

Sosialisasi Dampak Penggunaan Teknologi AI dalam Proses Pembelajaran

Silvia Septhiani¹, Fatwa Patimah Nursa'adah², Kasih Haryo Basuki³

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

*Email Korespondensi: silviaunindra@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 22-09-2025

Disetujui 02-10-2025

Diterbitkan 04-10-2025

Keywords:

AI,
Impact,
Utilization of Learning
Technology.

ABSTRACT

Technological developments in the digital era have brought about many changes in various fields, one of which is education. Changes in the learning process, which previously could only be carried out face-to-face, can now be supported by various technological devices, such as smartphones, laptops, and digital learning platforms. Some educational technologies include cloud technology, mobile technology, virtual reality, audio and video, and artificial intelligence (AI). This certainly has a positive impact on the learning process, including facilitating learning. The use of this technology, while providing positive impacts, also brings challenges. Through this community service activity, we can provide targeted information and are expected to have a strong influence on increasing students' understanding of technology use. Providing students with an understanding of the potential of technology as an effective learning tool and the appropriate ways to integrate it into teaching and learning activities will potentially provide benefits.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Silvia Septhiani, Fatwa Patimah Nursa'adah, & Kasih Haryo Basuki. (2025). Sosialisasi Dampak Penggunaan Teknologi AI dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Ragam Pengabdian, 2(3), 571-575. <https://doi.org/10.62710/5tbt2k61>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital saat ini telah membawa banyak perubahan yang pesat di dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam proses pembelajaran yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara tatap muka kini mulai didukung oleh berbagai perangkat teknologi, seperti laptop, smartphone, dan platform pembelajaran digital dan sebagainya. Penggunaan teknologi membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan responsif. Selain itu menurut Sari dan Munir (2024) penerapan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, memudahkan siswa dalam akses informasi dan materi pembelajaran.

Ada banyak teknologi pendidikan diantaranya teknologi cloud, teknologi seluler, realitas virtual, audio dan video, serta kecerdasan buatan (AI) (Fulton dalam Hermawan 2024). Kecerdasan Buatan (AI) merupakan kemampuan sebuah mesin untuk menjalankan tiruan kecerdasan manusia dalam hal pembelajaran, penalaran, dan pengambilan keputusan. Menurut Hermawan dkk (2024) penggunaan AI dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa. Aplikasi yang sering digunakan pelajar dalam menyelesaikan tugas mereka adalah Gemini, Chatbot, GPT Chat, Meta AI, dan AI lainnya.

Teknologi memberikan banyak manfaat dalam proses belajar diantaranya (Setiawati dkk, 2024)

1. Pemanfaatan AI membantu meningkatkan efisiensi, personalisasi pembelajaran, umpan balik yang efektif, efektivitas pengajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin didominasi oleh teknologi.
2. mempermudah pemahaman materi dan menyediakan sumber tambahan yang bermanfaat

Bagi siswa, penggunaan teknologi ini memberikan banyak keuntungan. Informasi dan materi pelajaran dapat mudah dicari dengan cepat melalui perangkat internet, sehingga hal ini dapat membantu pemahaman terhadap pelajaran. Selain itu menurut Mufakhrasy (2025) penggunaan AI memberikan efisiensi waktu, akses informasi dan pembelajaran relevan, meningkatkan kualitas pembelajaran, siswa dapat terus berkembang di luar mata pelajaran.

Penggunaan teknologi bukan hanya memberikan dampak positif tetapi juga membawa berbagai tantangan di dalamnya. Menurut Repiliana (2021) ada banyak tantangan serius yang dihadapi dalam era digital ini diantaranya adalah penyebaran disinformasi, polarisasi sosial, dan kesenjangan digital. Perkembangan teknologi di zaman sekarang tidak bisa dielakkan lagi. Hal senada juga dipaparkan oleh Hadi dan Ali (2025) Dimana teknologi dapat memberikan dampak negatif diantaranya adalah:

1. Menurunkan peran guru, dan menurunkan interaksi humanistik yang sangat penting dalam proses pembelajaran. (Menurunkan hubungan sosial dan emosional yang mendukung perkembangan peserta didik)
2. Tantangan dalam informasi, privasi data, resiko bias, dan diskriminasi algoritmik
3. Ketergantungan terhadap AI yang pada akhirnya melemahkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta menurunkan kemampuan motivasi dari dalam diri siswa

Hal senada juga disampaikan oleh Alfaridzi (2024) dimana teknologi digital juga menimbulkan masalah dari sisi keamanan dan privasi, seperti serangan siber dan perlindungan privasi menjadi semakin sulit karena data pribadi yang disimpan secara digital.

Berdasarkan fakta di atas penting bagi sekolah, guru, dan juga siswa untuk memahami dampak dari berbagai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar teknologi bisa digunakan

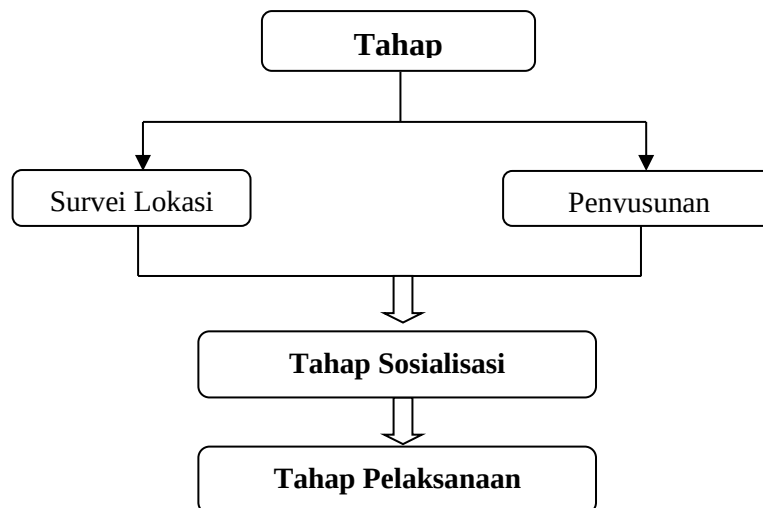
secara tepat sasaran, terstruktur dan memiliki kerangka acuan kebijakan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di tingkat SMK.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan sasaran yang tepat dan diharapkan mendapatkan pengaruh yang kuat dalam hal peningkatan pemahaman teknologi di kalangan guru dan siswa SMK.

Berdasarkan hal ini diperlukan edukasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini guna menambah wawasan peserta didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif. Salah satu kegiatan yang dilaksanakan yaitu berjudul **“Sosialisasi Dampak Penggunaan Teknologi AI dalam Proses Pembelajaran”**, dengan adanya kegiatan PKM ini, diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta dalam pemanfaatan teknologi yang tepat guna

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan YAPPA Depok Jawa Barat. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Agustus 2025. Kegiatan ini menggunakan konsep pelatihan, dimana peserta diberikan pembekalan dan materi . Pembekalan tersebut diharapkan menghasilkan peserta berkualitas.



Gambar 1. Alur Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025. Peserta dalam kegiatan ini terdiri dari siswa dan siswi Sekolah Menengah Kejuruan YAPPA Depok Jawa Barat. Dalam tahap pelaksanaan, tim melakukan kegiatan penyuluhan. Kegiatan ini dilakukan dengan mengajak seluruh peserta mengenal tentang teknologi Artificial Intelligence (AI). AI adalah suatu kemampuan sistem komputer atau mesin untuk meniru kecerdasan manusia. AI. Tim juga membahas beberapa jenis AI yang sudah sering digunakan dalam proses belajar atau pemecahan masalah dalam proses belajar seperti gemini, dan chat GPT. Rata-rata peserta sudah terbiasa dalam menggunakannya dalam belajar. Penggunaan AI dapat disesuaikan dengan

kebutuhan belajar. AI memberikan kemudahan dalam menjawab pertanyaan spesifik yang mungkin tidak terjawab dalam pembelajaran tradisional (Gea dkk, 2025)

Selain dampak positif penggunaan teknologi juga tidak luput memberikan dampak negatif bagi siswa. Dampak positifnya sangat dirasakan dalam hal kemudahan dalam mendapatkan informasi dan membantu siswa dalam mencari pemecahan masalah dalam belajar. Namun hal lain yang harus diperhatikan adalah menurunnya dari sisi hubungan antara manusia. Interaktif atau dari sisi penurunan kemampuan diri sendiri dalam belajar. Tim memberikan arahan pada siswa agar dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat guna.

Dalam pelaksanaan abdimas ini terlihat antusias siswa. Hal ini terlihat dari antusias mereka dalam bertanya pada sesi diskusi. Siswa berusaha untuk mencari tahu tentang teknologi, dan juga mencari tahu bagaimana mereka dapat menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut.

Edukasi tentang dampak ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi siswa siswi untuk menggunakan teknologi secara tepat sehingga dapat merasakan manfaat kemudahan. Dampak negatif juga dapat diminimalisir dengan penggunaan teknologi yang tepat. Seperti hanya mengakses info-info yang terkait dengan materi belajar saja. Tidak menggantungkan diri dengan teknologi terutama dalam pemecahan masalah belajar. Kemampuan diri adalah hal utama. Meningkatkan keyakinan akan kemampuan diri agar yakin menyelesaikan masalah (tugas) dalam proses belajar sendiri. Teknologi hanya sebagai fasilitator mencari sumber informasi dalam memperoleh pengetahuan sehingga kita tidak terjebak dengan teknologi yang pada akhirnya menurunkan nilai kemampuan sendiri.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berlangsung dengan lancar. Para peserta antusias dalam pelaksanaan kegiatan dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Meningkatnya kesadaran peserta akan dampak pemakaian teknologi dalam proses belajar.
2. Memberikan pemahaman pada peserta untuk menggunakan teknologi secara tepat guna. Agar dapat dirasakan manfaatnya dan mengurangi dampak negative dari penggunaan teknologi
3. Salah satu upaya yang dapat dilakukan meningkatkan keyakinan dan kemampuan diri dalam belajar agar tidak tergantung dengan AI dalam menyelesaikan pemecahan masalah belajar.

REFERENSI

- Gea Noperliani, Nehe Isihati, Zalukhu, Lasmi, Telaumbanua, Mentari, Bawamenewi, Arozatulo. 2025. Dampak Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Education and development* 13(1)
- Hadi,Zainul. Ali,Moh. 2025. Analisis Dampak Negatif Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial* . 3(2)
- Hermawan , A. Ratnawati, Dwi.Hariadi, Dodi.Vivianti. 2024. Intergrasi Artificial Intelligence Dalam Proses Belajar Mengajar. *Simposium Nasional Kepemimpinan Perguruan Tinggi Indonesia*
- Mufakhrasy, Mujam Al .Adawiyah Balqis Al. 2025. Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence AI dalam Pembelajaran dan Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9(1)
- Repiliana, N. K., Pamungkas, A., Rachman, A. A., Dzakiyah, S. F., & Unggul, U. E. (2021). *INTEGRASI*

NASIONAL DI ERA DIGITAL : TANTANGAN TEKNOLOGI DAN STRATEGI.

- Sari, Anisa P. Munir. 2024. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)* 4(2)
- Setiawati, Agustina P. Supriyedi, Elyakim N. Mulyadi, Samuel R. 2024. Dampak Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Indo MathEdu Intellectual Journal*. 5(1)