



Edukasi Artificial Intelligent dalam Implementasi Fitur Meta AI di Whatsapp

Artificial Intelligent Education in the implementation of Meta AI features on WhatsApp

Achmad Sarwandi^{1*}, Lusi Ariyani²

¹⁻² Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

*Korespondensi: achmad12@gmail.com

Article History:

Received: Mei 27, 2025

Revised: Juni 10, 2025

Accepted: Juni 24, 2025

Online Available: Juni 26, 2025

Keywords: students, technology, meta AI

Abstract: *The use of AI by students is increasingly widespread and changing the way they learn and interact with course materials. This community service aims to provide socialization and education to UKM futsal students while promoting student rights, increasing student understanding of meta AI technology in education, as well as its potential positive and negative effects, and recognizing the importance of using certain meta AI technologies. Meta provides generative AI technology that drives the experience of using AI available through WhatsApp. Meta AI results will certainly be produced by AI as a form of response to users. The activity is carried out through socialization with discussion and lecture methods as well as questions and answers. The delivery material is in the form of slides that are displayed during the activity and sent to participants. This activity also includes assessing the level of participant understanding of meta AI technology.*

Abstrak

Penggunaan AI oleh mahasiswa semakin meluas dan mengubah cara mereka belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pendidikan kepada mahasiswa ukm futsal sekaligus mempromosikan hak-hak mahasiswa, meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang teknologi meta AI di bidang pendidikan, serta potensi efek positif dan negatifnya, dan mengakui pentingnya penggunaan teknologi meta AI tertentu. Meta menyediakan teknologi AI generatif yang memotori pengalaman menggunakan AI yang tersedia melalui WhatsApp. Hasil Meta AI niscaya akan dihasilkan oleh AI sebagai bentuk respon kepada pengguna. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi dengan metode diskusi dan ceramah serta tanya jawab. Materi penyampaian dalam bentuk slide yang ditayangkan pada saat kegiatan berlangsung dan dikirimkan kepada peserta. Kegiatan ini juga meliputi penilaian tingkat pemahaman peserta terhadap teknologi meta AI.

Kata Kunci: mahasiswa, teknologi, meta AI.

1. PENDAHULUAN

Setiap tahunnya, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan dan perubahan. Manfaat yang diperoleh pun sangat banyak, baik bagi individu maupun masyarakat umum. Misalnya, kita perlu berkomunikasi dengan orang yang dekat dengan kita, namun saat ini kita dapat berkomunikasi dengan berbagai versi komputer dan handphone. Teknologi merupakan perangkat atau sistem yang dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi masyarakat, serta teknologi untuk keperluan lainnya (Hidayat et al., 2020). Teknologi merupakan sarana untuk memperoleh hal-hal pokok bagi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia (KBBi dalam Aeni, 2022).

Generasi milenial adalah generasi yang lahir mulai tahun 1980-1990-an atau 2000-an dengan karakter pribadi yang kreatif, memiliki ide dan gagasan yang cemerlang, terbiasa berpikir out of the box, percaya diri, pandai bersosialisasi serta berani menyampaikan pendapat di depan publik melalui media sosial (Naita Novia, 2020). Generasi milenial selalu ingin tahu lebih banyak tentang apa pun yang berhubungan dengan perkembangan dunia. Saat ini, mereka sangat bergantung pada media sosial sebagai sumber teknologi dan informasi. Namun, mereka tidak memiliki filter untuk membedakan antara informasi yang bermanfaat secara umum dan informasi yang tidak. (Hifni & Ahsan, 2022) Perlu dilakukan antisipasi oleh para pendidik, dan pihak-pihak berkompeten. Ketika berbicara tentang pentingnya pendidikan, sosialisasi dan membina generasi muda pemanfaatan teknologi informasi tidak dapat diabaikan.

Saat ini, penggunaan aplikasi berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI) telah memengaruhi banyak aspek kehidupan sehari-hari. Teknologi untuk membangun sesuatu dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan (Yustiasari Liriwati, 2023), kesehatan (Nuryani et al., 2023), dan robotika, yang memungkinkan robot diajarkan bahasa Indonesia. (Donggala Putra Thalib et al., 2024).

Penerapan AI juga dapat memberikan dampak positif pada berbagai bidang, termasuk pendidikan (Hakim, 2022). Penggunaan berbagai program pengolah kata, Google Docs, dan perangkat lunak penyunting teks telah memudahkan mahasiswa dan guru dalam menyelesaikan tugas pendidikan. Sebagaimana setiap teknologi memiliki aspek positif dan negatif, penerapan kecerdasan buatan juga memiliki aspek negatif yang perlu dipertimbangkan secara saksama. Menurut Geoffrey Hinton yang kerap disebut sebagai pakar AI, rumah bagi AI atau kecerdasan mungkin lebih penting daripada perubahan iklim (Jati Jatmika & Amalia, 2024). Perkembangan penerapan AI juga berdampak buruk bagi dunia pendidikan. Dampak AI perlu dicermati, khususnya dalam pengembangan dan ketaatan beragama (Rahmawati, 2021). Meskipun AI memiliki banyak manfaat, namun perlu dicermati pula kekurangannya.

Teknologi AI berbasis teks, seperti yang dikembangkan Meta AI dengan aplikasi WhatsApp (https://blog.whatsapp.com/talk-to-meta-ai-on-whatsapp?lang=id_ID/), telah membantu banyak orang karena kemampuan aplikasi tersebut dalam memberikan jawaban atas pertanyaan apa pun, mulai dari rumus matematika hingga lamaran pekerjaan, cinta, proposal penelitian, hingga literatur keagamaan. Meta AI melalui WhatsApp adalah layanan opsional dari Meta yang bisa menjawab pertanyaan, mengajari sesuatu, atau memberikan ide baru. Meta menyediakan teknologi AI generatif yang memotori pengalaman menggunakan AI yang tersedia melalui WhatsApp. Hasil Meta AI niscaya akan dihasilkan oleh AI sebagai bentuk respon kepada pengguna. Obrolan AI tidak sama dengan obrolan manusia.

Namun, dalam obrolan grup, Meta AI hanya dapat membaca postingan yang menyebutkan MetaAI dan bukan orang lain. Selain itu, Meta AI tidak dapat dilihat dalam komunikasi pribadi di WhatsApp atau Meta. Selain itu, obrolan dan data pribadi akan dilindungi dengan aman dari awal hingga akhir. Dengan kata lain, baik Meta maupun WhatsApp tidak dapat memahaminya atau bahkan menghalanginya.

Tujuan pengabdian kepada Masyarakat dengan mitra mahasiswa Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal adalah untuk mendukung kegiatan pengembangan pendidikan di masyarakat. Sekitar 29 mahasiswa dengan tingkat pendidikan Semester 1 hingga semester 7. Secara umum, mereka sudah mengenal teknologi informasi dan menggunakan smartphone serta berbagai aplikasi. Sebagai bagian dari upaya mereka untuk meningkatkan kemampuan mendidik keahlian dalam futsal, UKM Futsal bekerja sama dengan organisasi lain, termasuk departemen IT tinggi untuk meningkatkan pengetahuan futsal dan pendidikan.

2. METODE

Kegiatan yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini meliputi awal, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh pengabdian dan pihak UKM futsal melalui ketua UKM. Mengenai kegiatan alur pengabdian ini dilakukan dengan jenis kegiatan yang sama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah.



Gambar 1. Alur Pengabdian kepada Masyarakat

Langkah pertama dalam analisis situasi adalah komunikasi antara UKM Futsal dan ketua UKM, yang menguraikan perlunya pelatihan dan dukungan yang dapat diberikan oleh Tim pengabdian kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI untuk mendukung UKM Futsal.

Perbincangan antara kedua belah pihak mengenai kebutuhan yang paling mendesak bagi UKM Futsal menjadi perumusan permasalahan ini. Menurut kajian kedua lembaga tersebut, kebutuhan yang paling utama bagi mahasiswa UKM Futsal terkait teknologi masa kini adalah kecerdasan buatan dan aplikasi-aplikasi lain yang berdampak signifikan terhadap mahasiswa dan kegiatan UKM Futsal bagi mereka dan bagi diri mereka sendiri.

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2025 pukul 13.00-18.00 di balai pertemuan UKM Futsal. Peserta terdiri dari seluruh mahasiswa semester 1 sampai dengan

semester 7 yang berjumlah 29 orang. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah metode diskusi dan ceramah serta demonstrasi penggunaan aplikasi Meta AI.

Dua dosen, yaitu Achmad Sarwandianto, M. Kom dan Lusi ariyani, M. Kom merupakan peneliti materi untuk Universitas Indraprasta PGRI. Materi tersebut terkait dengan whatsapp fitur Meta AI terbaru, baik yang berbasis teks maupun berbasis video.

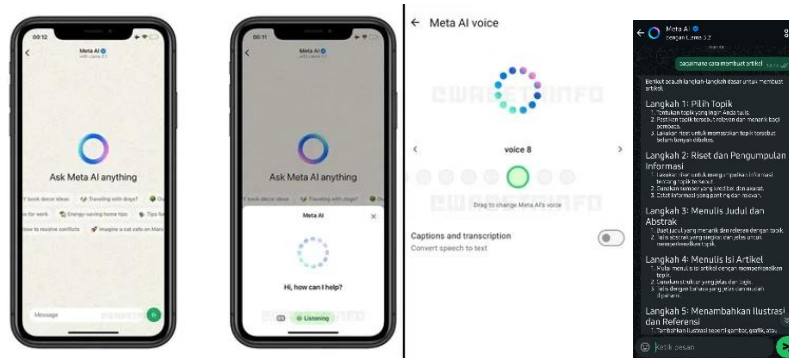
3. HASIL

Kegiatan sosialisasi berlangsung sesuai jadwal dengan jumlah peserta sebanyak 29 Mahasiswa dari UKM Futsal Universitas XYX. Peserta berasal dari jurusan pendidikan bahasa inggris, pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Pendidikan matematika, Pendidikan fisika, pendidikan biologi, teknik informatika, teknik industri, arsitektur, desain komunikasi visual. Kegiatan dilaksanakan selama kurang lebih 5 jam di balai pertemuan UKM Futsal dengan pembimbing dua dosen dari program studi Teknik informatika dari Universitas Indraprasta PGRI dan dibantu oleh satu orang mahasiswa yaitu Muhammad daud.

Materi berupa slide PowerPoint yang ditayangkan selama proses sosialisasi. Penerapan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini memberikan edukasi tentang Artificial Inteligent, aplikasinya dalam pendidikan, penggunaan dan manfaatnya, kondisi perkembangannya saat ini untuk bidang lain, dan aplikasi satu teknologi Meta AI tertentu.

Sebelum kegiatan sosialisasi dimulai, Tim memberikan pertanyaan untuk membantu mahasiswa memahami cara kerja teknologi Meta AI, apa itu, apa definisinya, apa saja jenis Meta AI yang ada, bagaimana dampak positif dan terkadang negatif dari teknologi tersebut disajikan, dan bagaimana cara menggunakan dan mendapatkan manfaat dari Meta AI itu sendiri. Hasil survei ini dapat digunakan sebagai titik awal untuk memahami teknologi Meta AI di masa mendatang. Analisis yang dihasilkan adalah gambaran dari masing-masing individu dan bukan gambaran dari seluruh mahasiswa. Hasil survei dari responden sebelum pelaksanaan inisiatif berbasis masyarakat ini adalah sebagai berikut: 5% responden mampu memahami definisi Meta AI, sedangkan 30% responden mampu memahami jenis-jenis kecerdasan buatan. Selanjutnya, 25% peserta memahami aspek positif dan negatif teknologi meta AI, sedangkan hanya sekitar 27% yang memahami manfaat dan peranannya. Hasil jajak pendapat tentang pemahaman meta AI sekitar 13%.

Berdasarkan hasil jajak pendapat, perlu adanya edukasi dan sosialisasi yang konsisten kepada mahasiswa agar pemahaman mengenai teknologi meta AI dan penerapannya di bidang pendidikan dapat membantu mahasiswa belajar lebih efektif.



Gambar 2. Salah satu Materi pengabdian kepada Masyarakat

Saat pelaksanaan Tim PkM pada gambar 3 sedang memaparkan materi cara menggunakan meta AI dengan media laptop. Pada sesi tanya jawab, adanya pertanyaan apakah mungkin untuk menggunakan meta Ai dengan handphone. Evaluasi peserta dalam tim penutup PkM dilakukan dengan memberikan jawaban yang jelas dan ringkas atas pertanyaan tentang definisi meta AI, manfaat meta AI, terminologi meta AI, peserta menjawab. Peserta sangat antusias mengikuti diskusi dan menjawab pertanyaan dengan senang hati, dan adanya penambahan tentang pengetahuan meta AI terhadap siswa dapat digunakan untuk menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil.

Akhir acara PkM, melakukan implementasi menggunakan handphone. Tim memberikan studi kasus contoh penggunaan meta AI dengan tema pembuatan artikel. Pada kegiatan ini, peserta dalam mencari materi cukup cekatan dan sudah mahir dalam memilih penggunaan keyword dalam Menyusun tugas artikel, tetapi sekitar delapan peserta masih ada kendala dalam penggunaan meta ai, dikarenakan ada 4 peserta terkendala dengan spesifikasi handphone dan 4 peserta memang terkendala dalam menerima materi yang disampaikan tim pengabdian kepada masyarakat. Walaupun seperti tim terus melakukan pendampingan intens dan membantu dalam menyelesaikan tugas artikel.

Berdasarkan dua temuan utama, mahasiswa UKM Futsal menjadi lebih mahir dalam literasi digital melalui penggunaan handphone untuk menemukan fakta atau informasi yang berguna dalam materi pembuatan artikel.



Gambar 3. Penyampaian materi



Gambar 4. Evaluasi Kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat

Gambar 3 dan 4 menampilkan foto saat para Tim PkM sedang bekerja memaparkan materi. Setelah itu, dilakukan evaluasi dengan diskusi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat, dengan beberapa pertanyaan yang disampaikan. Secara keseluruhan, peserta menyatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dengan tujuan kegiatan dan kebutuhan mahasiswa UKM Futsal. Hasil evaluasi ditunjukkan pada Gambar 4.

Di samping itu, responden mengharapkan kedepannya kegiatan pendampingan untuk bersama sama melibatkan masyarakat dalam bidang penerapan teknologi AI.

4. KESIMPULAN

Melalui program pengabdian masyarakat ini, dapat dilihat tingkat pemahaman masyarakat luas, khususnya mahasiswa UKM Futsal. Berdasarkan hasil analisis survei, setelah kegiatan PkM ini, pemahaman masyarakat terhadap apa itu kecerdasan buatan (AI) menjadi lebih baik, apa saja jenis teknologi meta AI yang ada saat ini, serta dampak positif dan negatif meta AI dan penerapannya. Terkait pemanfaatan teknologi meta AI dalam dunia pendidikan, jelas terlihat beberapa potensi kelemahan teknologi ini yang perlu diperhatikan secara khusus.

Banyak sekali diskusi mengenai pemanfaatan teknologi meta AI dalam dunia pendidikan, khususnya di kalangan pelajar. Edukasi dan sosialisasi mengenai pemanfaatan teknologi meta AI merupakan tugas penting yang harus dilakukan guna mengurangi dampak negatif bagi pelajar. Melalui kegiatan PkM ini, diharapkan para warga Masyarakat, mahasiswa, guru, dan personel sekolah dapat menjadikan ini sebagai model dan menyebarkan ilmu yang diberikan kepada masyarakat awam dalam hal ini sebagai pengguna.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih tidak terhingga bagi mahasiswa UKM Futsal, LPPM Universitas Indraprasta PGRI dan seluruh mitra yang membantu kelancaran kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Aeni, N. S. (2022). Pengertian teknologi, Jenis, Contoh, dan Manfaatnya. *katadata.Co.Id*
- Donggala Putra Thalib, M. J., Musa, P., & Thalib, F. (2024). Robot Asisten Pintar Dengan Perintah Suara Berbahasa Indonesia. *Action Research Literate*, 8(2). 268-278. <https://doi.org/10.46799/ar.v8i2.258>
- Hakim, L. (2022). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. *Kemristek Dirjen Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, D. S., Khairunnisa, Wilma, & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Bagi Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). 57-65. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Hifni, M., & Ahsan, A. N. (2022). Kesiapan Bangsa Indonesia Menghadapi Perkembangan Era Industri 4.0 Dilihat Dari Sudut Pandang Tujuan Dan Cita – Cita Bangsa Indonesia. *Mahatvavirya*, 9(2). 46-58. <https://ojs.akmil.ac.id/index.php/mahatvavirya/article/view/12>
- Jati Jatmika, B., & Amalia, K. (2024). Peran Ergonomi Kognitif Dalam Mengatasi Ancaman Kecerdasan Buatan Terhadap Eksistensi Manusia. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora*

Indonesia, 3(2). 69-82. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.120>

Naita Novia, S. (2020). Generasi Milenial Di Era Society 5.0 Dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin. www.uin-antasari.ac.id

Nuryani, N., Purnama, B., Legowo, B., Utari, U., Riyatun, R., Suharno, S., Yunianto, M., & Lestari, W. (2023). Diseminasi Riset Kecerdasan Buatan Untuk Diagnosis Medis Berbasis Elektrokardiogram di Universitas Duta Bangsa. SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat), 12(2). 1-7. <https://doi.org/10.20961/semar.v12i2.75521>

Rahmawati. (2021). Peluang dan Tantangan Dakwah Di Era Teknologi Modern (Studi Pada Media Radio Dewi Anjani 104.6 Fm Lombok Timur). *Ilmiah Islamic Resource*, 14(1)

Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). 62-71. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>