

## **PEGUATAN KAPASITAS PEBELAJAR ENTERPRENERSHIP MELALUI PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI PELAJAR SMA NEGERI 10 GOWA**

**Firdaus W. Suhaeb<sup>1</sup>, Muh. Rijal<sup>2</sup>, Mario<sup>3</sup>, Sopian Tamrin<sup>4</sup>, Saifuddin<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup> Program Studi Sosiologi, <sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

Jl. A.P Pettarani Kota Makassar 90222

e-mail: <sup>1</sup>[firdauswsehaeb@unm.ac.id](mailto:firdauswsehaeb@unm.ac.id), <sup>2</sup>[muh.rijal@unm.ac.id](mailto:muh.rijal@unm.ac.id), <sup>3</sup>[mariosm@unm.ac.id](mailto:mariosm@unm.ac.id),  
<sup>4</sup>[sopiantamrin@unm.ac.id](mailto:sopiantamrin@unm.ac.id), <sup>5</sup>[saifuddin@unm.ac.id](mailto:saifuddin@unm.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. AI menjadi instrumen strategis yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui sistem pembelajaran adaptif, personalisasi materi, serta penyediaan akses informasi yang lebih cepat dan relevan. Kemajuan teknologi AI telah mengubah cara pendidikan disampaikan, dikelola, dan diakses oleh siswa dan pendidik. Dengan adanya AI, pendidikan menjadi lebih personal, adaptif, dan inovatif. Sehubungan dengan itu maka di pandang penting untuk siswa mengetahui pemanfaatan AI yang lebih maksimal guna mendukung proses pembelajaran. Adapun tujuan dari kegiatan ini yaitu 1) memperkenalkan kepada siswa macam-macam teknologi artificial intelligence dalam entrepreneurship, 2) meningkatkan pengetahuan siswa dalam penggunaan artificial intelligence dalam meningkatkan kapasitas pembelajar yang mandiri, kritis, kreatif, inovatif dan partisipatif, 3) mengimplementasikan teknologi artificial intelligence dalam meningkatkan kapasitas pembelajar yang mandiri, kritis, kreatif, inovatif dan partisipatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan berbagai teknologi. Siswa tidak hanya memperoleh wawasan konseptual mengenai pentingnya sikap kreatif, inovatif, dan mandiri, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis memanfaatkan artificial intelligence (AI) sebagai media penunjang ide dalam pembelajaran dan ide kewirausahaan

**Kata kunci:** . *Artificial Intelligence, Pelajar, Enterprenership*

### **1. PENDAHULUAN**

Pada era modern ini, perkembangan teknologi telah membawa kita ke dalam dunia yang semakin kompleks dan canggih. Kemajuan teknologi tidak hanya mempengaruhi cara manusia bekerja, tetapi juga mengubah cara berpikir, berinteraksi, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi yang paling menarik perhatian dan kini menjadi pusat transformasi global adalah kecerdasan buatan, atau yang lebih dikenal sebagai AI (Artificial Intelligence). AI merupakan konsep di mana komputer, sistem komputasi, atau mesin dirancang untuk dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya dianggap hanya bisa dilakukan oleh manusia. Tugas tersebut mencakup kemampuan untuk berpikir, belajar, menganalisis data, membuat keputusan, hingga beradaptasi dengan situasi baru.

Sejak awal konsep AI diperkenalkan pada tahun 1950-an, perkembangannya mengalami lonjakan yang sangat signifikan. Menurut (Dewi), "Kecerdasan buatan atau artificial intelligence merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia". Pernyataan ini menunjukkan bahwa inti dari AI adalah memberikan kemampuan kognitif pada sistem

komputer, sehingga mesin tidak lagi sekadar bekerja sesuai perintah statis, tetapi mampu menjalankan penyelesaian masalah yang menyerupai cara berpikir manusia. Dari sekadar sistem yang dapat melakukan tugas-tugas terprogram secara otomatis, AI berkembang menjadi teknologi yang mampu belajar dari data dan pengalaman sehingga dapat meningkatkan kinerjanya seiring waktu.

Kemajuan ini telah menghasilkan perkembangan AI yang sangat beragam dan merata di berbagai bidang kehidupan. Di dunia kesehatan, AI digunakan untuk mendiagnosis penyakit secara cepat menggunakan citra medis. Di sektor transportasi, teknologi ini memungkinkan hadirnya kendaraan tanpa pengemudi (*autonomous vehicle*) yang dapat mengurangi kecelakaan akibat *human error*. Di bidang finansial, AI membantu mendeteksi penipuan, menganalisis pasar saham, hingga memberikan layanan pelanggan melalui chatbot cerdas. Dalam industri, AI berperan dalam otomatisasi proses produksi dan perawatan mesin berbasis prediksi. Bahkan dalam dunia hiburan, AI mampu menciptakan musik, gambar, film, dan simulasi virtual secara otomatis. Semua itu menunjukkan betapa luas peran kecerdasan buatan dalam kehidupan modern.

Salah satu faktor utama yang mendorong perkembangan pesat AI adalah kemajuan dalam pemrosesan data, baik dari sisi kapasitas penyimpanan data yang semakin besar maupun kemampuan komputasi yang semakin cepat. Jumlah data yang dihasilkan manusia dari tahun ke tahun meningkat drastis, sehingga algoritma AI yang semakin kompleks memiliki sumber belajar yang sangat melimpah. Kemampuan untuk mengolah data dalam jumlah besar secara cepat membuat AI mampu mengatasi tantangan pemrosesan data yang sebelumnya sulit atau bahkan tidak mungkin dilakukan oleh manusia secara efisien.

Menurut (Avron Barr dan Edward E. Feigenbaum), *artificial intelligence* adalah sebagian dari komputer sains yang mempelajari (dalam arti merancang) sistem komputer yang berintelijensi, yaitu sistem yang memiliki karakteristik berpikir seperti manusia. Berdasarkan definisi ini, AI tidak sekadar alat bantu teknologi, tetapi merupakan upaya serius untuk meniru proses kognitif manusia, seperti penalaran, pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan memahami bahasa. Dengan demikian, AI menjadi salah satu inovasi yang mampu memberikan nilai tambah besar bagi produktivitas, efisiensi, dan inovasi dalam berbagai sektor industri.

Namun, di balik berbagai manfaatnya, kehadiran AI juga memunculkan sejumlah pertanyaan dan tantangan etis yang perlu mendapat perhatian. Isu utama yang sering muncul adalah privasi dan keamanan data. Di era digital yang semakin terhubung, semakin banyak data pribadi yang digunakan sebagai bahan analisis AI. Jika tidak dikelola dengan baik, data tersebut dapat menjadi sasaran penyalahgunaan atau kebocoran yang merugikan individu. Selain itu, muncul pula kekhawatiran mengenai keadilan dalam pengambilan keputusan oleh AI. Jika algoritma dilatih dengan data yang bias, maka hasil keputusan yang diambil pun dapat menjadi bias dan diskriminatif.

Pertanyaan lainnya adalah bagaimana hubungan antara manusia dan mesin akan berkembang seiring meningkatnya kemampuan AI. Sebagian orang khawatir bahwa AI akan menggantikan banyak pekerjaan manusia, sehingga menimbulkan masalah sosial seperti pengangguran atau ketimpangan ekonomi. Di sisi lain, ada pula pandangan optimis bahwa AI dapat menjadi alat bantu yang memperkuat kemampuan manusia dan membuka lapangan pekerjaan baru yang membutuhkan keterampilan digital tingkat tinggi.

Dalam pendahuluan ini, kita akan menjelajahi lebih jauh konsep dasar AI, melihat bagaimana perkembangannya dari masa lalu hingga mencapai titik inovasi saat ini, serta memahami dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Menurut (Rich dan Knight), kecerdasan buatan merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan menawarkan media maupun uji teori tentang kecerdasan. AI tidak hanya mempelajari cara kerja mesin, tetapi juga membantu peneliti memahami bagaimana kecerdasan manusia bekerja melalui simulasi dan model komputasional.

AI telah mengubah dunia kita dan akan terus membentuk masa depan kita. Teknologi ini berpotensi memberikan kontribusi besar dalam menyelesaikan berbagai permasalahan global, mulai dari kesehatan, pendidikan, pangan, energi, hingga perubahan iklim. Namun, pemahaman yang lebih dalam tentang konsep, manfaat, risiko, dan etika AI sangat penting agar kita mampu menghadapi tantangan dan peluang yang muncul dalam era digital ini. Dengan memahami AI secara komprehensif, kita dapat memanfaatkan teknologi ini secara bijaksana, bertanggung jawab, dan berkelanjutan, sehingga keberadaannya dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi seluruh umat manusia. Kecerdasan buatan (AI) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap sektor pendidikan di seluruh dunia. Kemajuan teknologi AI telah mengubah cara pendidikan disampaikan, dikelola, dan diakses oleh siswa dan pendidik. Dengan adanya AI, pendidikan menjadi lebih personal, adaptif, dan inovatif. Dampak kecerdasan buatan terhadap pendidikan dapat dilihat dari beberapa aspek yang akan dibahas dalam artikel ini (Manongga et al., 2022).

Menurut (Murphy) menyatakan bahwa dengan menggunakan sistem kecerdasan pada pendidikan, dapat membuat siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang aktif dan mandiri. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan abad 21 yang berfokus pada peran siswa di dalam pembelajaran. Literatur yang digunakan berupa buku, artikel ilmiah yang berasal dari jurnal internasional maupun nasional. Literatur yang digunakan adalah literatur relevan dengan studi ini dan telah dicetak maupun dipublikasikan. Penggunaan kriteria inklusi dan eksklusi terhadap seluruh literatur merupakan metode penyeleksiannya.

Dalam lintasan peradaban manusia, tidak ada hal yang memiliki dampak lebih besar daripada perkembangan teknologi. Seiring berjalannya waktu, manusia telah berhasil mengatasi tantangan dan melampaui batasan melalui inovasi teknologi yang luar biasa. Perjalanan ini telah membawa kita dari zaman prasejarah hingga era digital yang mendominasi dunia saat ini. Kecerdasan Buatan (artificial intelligence) merupakan ilmu teknis baru yang mempelajari dan mengembangkan teori, metode, teknologi, dan sistem aplikasi untuk mensimulasikan, memperluas, dan memperluas sumber daya manusia kecerdasan.

Sebagai subjek yang komprehensif dan interdisipliner, artificial intelligence melibatkan banyak bidang ilmiah seperti ilmu komputer, fisiologi, filsafat, psikologi dan matematika. Tujuan jangka pendek yang ingin dicapai adalah membangun aplikasi cerdas dengan penggunaan teknologi tinggi. Sebagai system cerdas, inti dari artificial intelligence adalah aktivitas berbagai sirkuit jaringan saraf refleks terkondisi kompleks yang dibentuk melalui pelatihan adaptif melalui proses belajar.

Dalam konteks pendidikan, kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan efektivitas pembelajaran. Salah satu manfaat terbesar dari penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk personalisasi pembelajaran. Sistem kecerdasan buatan dapat mengumpulkan data tentang kekuatan dan kelemahan setiap siswa dan kemudian merancang program pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu (Liriwati, 2023).

Penggunaan artificial intelligence dalam dunia pendidikan merupakan salah satu ciri era Industrial Revolution 4.0 yang ditandai oleh adanya otomasi dan pertukaran data dimana masyarakat mencari, mengutip, menganalisis data dan informasi, mengakses layanan cloud melalui internet. Sementara, Society 5.0 didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centered) dimana kemajuan teknologi dan ekonomi digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan sebuah sistem yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik (Prastiwi & Pujiawati, 2019)

Adapun tujuan dari kegiatan ini yaitu pertama memperkenalkan kepada siswa macam-macam teknologi artificial intelligence dalam entrepreneurship, kedua meningkatkan pengetahuan siswa dalam penggunaan artificial intelligence dalam meningkatkan kapasitas pembelajar yang mandiri, kritis, kreatif, inovatif dan partisipatif, ketiga mengimplementasikan teknologi artificial intelligence dalam meningkatkan kapasitas pembelajar yang mandiri, kritis, kreatif, inovatif dan partisipatif

## **2. METODE PENGABDIAN**

Kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 10 Gowa dengan sasaran utama sebanyak 30 orang siswa dan 5 orang guru yang secara keseluruhan berjumlah 35 peserta. Penentuan jumlah dan karakteristik peserta dilakukan berdasarkan hasil observasi awal terhadap kondisi siswa dan guru, khususnya terkait kebutuhan mereka dalam memahami dan memanfaatkan teknologi artificial intelligence (AI) sebagai media pendukung pembelajaran dan pengembangan kemampuan kewirausahaan. Observasi ini juga menegaskan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap dunia digital, namun masih membutuhkan pendampingan dalam penggunaan aplikasi berbasis AI secara tepat dan produktif.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini mengacu pada pendekatan penelitian tindakan partisipatif, yang memadukan unsur presentasi, peragaan, serta pelatihan langsung agar peserta terlibat aktif. Pada tahap pembukaan, kegiatan dibuka secara resmi oleh Kepala Sekolah SMAN 10 Gowa yang sekaligus memberikan sambutan mengenai urgensi penguasaan literasi digital di era teknologi saat ini. Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi yang terbagi menjadi dua sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pengenalan artificial intelligence, meliputi konsep dasar, perkembangan teknologi, serta pemanfaatannya dalam dunia pendidikan dan kewirausahaan. Peserta diberikan pemahaman mengenai bagaimana AI dapat digunakan untuk mendukung kreativitas, meningkatkan efisiensi kerja, serta membuka peluang usaha baru di bidang digital.

Sesi kedua berisi pengaplikasian berbagai macam aplikasi berbasis AI yang dapat digunakan oleh pelajar dalam aktivitas sehari-hari maupun dalam pengembangan proyek usaha. Beberapa aplikasi yang dikenalkan antara lain Canva, Gamma, dan beberapa platform AI lainnya yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Peserta tidak hanya mendapatkan penjelasan teoretis, tetapi juga melihat langsung demonstrasi penggunaan fitur-fitur penting dari setiap aplikasi.

Setelah menyelesaikan sesi materi, peserta kemudian dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang siswa dan didampingi oleh 1 guru serta 1 dosen sebagai fasilitator. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan setiap siswa dapat mempraktikkan penggunaan aplikasi AI secara mandiri dan memahami langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menghasilkan karya digital seperti poster, presentasi otomatis, konten promosi, dan materi kreatif lainnya. Dalam proses pelatihan, peserta dilatih untuk mengidentifikasi kebutuhan, menentukan konsep, memilih template, serta melakukan penyesuaian desain menggunakan AI sehingga karya yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai tujuan.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh kemampuan teknis, tetapi juga memperoleh pemahaman lebih luas mengenai potensi pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung kegiatan pembelajaran, kreativitas, dan pengembangan jiwa kewirausahaan. Guru yang terlibat dalam kegiatan ini pun mendapat manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan sehingga diharapkan dapat melanjutkan pendampingan kepada siswa dalam jangka panjang. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kapasitas digital di lingkungan SMAN 10 Gowa serta mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yang melibatkan 30 siswa SMAN 10 Gowa dan 5 orang guru yaitu dengan pemberian materi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan tindakan aksi berupa pengaplikasian beberapa platform AI dalam menunjang proses pembelajaran dan kewirausahaan siswa.

Sesi pertama penguatan kapasitas pembelajaran entrepreneurship melalui pemanfaatan AI ini diisi dengan penyampaian materi dari narasumber, dengan topik pemanfaatan AI sebagai media alternatif dalam penguatan kapasitas pembelajaran entrepreneurship selama 60 menit. Dalam pemaparan ini, narasumber menyampaikan terlebih dahulu apa dan mengapa AI.



Dijelaskan bahwa AI dalam konteks Pendidikan merupakan salah satu platform digital yang bermanfaat untuk diberdayakan sebagai salah satu tools untuk meningkatkan kapasitas entrepreneurship siswa. Pemateri juga memaparkan, alasan memanfaatkan AI, yakni Pertama, alasan kepraktisan. AI mudah digunakan, khususnya dalam proses mendesain, mendistribusikan hasil desain, dan menghasilkan beberapa konten. Kedua, platform ini dapat memungkinkan penggunaanya berkolaborasi dan berbagi konten dengan biaya yang terjangkau dan bahkan tanpa biaya. Ketiga, pemanfaatan AI dapat menjadi salah satu tools komunikasi bagi berbagai kalangan. Pada sesi selanjutnya, narasumber mulai menjelaskan tentang bagaimana pemanfaatan AI dalam dunia Pendidikan, yaitu Pertama, AI bagi siswa dapat dimanfaatkan sebagai media desain maupun belajar terutama dalam mendukung pembelajaran. Kedua, bagi siswa, AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar. Ketiga, keberadaan AI dapat dimaksimalkan sebagai referensi dalam melakukan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran. Setelah pemaparan bagian ini, selanjutnya narasumber memperkenalkan tentang jenis atau ragam serta kategori AI. Selain itu, narasumber juga menjelaskan tentang apa isi informasi yang seharusnya ada dalam sebuah AI untuk menggunakan sebagai penguatan kapasitas entrepreneurship. siswa kemudian diarahkan untuk juga mengenal bagaimana cara melakukan pengelolaan melalui AI. Mengakhiri sesi ini dilakukan diskusi berupa tanya jawab di antara narasumber dengan peserta. Beberapa peserta memberikan pertanyaan tentang isi atau konten informasi yang perlu ditampilkan dalam AI. Dari pertanyaan ini, narasumber menjelaskan bahwa penguatan kapasitas entrepreneurship AI.

Setelah peserta dibekali dengan materi terkait apa, bagaimana, dan mengapa AI, selanjutnya dilakukan sesi tutorial dan praktek perancangan salah satu aplikasi AI. Setelah peserta dibekali dengan materi terkait apa, bagaimana, dan mengapa AI, selanjutnya dilakukan sesi tutorial dan praktek perancangan salah satu aplikasi AI. Setiap kelompok mulai mengaplikasikan proses dan Langkah-langkah yang telah diterangkan tadi dengan memanfaatkan beberapa sumber aplikasi dan referensi AI yang ada. Berikutnya mengarahkan setiap kelompok untuk membuat satu desain pembelajaran yang sesuai dengan yang diinginkan. Hingga tahap ini setiap kelompok berhasil membuat satu desain pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva dan gamma.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan kegiatan Penguatan Kapasitas Pebelajar Enterprenership Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Bagi Pelajar SMAN 10 Gowa

Gambar 1 menampilkan suasana pelaksanaan kegiatan Penguatan Kapasitas Pembelajaran Entrepreneurship melalui pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) bagi pelajar SMAN 10 Gowa. Dalam dokumentasi ini terlihat antusiasme para siswa yang mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan secara aktif. Para peserta tampak memperhatikan pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri, sekaligus terlibat dalam sesi praktik penggunaan berbagai aplikasi berbasis AI yang diperkenalkan selama kegiatan. Kehadiran guru pendamping dan tim pelaksana turut memberikan dukungan yang signifikan, memastikan setiap siswa dapat memahami materi dengan baik. Dokumentasi ini juga menggambarkan suasana ruang pelatihan yang tertata rapi, mencerminkan persiapan matang dari pihak sekolah maupun penyelenggara. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh wawasan baru tentang teknologi AI, tetapi juga didorong

untuk memanfaatkannya dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan kewirausahaan. Gambar ini menjadi bukti nyata kontribusi kegiatan dalam meningkatkan literasi digital pelajar.

#### **4. SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Penguatan Kapasitas Pembelajar Entrepreneurship melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence bagi Pelajar SMA Negeri 10 Gowa” dapat dikatakan berhasil karena mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan berbasis teknologi. Para siswa tidak hanya memperoleh wawasan konseptual mengenai pentingnya sikap kreatif, inovatif, dan mandiri dalam dunia usaha, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis memanfaatkan artificial intelligence (AI) sebagai media penunjang ide dalam pembelajaran dan ide kewirausahaan.

Antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa sepanjang kegiatan menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital. Lebih jauh, kegiatan ini menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri siswa untuk mengembangkan potensi terlebih kepada jiwa kewirausahaan mereka dengan mengintegrasikan teknologi cerdas yang terus berkembang.

Dengan demikian, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkuat kapasitas pelajar dalam menghadapi tantangan entrepreneurship melalui literasi digital dan pemanfaatan AI. Ke depan, diperlukan pendampingan berkelanjutan dan pengembangan kurikulum praktis yang lebih sistematis agar inovasi dan keterampilan yang diperoleh siswa dapat diaplikasikan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan usaha mandiri

#### **5. SARAN**

Saran pada jurnal hasil pengabdian berupa himbauan maupun tata cara yang perlu dilakukan yaitu pelatihan dilakukan secara bertahap dengan memperkenalkan aplikasi AI yang mudah di akses oleh siswa dan guru. Pendampingan juga penting dilakukan oleh guru guna memaksimalkan potensi yang ada dan membantu mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa. Selain itu evaluasi terhadap produk/karya siswa penting untuk dilakukan demi mengukur ketercapaian suatu kegiatan. Pemanfaatan AI ini sangat penting demi bekal siswa untuk bisa bersaing secara global. Bagi guru juga bisa menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan AI untuk merancang proses pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih tim mulai proses perancangan, pelaksanaan hingga selesainya kegiatan pengabdian ini. Kepada Kepala Sekolah SMAN 10 Gowa yang telah memfasilitasi kegiatan ini mendampingi kegiatan ini hingga selesai serta Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Tak lupa juga kepada para Narasumber dan siswa yang dengan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62–71.
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). *Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan*. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3 (2), 41–55.
- Prastiwi, C. H. W., & Pujiawati, N. (2019). Penggabungan artificial intelligence dan kecerdasan

alami dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 172–178.

Cleophas, Frans. (2011). Penggunaan Media Pembelajaran Yang Tepat Dapat Menunjang Keberhasilan Dalam Proses Pembelajaran. [Online]. Tersedia <http://kursusinggris.wordpress.com/2011/01/19/penggunaan-mediapembelajaran-yang-tepat-dapat-menunjang>

Mishra, P., & Koehler, M. (2009). *Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge and Learning Activity Types : Curriculum-based Technology Integration Reframed*. Journal of Research on Technology in Education,

Hume, A., & Berry, A. (2010). *Constructing CoRes –a strategy for building PCK inpre-service science teacher education*. Research in Science Education, DOI10.1007/s11165

Kind, V. (2009). *Pedagogical content knowledge in science education: Potential and perspectives for progress*. Studies in Science Education, 45 (2), 169–204

Loughran, J., Mullhall, P., & Berry, A. (2004). *In search of pedagogical content knowledge in science: Developing ways of articulating and documenting professional practice*. Journal of Research in Science Teaching, 41(4), 370

Loughran, J., Berry, A., & Mullhall, P. (2006). *Understanding and developing science teachers' pedagogical content knowledge*. Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers.