

Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis *Artificial Intelligence* di SMK Negeri Seni dan Budaya

Rustam Efendy Rasyid ^{1*}, Sitti Aisa ², Pratiwi Ramlan ³, Jamaluddin ⁴,
Andi Sadapotto ⁵, Ahmad Mustanir ⁶, Nuraini Kasman ⁷, Masnawati ⁸

¹⁻⁸ Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

* vandyv93@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mendampingi guru-guru di SMK Negeri Seni dan Budaya dalam menyusun modul pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 19-21 September 2024 melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan intensif yang melibatkan 20 guru mata pelajaran seni dan budaya. Para guru diberikan pengetahuan dasar tentang AI serta penerapannya dalam penyusunan modul pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi AI, di mana 85% dari peserta menyatakan siap untuk mengintegrasikan AI dalam pembelajaran. Beberapa modul berbasis AI berhasil disusun dan diuji coba dalam pembelajaran kelas. Evaluasi menunjukkan bahwa modul-modul tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi AI di bidang seni, kegiatan ini dinilai berhasil dan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pendidikan di SMK Negeri Seni dan Budaya. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pelatihan lanjutan untuk memaksimalkan penggunaan AI dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *artificial intelligence, modul pembelajaran, pendidikan seni, SMK*

Pendahuluan

Dalam era Revolusi Industri 4.0, penggunaan teknologi canggih, termasuk *artificial intelligence* (AI), telah menjadi kebutuhan mutlak di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi AI dalam pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyiapkan lulusan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman (Priyanto, 2021). Hal ini juga berlaku pada SMK Negeri Seni dan Budaya, di mana kebutuhan akan modul pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi sangat krusial.

SMK Negeri Seni dan Budaya sebagai lembaga pendidikan vokasi yang mengedepankan kreativitas dan inovasi memerlukan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Namun, menurut (Kusnadi, 2022), banyak

sekolah kejuruan, khususnya yang bergerak di bidang seni dan budaya, masih mengalami keterbatasan dalam menyusun modul pembelajaran yang terintegrasi dengan AI. Keterbatasan ini berpotensi menghambat kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif.

Pendampingan dalam penyusunan modul berbasis AI di SMK Negeri Seni dan Budaya menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Menurut (Sugiyono, 2020), modul berbasis AI tidak hanya mempermudah proses belajar-mengajar, tetapi juga membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan individu siswa, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Modul ini memungkinkan para guru untuk lebih fleksibel dalam mengatur materi dan metode pengajaran.

Program pendampingan ini diharapkan dapat membantu guru di SMK Negeri Seni dan Budaya untuk memahami dasar-dasar AI dan bagaimana penerapannya dalam penyusunan modul pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Rahmawati D. , 2023), pelatihan dan pendampingan dalam penyusunan modul berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi guru dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.

Lebih lanjut, pemanfaatan AI dalam pendidikan seni dan budaya memiliki potensi besar dalam mendorong inovasi kreatif. Dalam konteks ini, Ridwan (2021) menegaskan bahwa AI dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis sekaligus membebaskan waktu guru untuk fokus pada aspek kreatif dan strategis dalam proses belajar mengajar (Ridwan, 2021). Hal ini menjadikan AI sebagai alat yang tepat untuk mendukung pendidikan seni yang bersifat dinamis dan menuntut kreativitas tinggi.

Melalui program ini, para guru diharapkan dapat mengembangkan modul yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada praktik kreatif dengan memanfaatkan AI. Studi oleh (Maulana, 2022) menunjukkan bahwa penerapan AI dalam modul pembelajaran di bidang seni dapat membantu siswa dalam merancang karya seni berbasis teknologi dan mengoptimalkan potensi mereka di dunia kreatif.

Dengan adanya modul berbasis AI, siswa di SMK Negeri Seni dan Budaya diharapkan memiliki kemampuan lebih untuk bersaing di dunia kerja dan mampu berinovasi dalam bidang seni dan budaya. Hal ini sejalan dengan pandangan (Wahyudi, 2022), yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi oleh siswa kejuruan agar mereka dapat beradaptasi dengan cepat terhadap kebutuhan industri kreatif.

Pendampingan ini diharapkan dapat menghasilkan modul pembelajaran berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan seni dan budaya di era digital. Program ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang, baik bagi guru, siswa, maupun institusi pendidikan itu sendiri, sebagaimana yang diutarakan oleh (Santoso, 2023), bahwa transformasi digital dalam pendidikan merupakan salah satu kunci dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berdaya saing global.

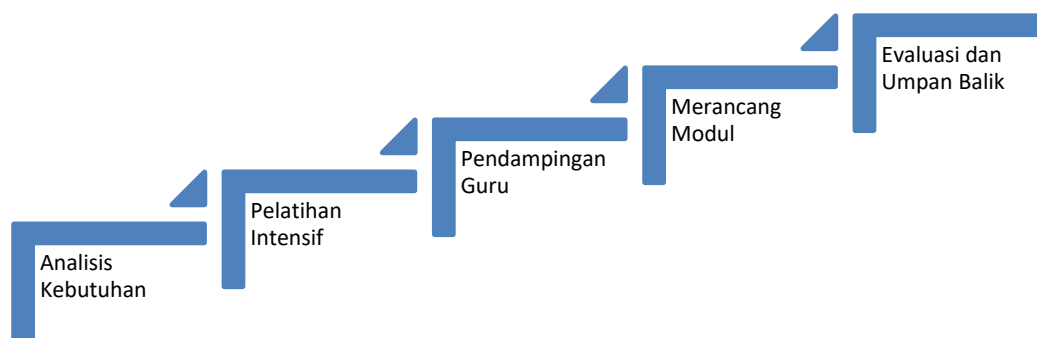
Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya akan diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dan

observasi terhadap guru-guru untuk memahami tingkat penguasaan teknologi dan kebutuhan dalam penyusunan modul berbasis AI. Setelah itu, pelatihan intensif akan diberikan kepada para guru, yang mencakup pengenalan dasar-dasar AI dan penggunaannya dalam pembelajaran seni dan budaya. Pelatihan ini dilakukan secara tatap muka dan didukung dengan materi digital untuk pembelajaran mandiri.

Tahap berikutnya adalah pendampingan guru dalam menyusun modul berbasis AI yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Guru-guru akan dibimbing secara langsung untuk merancang modul yang inovatif dan interaktif. Setelah modul selesai, uji coba dilakukan di kelas dengan melibatkan siswa, dan evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa untuk memastikan modul tersebut efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Metode pelaksanaan digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya dilaksanakan pada tanggal 19-21 September 2024. Kegiatan ini dimulai dengan tahap pembukaan yang dihadiri oleh pihak sekolah, guru-guru, serta tim pelaksana. Pada hari pertama, dilakukan identifikasi kebutuhan guru melalui diskusi kelompok dan wawancara terkait pengetahuan dan pemahaman mereka tentang penggunaan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan gambaran mengenai tingkat kesiapan dan minat para guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam modul pembelajaran mereka.

Pada hari kedua dan ketiga, dilaksanakan pelatihan intensif yang mencakup pengenalan dasar-dasar AI serta cara mengaplikasikannya dalam penyusunan modul pembelajaran. Para guru dibimbing untuk menggunakan perangkat lunak AI yang relevan dan didukung oleh modul pelatihan digital yang dapat diakses kapan saja. Para peserta aktif terlibat dalam proses pembuatan modul pembelajaran berbasis AI, di mana setiap kelompok menyusun draft modul sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Tim pelaksana memberikan pendampingan intensif, membantu para guru memahami

penggunaan AI dalam mengoptimalkan kreativitas siswa dan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para guru di SMK Negeri Seni dan Budaya memiliki peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan AI untuk menyusun modul pembelajaran. Sebanyak 85% guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih siap dan termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi AI dalam pengajaran mereka. Selain itu, beberapa modul berbasis AI telah berhasil disusun dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Modul-modul ini mencakup elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih kreatif dan mandiri.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari para peserta dan siswa yang mengikuti uji coba modul. Dari hasil evaluasi, sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan dan pendampingan yang diberikan. Mereka merasa modul yang disusun lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa tantangan yang diidentifikasi, terutama terkait dengan penyesuaian penggunaan AI di bidang seni yang membutuhkan pendekatan khusus. Para guru menyarankan perlunya pelatihan lanjutan untuk memperdalam kemampuan mereka dalam memaksimalkan potensi AI dalam pembelajaran seni dan budaya. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai sukses dalam mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kapasitas guru dan menghasilkan modul berbasis AI yang inovatif.

Kesimpulan

Kegiatan Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya yang dilaksanakan pada tanggal 19-21 September 2024 telah berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan, para guru berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam modul pembelajaran. Hasilnya, beberapa modul pembelajaran berbasis AI telah disusun dan siap digunakan, memberikan pendekatan baru yang lebih interaktif dan kreatif bagi siswa.

Meskipun terdapat tantangan dalam penerapan AI di bidang seni dan budaya, umpan balik yang positif dari para peserta menunjukkan bahwa program ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam memajukan pendidikan di SMK Negeri Seni dan Budaya. Dengan adanya pelatihan lanjutan yang disarankan, diharapkan kemampuan para guru dalam memanfaatkan AI akan terus berkembang sehingga mereka dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Program ini diharapkan menjadi langkah awal bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Ucapan Terima kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berperan aktif dalam mensukseskan kegiatan Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya. Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SMK Negeri Seni dan Budaya yang telah memberikan dukungan penuh serta partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tanpa kerja sama dan komitmen yang kuat, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik.

Kami juga berterima kasih kepada seluruh tim pelaksana dan pihak-pihak terkait lainnya yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam membantu menyusun dan melaksanakan program ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan di SMK Negeri Seni dan Budaya, serta mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja yang terus berkembang. Terima kasih.

Referensi

- Arifin, Z. (2019). *Pendidikan Vokasi dan Tantangan Dunia Kerja*. Jakarta: Gramedia.
- Haryanto, T. (2021). *Strategi Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Indrawati, R. (2022). *Dinamika Kurikulum dan Pendidikan Vokasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iskandar, M. (2020). *Pendidikan Vokasi yang Berkelanjutan: Teori dan Praktik*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Kusnadi, T. (2022). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Maulana, R. (2022). *Penerapan AI dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Media Literasi.

- Nugroho, A. (2021). *Kurikulum SMK dan Kebutuhan Dunia Kerja*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, A. (2021). *Integrasi Kompetensi Industri dalam Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Priyanto, A. (2021). *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Pendidikan Vokasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2023). *Pendampingan Teknologi dalam Pendidikan*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Rahmawati, F. (2023). *Penyelarasan Kurikulum SMK dengan Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ridwan, M. (2021). *AI untuk Kreativitas dalam Pendidikan Seni*. Surabaya: Widya Mandala.
- Santoso, H. (2023). *Transformasi Digital di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Mizan.
- Sugiyono, A. (2020). *Metode Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, D. (2020). *Kolaborasi Dunia Pendidikan dan Industri*. Bandung: Penerbit ITB.
- Susanto, R. (2020). *SMK Pusat Keunggulan: Membangun Kompetensi Siswa yang Relevan dengan Industri*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Wahyudi, B. (2022). *Penguasaan Teknologi di Sekolah Vokasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibowo, S. (2022). *Relevansi Pembelajaran Vokasi dengan Kebutuhan Industri*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.