



PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN (AI) SECARA OPTIMAL UNTUK MENDORONG MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL PADA SMP NEGERI 103 MALUKU TENGAH

Dewilna Helmi¹, Yosepus A. Hallatu², Asep Asep³

¹ Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Pattimura

² Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Pattimura

³ Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Pattimura

Corresponding Author: Corresponding Author: Dewilna Helmi, Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Pattimura.
dewilnahelmi@gmail.com

Received 23 Agustus 2025; **Accepted** 29 Oktober 2025; **Online Published** 30 Oktober 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran di sekolah. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) menjadi salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan personal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 103 Maluku Tengah dengan tujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan AI sebagai media pendukung pembelajaran digital. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan peserta didik, serta evaluasi penerapan teknologi berbasis AI seperti ChatGPT, Deepseek, Gemini dan Gamma App. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik dalam memanfaatkan AI dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Minat Belajar; Era Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah mendorong dunia pendidikan untuk melakukan transformasi besar dalam sistem pembelajaran. Salah satu wujud transformasi tersebut adalah integrasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam kegiatan belajar mengajar. AI kini menjadi bagian penting dalam ekosistem pendidikan global karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (1).

Menurut UNESCO (2) pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang inklusif, berpusat pada peserta didik, serta mendorong pemerataan akses terhadap sumber belajar. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran,

tetapi juga sebagai *learning companion* yang mampu memahami kebutuhan unik setiap peserta didik dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran secara adaptif (Luckin, 2017).

Di Indonesia, penerapan AI dalam dunia pendidikan masih menghadapi tantangan besar, terutama di wilayah-wilayah dengan keterbatasan sumber daya digital seperti Maluku Tengah. Sebagian besar sekolah masih mengandalkan metode konvensional, dan minat belajar peserta didik terhadap materi berbasis digital masih rendah. Hal ini diperkuat oleh data PISA (4) yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik Indonesia dalam pembelajaran berbasis teknologi masih di bawah rata-rata negara OECD.

SMP Negeri 103 Maluku Tengah merupakan salah satu sekolah yang mulai membuka diri terhadap inovasi pembelajaran digital. Namun, kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi AI masih terbatas, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan teknis. Akibatnya, potensi besar teknologi ini belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Menurut (5), minat belajar adalah dorongan internal yang membuat individu terdorong untuk memusatkan perhatian dan aktivitasnya terhadap suatu kegiatan belajar. Dengan bantuan AI, minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penyajian materi yang lebih menarik, personalisasi pembelajaran, serta umpan balik yang cepat dan relevan (Sun & Wu, 2021).

Selain itu, teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh (7) menekankan bahwa interaksi sosial dan teknologi dapat menjadi sarana penting dalam membangun pemahaman peserta didik. AI dapat berfungsi sebagai “teman belajar virtual” yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada peserta didik SMP Negeri 103 Maluku Tengah agar mampu memanfaatkan AI secara optimal dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan literasi digital, inovasi pembelajaran, serta motivasi dan minat belajar peserta didik di era digital yang semakin kompetitif.

METODE

Metode yang digunakan meliputi:

A. Prosedur Kerja

1. Analisis Kebutuhan dan Survei Awal
Identifikasi kondisi sarana prasarana digital, kemampuan peserta didik dan karakteristik peserta didik .
2. Sosialisasi dan Literasi AI
Pengenalan konsep dasar AI, potensi penerapan di pendidikan, dan etika penggunaan teknologi.
3. Pelatihan dan Pendampingan peserta didik
dilatih menggunakan aplikasi AI seperti ChatGPT Deepseek, Gemini dan Gamma App untuk mendukung proses belajar.
4. Implementasi di Kelas peserta didik
menerapkan pembelajaran berbasis AI di beberapa mata pelajaran (IPA, Bahasa Indonesia, dan IPS).
5. Evaluasi dan Refleksi
Dilakukan melalui observasi kelas, kuesioner peserta didik, serta wawancara mendalam terhadap guru dan kepala sekolah.

B. Pelaksanaan

Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) yang dilaksanakan sebagai solusi atas permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya memerlukan metode pelaksanaan yang relevan. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Sosialisasi: Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan sosialisasi mengenai tema program kepada pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya melalui metode diskusi. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk menyamakan persepsi serta meningkatkan pemahaman bersama tentang pentingnya pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran.
2. Metode pelatihan untuk melatih Mitra :
Kegiatan ini bertujuan agar setelah program pengabdian selesai, mitra dapat

melanjutkan kegiatan secara mandiri. Materi pelatihan mencakup empat bagian utama, yaitu:

- a. Penjelasan tentang cara menggunakan aplikasi ChatGPT, Deepsek, Gemini dan Gamma App,
 - b. Penyediaan bahan bacaan yang dapat dijadikan referensi bagi fasilitator atau pelatih terkait isi materi yang akan disampaikan, dan
 - c. penyusunan lembar kegiatan yang berisi aktivitas pembelajaran bagi peserta selama proses pelatihan.
3. Fokus Grup Diskusi (Focus Group Discussion / FGD): Metode ini digunakan untuk meninjau relevansi setiap solusi yang ditawarkan. FGD berperan penting dalam menggali informasi serta menjawab berbagai pertanyaan terkait penerapan dan pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan pelatihan pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan (AI) bagi peserta didik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu proses belajar mengajar. Menurut Hakeu(8), integrasi teknologi AI dalam pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, serta adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pelatihan ini, peserta didik diajak mengeksplorasi potensi AI melalui aplikasi digital seperti, ChatGPT, Deepsek, Gemini dan Gamma App,

ChatGPT, Deepsek, Gemini, Gamma App, guna meningkatkan efektivitas, kreativitas, serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan AI ini juga berperan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, karena

pembelajaran menjadi lebih interaktif, visual, dan relevan dengan dunia digital yang mereka kenal sehari-hari.

Sebagaimana dijelaskan oleh Holmes, (1) penerapan AI dalam pendidikan dapat membantu peserta didik memahami cara mengintegrasikan elemen kecerdasan buatan ke dalam desain materi ajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual. Lebih lanjut, kegiatan ini juga membangun jejaring kolaboratif antara peserta didik dan pendidik yang berperan penting dalam pertukaran ide dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (9). Kolaborasi semacam ini turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1 Sesi Sosialisasi Optimalisasi pemanfaatan AI dalam Pembelajaran di SMP 103 Maluku Tengah.

Melalui pendekatan interaktif dan praktik langsung, peserta pelatihan belajar menggunakan alat serta aplikasi berbasis AI untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual. Pelatihan semacam ini sejalan dengan pandangan UNESCO (10) yang menekankan pentingnya penguatan kapasitas digital pendidik untuk menghadapi tantangan era revolusi industri 5.0. Selain meningkatkan keterampilan digital, kegiatan ini juga terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik, karena mereka terlibat langsung dalam proses penciptaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing (11).

Pemanfaatan kecerdasan buatan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mempercepat proses analisis dan pengolahan data pendidikan (Renz & Hilbig, 2020). Dengan demikian, AI membantu guru dan peserta didik dalam merancang pembelajaran yang lebih personal, berbasis data, dan sesuai karakteristik peserta didik (12). Pendekatan yang bersifat adaptif ini mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, karena materi yang

disajikan menjadi lebih sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu.

Kecerdasan buatan memiliki potensi besar dalam membentuk sistem pendidikan yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi global (13). Peserta didik yang menggunakan AI dapat merancang presentasi dan bahan ajar yang lebih inovatif serta memperoleh pemahaman mendalam tentang kemajuan teknologi (14). Selain itu, penerapan teknologi AI juga mendorong terwujudnya proses pembelajaran aktif, kreatif, dan efisien karena sistem AI mampu membantu guru dalam menganalisis hasil belajar secara cepat dan akurat (15).

Dengan demikian, pelatihan berbasis AI tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kompetensi digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Semua hal tersebut merupakan keterampilan dan sikap penting dalam membangun pembelajaran abad ke-21 yang lebih inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada kemajuan teknologi pendidikan.

SIMPULAN

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kemajuan dunia pendidikan. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) ke dalam pembelajaran dengan memanfaatkan AI khususnya ChatGPT, Deepsek, Gemini, Gamma App. Upaya ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, kreatif, dan inovatif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk menghadapi berbagai tantangan serta memahami aspek etika dalam penerapan teknologi AI. Melalui proses tersebut, mereka mengembangkan pemahaman yang

lebih mendalam tentang bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan relevansi pembelajaran di lingkungan pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. B. M. Holmes and C. Fadel, *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign, 2019.
- [2] UNESCO, *Educational Technology & Society*. Paris: UNESCO Publishing, 2022.
- [3] R. Luckin, *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the*

- 21st Century. UCL Institute of Education Press, 2017.
- [4] OECD, PISA 2022 Results: Learning in the Digital World. Paris: OECD Publishing, 2022.
- [5] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [6] Z. Sun, L. C. H., and M. Wu, "How Artificial Intelligence Enhances Learning Motivation in Secondary Education," *Educational Technology & Society*, vol. 24, no. 3, pp. 58–70, 2021.
- [7] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- [8] M. Hakeu, T. Rahman, and D. Siregar, "Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Digital di Era Revolusi Industri 5.0," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 45–56, 2023.
- [9] A. Kurniawan and R. Setiawan, "Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan untuk Media Pembelajaran Inovatif," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, vol. 4, no. 1, pp. 45–56, 2022.
- [10] UNESCO, *AI and Education: Guidance for Policy-Makers*. Paris: UNESCO Publishing, 2021.
- [11] M. N. Sari, "Shaping Young Learners' Character Through Teacher Questioning in English Classroom Activities," *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, vol. 4, no. 1, pp. 14–19, 2021.
- [12] Y. K. Dwivedi and D. L. Hughes, "Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary Perspectives on Emerging Challenges, Opportunities, and Agenda for Research, Practice, and Policy," *International Journal of Information Management*, vol. 57, pp. 101–994, 2021.
- [13] D. Alimisis, *Education in the Age of Artificial Intelligence: Pedagogical Challenges and Opportunities*. Springer, 2022.
- [14] A. Ng, *Machine Learning Yearning: Technical Strategy for AI Engineers*. DeepLearning.ai Press, 2021.
- [15] Y. Siregar and M. Mulyadi, "Peran Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Digital," *Jurnal Teknologi dan Sains Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 77–89, 2023.