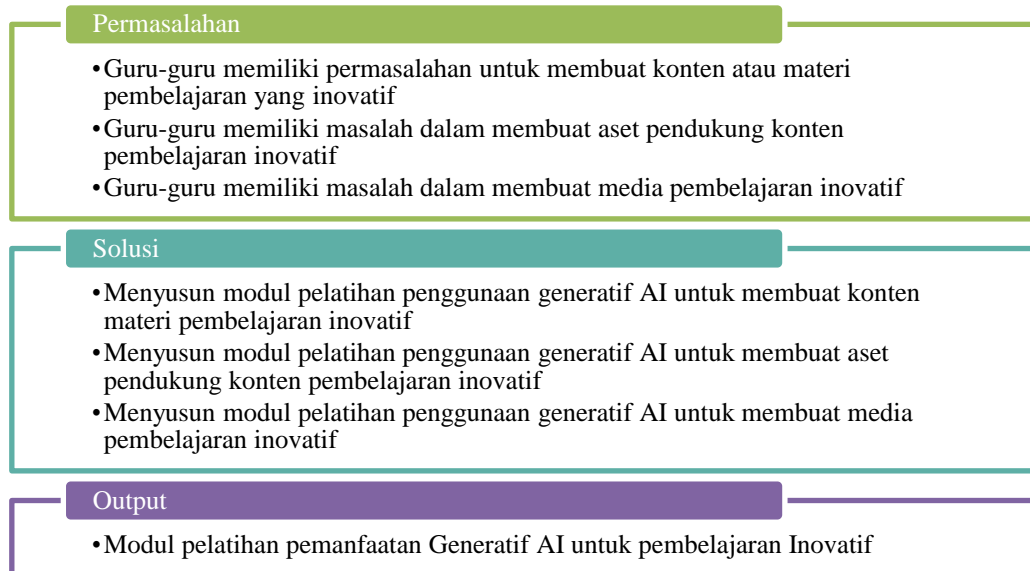
METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Kegiatan inisiasi dilakukan dengan melakukan peninjauan terhadap pihak SMKN 1 Busungbiu dengan cara observasi dan diskusi langsung. Hasil yang didapatkan, guru belum mengetahui pemanfaatan AI yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran inovatif. Hasil identifikasi yang dilakukan dengan pihak SMKN 1 Busungbiu menghasilkan beberapa permasalahan. Berdasarkan identifikasi tersebut disusun kerangka pemecahan masalah yang dapat dilihat pada Gambar 1 kerangka kerja dari Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu. Berdasarkan gambar 1 Metode Kegiatan pengabdian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Penentuan Target Kegiatan.
Pada tahap ini ditentukan target dari kegiatan Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu.
2. Tahap Penentuan Kuota Peserta
Setelah target kegiatan telah ditentukan, selanjutnya dilakukan penentuan jumlah kuota peserta pelatihan sesuai dengan permintaan dan izin dari Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu.
3. Tahap Prosedur Peminjaman Tempat Pelatihan
Penentuan tempat/lokasi pelatihan dan prosedur peminjamannya dilakukan

diskusi dengan Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu. Dimana rencana lokasi yang dipilih adalah di SMK N 1 Busungbiu itu sendiri.

4. Tahap Persiapan Tempat Pelatihan
Pada tahap persiapan tempat pelatihan dilakukan kesiapan terhadap tempat pelaksanaan kegiatan. Ketersediaan.



Gambar 1. kerangka pemecahan masalah

2. Tahap Penentuan Target Kegiatan.

Pada tahap ini ditentukan target dari kegiatan Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu.

3. Tahap Penentuan Kuota Peserta

Setelah target kegiatan telah ditentukan, selanjutnya dilakukan penentuan jumlah kuota peserta pelatihan sesuai dengan permintaan dan izin dari Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu.

5. Tahap Prosedur Peminjaman Tempat Pelatihan

Penentuan tempat/lokasi pelatihan dan prosedur peminjamannya dilakukan diskusi dengan Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu. Dimana rencana lokasi yang dipilih adalah di SMK N 1 Busungbiu itu sendiri.

6. Tahap Persiapan Tempat Pelatihan

Pada tahap persiapan tempat pelatihan dilakukan kesiapan terhadap tempat pelaksanaan kegiatan. Ketersediaan meja, kursi, serta sarana prasarana

pendukung seperti komputer/laptop, LCD dan projector

7. Tahap Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan

Penyusunan materi dan modul Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu dengan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI).

8. Tahap Pencetakan Modul Pelatihan

Modul pelatihan yang telah selesai disusun, selanjutnya dicetak sesuai dengan kuota peserta pelatihan.

9. Tahap Perencanaan dan Penentuan Jadwal Pelatihan

Setelah tahap penyebaran surat undangan, tahap persiapan tempat pelatihan dan tahap pencetakan modul pelatihan telah dilakukan, maka selanjutnya ditentukan jadwal dari pelatihan.

10. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

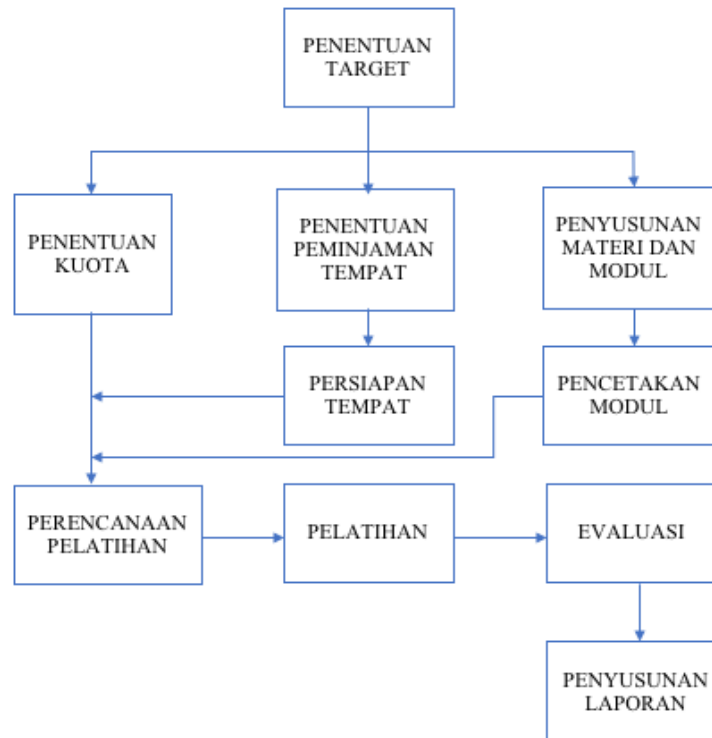
Pada proses pelatihan, kegiatan diawali dengan mengisi daftar hadir oleh peserta pelatihan, proses pengenalan, proses penyampaian materi kemudian pendampingan pada pengerjaan dokumen contoh.

11. Tahap Evaluasi Pelatihan

Keberhasilan dari kegiatan Literasi Digital Guru-Guru SMK N 1 Busungbiu dengan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Generative Artificial Intelligence (AI).

12. Tahap Penyusunan Laporan

Hasil akhir dari pelatihan seperti dokumentasi (photo pelaksanaan) dan hasil respon peserta pelatihan, di jadikan sebagai laporan akhir dari pelaksanaan P2M.



Gambar 2. Alur Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan yang dilakukan tim pengabdian dalam kegiatan pengabdian ini adalah menyusun modul pelatihan. Modul disusun dengan materi-materi yang berseuaian dengan generatif AI seperti yang telah disajikan dalam kajian pustaka. Diskusi yang dilakukan dengan seluruh tim pengabdian menghasilkan empat materi utama yang akan dimuat dalam modul. Keempat materi utama tersebut adalah Chat-GPT, Lumen 5, D-ID, dan membuat presentasi pada Canva menggunakan AI. Dalam diskusi yang dilakukan, modul akan dibagi menjadi menjadi enam rubrik.

Materi pertama yaitu Chat – GPT, merupakan materi yang dipersiapkan untuk memberikan wawasan kepada guru-guru bahwasanya dewasa

ini terdapat aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempercepat kinerja untuk mempersiapkan materi ajar. Selain itu dengan mengetahui adanya Chat-GPT, guru-guru lebih aware dalam memberikan tugas kepada peserta didik, karena dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, siswa dapat dengan mudah mendapatkan jawaban. Aplikasi tersebut dikembangkan dengan generatif AI yang dapat dengan mudah melakukan generasi kata-kata yang didapatkan dari berbagai sumber di internet.

Materi ajar yang telah disiapkan baik secara mandiri ataupun memanfaatkan Chat GPT perlu disampaikan dengan interaktif. Penyampaian dalam bentuk slide presentasi tentu kurang menarik jika hanya disampaikan dalam bentuk teks. Kini banyak ditemui aplikasi yang dapat mengubah teks deskriptif menjadi video animasi.

Tentunya penyampaian materi di dalam kelas akan terasa lebih menarik jika disampaikan dengan berbagai media. Lumen 5 adalah salah satu aplikasi yang memiliki fitur tersebut. Lumen5 adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dari konten teks, seperti artikel blog, skrip, atau posting media sosial. Dengan menggunakan AI, Lumen5 dapat secara otomatis mengonversi teks menjadi video yang menarik.

Dalam penyampaian materi, saat ini sedang tren pemanfaatan avatar yang menggantikan presenter secara langsung. Tentunya ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki avatar tersebut. Namun jika dilihat dari kebermanfaatannya avatar dapat menggantikan peranan presenter jika memang tidak dapat hadir secara langsung. D-ID merupakan sebuah situs yang memuat aplikasi yang dapat mengenerasikan avatar yang mampu menyampaikan materi sesuai dengan materi yang telah dimiliki. D-ID adalah platform AI yang memungkinkan pengguna membuat video dengan animasi wajah yang realistis dari foto statis dan audio. Platform ini sering digunakan untuk membuat video presentasi, narasi, atau konten pemasaran yang menarik.

Dalam penyampaian materi tentunya dibutuhkan slide yang mumpuni juga. Platform yang biasanya digunakan untuk membuat presentasi adalah office power point dan sejenisnya.

Namun dewasa ini aplikasi yang sangat digemari di kalangan masyarakat adalah canva. Berbagai fitur yang dimiliki canva menjadikan aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan. Berbagai templat dapat langsung digunakan tanpa perlu membuat desain dengan susah payah. Tentunya fitur yang paling memudahkan adalah tersedianya AI yang dapat membantu membuat desain tanpa perlu bersusah payah menyiapkan desain dan konten yang lengkap. Tentunya hal ini sangat membantu guru-guru untuk dapat menyiapkan materi dalam waktu yang singkat. Berdasarkan materi-materi tersebut kemudian disusunlah sebuah modul yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman dasar tentang pemanfaatan generatif AI untuk membantu penyusunan materi ajar. Modul tersebut kemudian disusun dan dikembangkan anggota pengabdian dan mahasiswa.

Kegiatan ini menasar 25 guru. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Kamis tgl 4 Juli 2024. Adapun kegiatan dilaksanakan dengan sambutan kegiatan pelatihan oleh Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu dilanjutkan dengan sesi utama dari pihak pengabdian. Sebelum acara dilaksanakan, tim Pengabdian bertemu dengan Kepala Sekolah untuk menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan dan meminta izin untuk dapat melaksanakan kegiatan. Adapun penerimaan oleh kepala sekolah dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Penerimaan dari Kepala Sekolah

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa sesi. Kegiatan pengabdian ini dibantu oleh pihak SMK N 1 Busungbiu untuk menyusun acara sekaligus menyiapkan MC yang

memandu jalannya acara. Sebelum masuk pada sesi utama, Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu memberikan sambutan dan arahan terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian. Adapun

kegiatan pembukaan dan sambutan dapat dilihat pada gambar 5. Adapun yang disampaikan Kepala Sekolah SMK N 1 Busungbiu, beliau sangat mengapresiasi kegiatan-kegiatan pengabdian yang dilaksanakan Undiksha. Kegiatan pengabdian perlu ditingkatkan kualitas

maupun kuantitasnya, karena muara penelitian dan pengabdian dapat bermanfaat untuk masyarakat. Begitu pula, kegiatan pengabdian yang dilaksanakan memberikan tambahan pengetahuan baru mengenai pemanfaatan AI.



Gambar 5. Sambutan Kegiatan Pengabdian

Setelah sambutan dari kepala sekolah, sesi utama dilaksanakan. Untuk sesi utama dibawakan oleh I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs dan mahasiswa. Pada pelaksanaannya, terdapat 25 peserta pelatihan. Sebelumnya guru-guru telah mengetahui pemanfaatan AI untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan. Sebagian guru-guru yang mengikuti pelatihan telah memanfaatkan chat GPT untuk hal tersebut. Sehingga untuk memberikan pemahaman mengenai kecerdasan buatan atau AI tidak terlalu sulit.

materi tentang chat GPT. Chat GPT dalam materi ini dimanfaatkan untuk menyiapkan materi pembelajaran dalam waktu singkat. Setelah itu disampaikan beberapa materi yang berkaitan dengan cara menyiapkan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Sesi utama diberikan beberapa materi yang telah disebutkan pada bab 3. Salah satunya adalah

Kegiatan pengabdian diikuti dengan antusias oleh peserta kegiatan. Hal tersebut dengan beberapa permintaan yang diberikan oleh pihak peserta. Keberagaman kompetensi peserta memberikan pertanyaan-pertanyaan yang beranekaragam. Adapun kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan Pengabdian

EVALUASI KEGIATAN

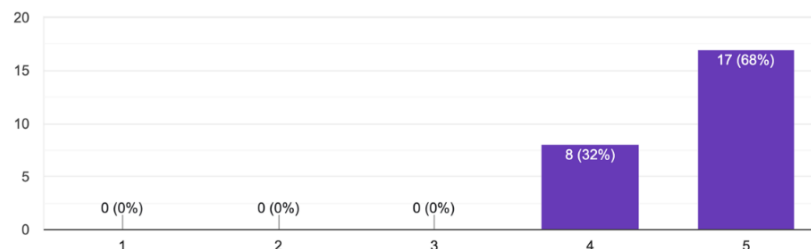
Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada mitra pengabdian. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan pihak mitra. Kemudian hal-hal yang ingin diketahui dari evaluasi ini adalah apakah kegiatan pengabdian diharapkan kembali dilakukan pada pihak mitra. Kuisisioner diberikan dalam bentuk google form untuk mempermudah pengolahan data. Untuk kuisisioner sendiri terdiri dari dua belas pertanyaan yang menggunakan penilaian skala likert. Hal ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik terhadap pengukuran tingkat kepuasan dari mitra. Selain

dua belas pertanyaan tersebut, juga diberikan tiga buah pertanyaan yang bersifat essay seperti kendala yang dihadapi, komentar dan saran untuk kegiatan serta komentar dan saran untuk instrumen kuisisioner.

Berdasarkan google form yang telah disebar, seluruh peserta pengabdian telah mengisi kuisisioner. Dari data tersebut kemudian dilihat pada poin 10, 11, dan 12 tentang pelaksanaan kegiatan dan kemungkinan keberlanjutan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada gambar 7, untuk kepuasan peserta pelatihan terhadap hasil pengabdian memberikan hasil yang baik, 8 peserta memberikan penilaian baik dan 17 peserta memberikan penilaian sangat baik.

10. Bagaimana tingkat kepuasan mitra terhadap hasil penelitian/pengabdian yang dapat di implementasikan di instansi/organisasi tempat penelitian/pengabdian?

25 responses

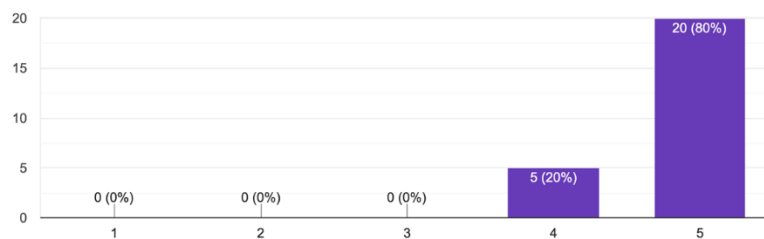


Gambar 7 Hasil Kuisisioner Tingkat Kepuasan Peserta Pengabdian

Selain itu juga dilakukan evaluasi terhadap kebermanfaatan kegiatan pengabdian. Tentunya pihak pengabdian perlu melakukan validasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Itu

bertujuan mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan tepat sasaran atau tidak. Hal tersebut diberikan pada poin 11 yang dapat dilihat pada gambar 8.

11. Bagaimana manfaat dari kerjasama penelitian/pengabdian yang dihasilkan bagi kesejahteraan masyarakat?
25 responses

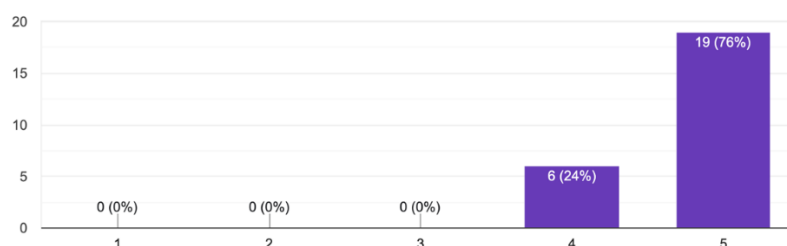


Gambar 8 Hasil Kuisisioner Manfaat Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan diagram batang yang diberikan pada gambar 8 dapat dilihat bahwa lima peserta menyatakan kegiatan yang dilakukan bermanfaat dan 20 peserta menyatakan bahwa kegiatan pengabdian sangat bermanfaat. Kemudian setelah itu, pada poin 12 ingin

diketahui apakah kegiatan pengabdian semacam ini perlu dilanjutkan lagi. Ditunjukkan pada gambar 9 bahwa kegiatan pengabdian semacam ini perlu dilanjutkan. Dari dua puluh lima peserta, enam peserta menyatakan perlu dan Sembilan belas peserta menyatakan sangat perlu.

12. Kami akan melanjutkan kerjasama sebagai mitra penelitian/pengabdian untuk kegiatan berikutnya?
25 responses



Gambar 9 Hasil Kuisisioner Keberlanjutan Kerjasama Pengabdian

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru-guru tentang pemanfaatan generatif AI untuk mempersiapkan materi ajar. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat memberikan empat materi utama. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, kegiatan pengabdian ini dirasa bermanfaat dan perlu dilaksanakan kembali. Dengan demikian dapat disimpulkan kegiatan pengabdian ini dapat

memberikan manfaat yang baik untuk mitra peserta kegiatan pengabdian Masyarakat

DAFTAR RUJUKAN

Akhyar, M., Zakir, S., Aulia Gusli, R., & Fuad Universitas Islam Negeri Syaikh Djamil Djambek Bukittinggi, R. M. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Perflexity AI dalam penulisan tugas mahasiswa pascasarjana. *Journal of Management in Islamic Education*, 4(2), 219–228. doi:10.32832/idar.v4i2.15435

- Aksenta, A., Irmawati, Hayati, N., Sepriano, Herlinah, Silalahi, A. T., ... Ginting, T. W. (2023). *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0. Perspektif* (Vol. 1).
- Cholissodin, I., Syauqy, D., Firmanda, D. A., Aji, I., Rahman, E., Harahap, S., & Septino, F. (2022). Pengembangan Auto-AI Model Generatif Analisis Kompleksitas Waktu Algoritma Untuk Data Multi-Sensor IoT Pada Node-RED Menggunakan Extreme Learning Machine. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(7), 1349. doi:10.25126/jtiik.2022976738
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Warsuta, B., & Sugiyanto. (2023). *Kajian pemanfaatan teknologi artificial intelligence generatif dalam aktivitas akademik di Politeknik Negeri Jakarta [Study on the utilization of generative artificial intelligence technology in academic activities at Politeknik Negeri]*. In *Sniv: Seminar Nasional Inovasi Vokasi* (Vol. 2, p. 524).
- Muhammad Yahya, Wahyudi, & Akmal Hidayat. (2023). *Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0*. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 190–199). doi:10.59562/semnasdies.v1i1.794
- Muttaqin, Arafa, M., Jaya, A. K., Suryawan, M. A., Gustiana, Z., Banjarnahor, A. R., ... Fajrillah. (2018). *Implementasi AI Dalam Kehidupan. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3).
- Romadon, M., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 490–497. doi:10.31004/basicedu.v5i2.734
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. doi:10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680
- Trialdi, L., & Kusumastuti, R. D. (2023). *ChatGPT: Tantangan Pendidikan Tinggi pada Era Digital*. CENTER FOR EDUCATION AND LEARNING IN ECONOMICS AND BUSINESS (CELEB) FEB UI.
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023). Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 46–52. doi:10.38043/parta.v4i1.4344