



Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence*

^{1*}Andi Baso Kaswar, ²Nurjannah, ³Meisaraswaty Arsyad, ⁴Dewi Fatmarani Surianto, ⁵Rosidah

^{1,4,5}Universitas Negeri Makassar, Makassar

^{2,3}Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai

Email: a.baso.kaswar@unm.ac.id¹, nurjannah310807@gmail.com², meisaraswaty975@gmail.com³, dewifatmaranis@unm.ac.id⁴, rosidah@unm.ac.id⁵

*Corresponding author: a.baso.kaswar@unm.ac.id

Received : 10 Sept 2023

Accepted : 5 Okt 2023

Published: 30 Okt 2023

ABSTRAK

Pada era digital ini, teknologi kecerdasan buatan (AI) memainkan peran kunci dalam mendorong inovasi pada dunia pendidikan. Artikel ini membahas upaya untuk mengatasi kendala pemahaman dan keterampilan praktis di kalangan pendidik terkait implementasi AI dalam pembelajaran. Fokusnya adalah pelatihan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kahu, yang menghadapi tantangan dalam menggunakan AI untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Pelatihan dimulai dengan pemahaman dasar AI, melibatkan definisi, konsep dasar, perkembangan terkini, dan aspek etika dalam penggunaan AI. Sesi terakhir pelatihan menekankan pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif, khususnya menggunakan *Chat GPT*. Peserta terlibat dalam demo praktis dan diskusi kolaboratif untuk merancang integrasi teknologi ini dalam pembelajaran. Evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, meskipun kendala akses teknologi perlu diatasi. Pelatihan ini diharapkan dapat merangsang inovasi, menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan adaptif bagi para siswa di era digital.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Kecerdasan Buatan

ABSTRACT

In this digital era, artificial intelligence (AI) technology plays a crucial role in driving innovation in the education sector. This article discusses efforts to address challenges in understanding and practical skills among educators regarding the implementation of AI in learning. The focus is on training conducted at SMP Negeri 2 Kahu, which faces challenges in using AI to enhance the quality of learning media. The training begins with a basic understanding of AI, involving definitions, fundamental concepts, recent developments, and ethical aspects of AI usage. The final session of the training emphasizes the utilization of AI in developing interactive and adaptive learning media, particularly using Chat GPT. Participants engage in practical demonstrations and collaborative discussions to design the integration of this technology into the learning process. Post-training evaluations indicate an improvement in participants' understanding, although challenges in technology access need to be addressed. This training is expected to stimulate innovation, create an adaptive educational ecosystem, and provide a relevant and adaptive learning experience for students in the digital era.

Keywords: Training, Learning Media, Artificial Intelligence

This is an open access article under the CC BY-SA license





1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda suatu bangsa (Kaswar et al., 2023; Rahman et al., 2019). Di era digital ini, teknologi kecerdasan buatan (AI) menjadi kunci untuk mendorong inovasi dalam dunia Pendidikan (Anggraini, 2020; Wang et al., 2023). Salah satu wujud konkrit pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) adalah melalui pembuatan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik (Nabiyev et al., 2013).

Meskipun AI menjanjikan revolusi dalam pembelajaran, keterbatasan pemahaman dan keterampilan praktis di kalangan pendidik menjadi kendala utama (Murcahyanto, 2023). Banyak guru dan dosen yang belum merasakan langsung manfaatnya dan kurang memahami cara mengintegrasikan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah nyata, seperti pelatihan, untuk mempersiapkan mereka agar dapat meraih potensi penuh AI dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Wahyuni et al., 2020).

Tantangan yang dihadapi mencakup kompleksitas konsep AI dan ketidakpahaman tentang cara mengaplikasikannya dalam konteks Pendidikan (Supriyadi, 2022). Inovasi dalam media pembelajaran berbasis AI memberikan kemungkinan personalisasi pembelajaran, adaptabilitas terhadap gaya belajar individu, dan meningkatkan daya tarik serta efektivitas proses belajar-mengajar (Shidiq, 2023).

Hal ini pula yang terjadi di sekolah mitra, yaitu SMP Negeri 2 Kahu. Dimana masih banyak pendidik yang belum paham tentang AI dan bagaimana mengimplementasikan AI pada pembelajaran sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk memberikan pelatihan kepada para pendidikan yang ada di sekolah mitra.

Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta tidak hanya memahami teori dasar AI, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam pembuatan materi pembelajaran yang menggugah minat dan memotivasi peserta didik. Pelatihan ini tidak hanya mencakup pengenalan konsep AI, tetapi juga melibatkan aspek praktis, memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten pembelajaran berbasis AI secara mandiri.

Pelatihan ini juga merupakan langkah menuju peningkatan literasi digital di kalangan pendidik, memungkinkan mereka untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan itu, diharapkan para pendidik dapat menjadi pionir dalam menerapkan inovasi, menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Dengan merangkul konsep pembelajaran berbasis AI, kita dapat membuka pintu menuju pengalaman pembelajaran yang lebih relevan, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan global saat ini (Iriyani et al., 2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bukan hanya tentang meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga merangsang imajinasi dan kreativitas para pendidik untuk menciptakan solusi pendidikan yang inovatif di era digital ini.

2. METODE PENELITIAN

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 September 2023 di ruang guru SMP Negeri 2 Kahu. Kegiatan ini melibatkan 10 peserta dimana seluruh peserta merupakan pendidik yang memiliki latar belakang keilmuan yang berbeda-beda. Seperti ditunjukkan pada Gambar 1, kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahap, yakni:

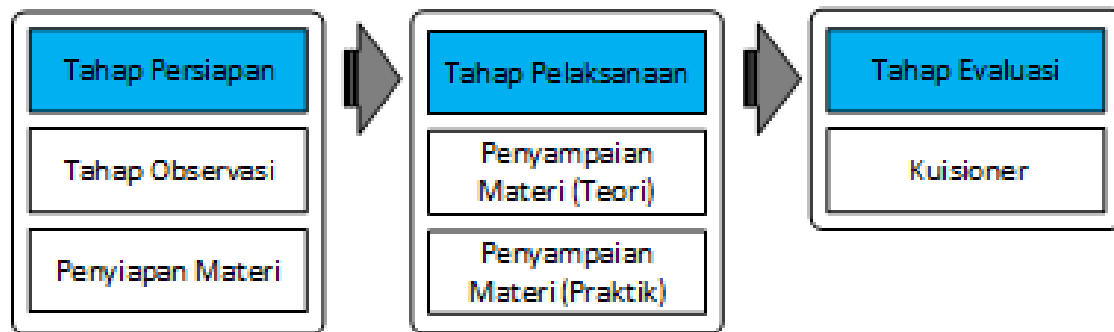
a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi ke sekolah mitra untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh pendidik yang ada di sana. Pada tahap ini, penulis melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan memperoleh informasi bahwa pendidik masih merasa kesulitan dalam memanfaatkan AI dalam pembelajaran di kelas. Setelah melakukan observasi, penulis menyiapkan materi pelatihan yang sekiranya akan berguna bagi pendidik yang ada di SMP Negeri 2 Kahu.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, penulis melaksanakan pelatihan yang terbagi atas 2 kegiatan, yaitu:

- 1) Penyampaian materi tentang *Artificial Intelligence*, dimana materi disampaikan dengan menggunakan presentase dan tanya jawab. Pada kegiatan ini, penulis menyampaikan informasi terkait pengertian AI, manfaat, kelebihan dan kekurangan, serta aplikasi yang memanfaatkan AI.
- 2) Kegiatan kedua yaitu pelatihan penggunaan AI dalam mendesain media pembelajaran. Adapun AI yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu Chat GPT. Pada kegiatan ini, pendidik dilatih untuk membuat media



Gambar 1. Tahap pelaksanaan kegiatan

pembelajaran secara step by step. Bukan hanya itu, pendidik juga diberikan Latihan berupa pembuatan kuis dengan AI yang nantinya akan memudahkan pendidik dalam menilai peserta didiknya.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini, peserta pelatihan dalam hal ini pendidik SMP Negeri 2 Kahu diberikan evaluasi berupa kuisisioner yang berisi tentang materi yang telah diberikan saat pelatihan berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini diawali dengan pemberian materi tentang gambaran umum *Artificial Intelligence*. Peserta pelatihan dibimbing melalui sesi intensif yang dimulai dengan pemahaman mendasar tentang konsep dasar AI. Pada bagian ini, para peserta diajak untuk menjelajahi aspek-aspek kunci AI, termasuk definisi, konsep dasar, perkembangan terkini dalam AI, etika dalam AI, serta studi kasus AI.

Peserta diperkenalkan dengan definisi AI sebagai cabang ilmu komputer yang berfokus pada pembuatan mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia (Anggraini, 2020). Melalui diskusi mendalam, peserta memahami bahwa tujuan utama AI adalah menciptakan mesin yang dapat belajar dan beradaptasi secara otomatis (Tjahyanti et al., 2022).

Untuk mengenalkan konsep dasar AI, penulis menjelaskan konsep dasar berupa perkembangan terkini dalam dunia AI, termasuk tren seperti penggunaan AI dalam pengolahan bahasa alami, pengenalan gambar, dan sistem yang dapat mengambil keputusan. Ini membantu peserta memahami sejauh mana AI telah berkembang dan dampaknya dalam berbagai bidang kehidupan. Untuk etika dalam AI, mencakup diskusi etika dalam pengembangan dan penggunaan AI. Peserta diajak untuk mempertimbangkan implikasi moral dan sosial dari penerapan teknologi ini dalam berbagai konteks, khususnya dalam dunia pendidikan.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih konkret, peserta diperkenalkan dengan beberapa studi kasus penggunaan AI dalam pembelajaran di berbagai negara. Ini mencakup pengalaman positif dan tantangan yang dihadapi oleh institusi pendidikan yang telah mengadopsi teknologi ini. Dengan menyelami konsep-konsep tersebut, peserta pelatihan diberikan landasan pemahaman yang kuat tentang AI. Hal ini bertujuan agar mereka tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga dapat merasakan dampak nyata dari penerapan AI dalam konteks pendidikan. Selain itu, diskusi interaktif dan studi kasus membantu peserta melihat peluang dan tantangan yang dapat mereka temui dalam mengaplikasikan AI dalam media pembelajaran.

Dalam materi terakhir, fokus utama ditempatkan pada pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan, dengan penekanan khusus pada pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif menggunakan *Chat GPT*. Peserta pelatihan diperkenalkan dengan konsep fundamental interaktivitas dalam media pembelajaran AI menggunakan *Chat GPT*. Dijelaskan bahwa teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sistem secara langsung, menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik dan mengundang partisipasi aktif (Iriyani et al., 2023).

Sesi ini memaparkan keunggulan adaptabilitas *Chat GPT* dalam menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Peserta diberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana model ini dapat secara dinamis menyesuaikan konten pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal (Olasik, 2023). Melalui studi kasus konkret, para peserta mendapatkan wawasan tentang institusi pendidikan yang telah berhasil mengintegrasikan *Chat GPT* dalam media pembelajaran mereka. Dibahas hasil positif yang dicapai, serta tantangan yang dihadapi dan solusinya, untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang potensi dan keterbatasan teknologi ini.

Peserta terlibat langsung dalam demo praktis tentang bagaimana menggunakan *Chat GPT* dalam pengembangan materi pembelajaran. Mereka diberi kesempatan untuk menciptakan dan mengadaptasi konten pembelajaran menggunakan teknologi ini, memperoleh pengalaman hands-on yang mendalam. Setelah sesi demo, dilakukan diskusi kolaboratif tentang *Chat GPT* dalam kurikulum. Sesi ini melibatkan peserta dalam diskusi kolaboratif untuk merancang ide-ide kreatif tentang bagaimana *Chat GPT* dapat diintegrasikan dalam kurikulum dan media pembelajaran di sekolah. Ini menciptakan ruang untuk bertukar ide dan solusi praktis, memfasilitasi kolaborasi dan pembelajaran antar peserta pelatihan.

Dengan merinci penggunaan *Chat GPT* dalam konteks pembelajaran, peserta pelatihan mendapatkan pemahaman mendalam tentang cara teknologi ini dapat membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa.

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur dampaknya. Melibatkan peserta dalam sesi evaluasi membantu memahami sejauh mana pemahaman mereka tentang AI dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terkait konsep AI. Sebagian besar peserta menyatakan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, beberapa kendala seperti keterbatasan akses teknologi di sekolah perlu diatasi untuk memastikan implementasi yang lebih luas.

Dengan demikian, evaluasi ini menjadi landasan untuk langkah-langkah selanjutnya, termasuk pendampingan terus-menerus, pelatihan tambahan, dan peningkatan infrastruktur teknologi. Keseluruhan, pelatihan ini diharapkan dapat merangsang transformasi positif dalam pendekatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Kahu, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan adaptif bagi para siswa.



Gambar 2. Foto Bersama setelah memberikan materi pelatihan pada Pendidik di SMP Negeri 2 Kahu

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini adalah langkah positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada kegiatan ini, peserta tidak hanya memahami definisi AI, tetapi peserta juga diberikan wawasan tentang perkembangan terkini dalam dunia AI dan dilembagakan untuk mempertimbangkan aspek etika dalam penggunaan teknologi ini. Sesi terakhir pelatihan menyoroti pemanfaatan *Chat GPT* dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Peserta pelatihan tidak hanya diperkenalkan dengan konsep fundamental interaktivitas dan adaptabilitas *Chat GPT*, tetapi juga terlibat langsung dalam demo praktis dan diskusi kolaboratif untuk merancang integrasi teknologi ini dalam kurikulum. Evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai AI, dengan sebagian besar menyatakan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ini dalam pembuatan media pembelajaran. Meskipun demikian, kendala seperti keterbatasan akses teknologi perlu diatasi untuk memastikan implementasi yang lebih luas. Langkah selanjutnya perlu melibatkan pendampingan terus-menerus, pelatihan tambahan, dan peningkatan infrastruktur teknologi untuk memastikan transformasi



positif dalam pendekatan pembelajaran, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan adaptif bagi para siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana melalui kerjasama dengan sekolah mitra, untuk itu kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dalam kegiatan. Selain itu ucapan terimakasih disampaikan pada semua pihak yang terlibat untuk membantu kegiatan terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Anggraini, D. (2020). Kecerdasan Buatan (Ai) Dan Nilai Co-Creation Dalam Penjualan B2B (Business-To-Business). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.7>
- Iriyani, S. A., Patty, E. N. S., Akbar, A. R., & Idris, R. (2023). Studi Literatur : Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pendidikan. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3151>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS DAN INTERAKTIF UNTUK GURU SMP. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180.
- Murcahyanto, H. (2023). Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 115–122. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.14073>
- Nabiyev, V., Karal, H., Arslan, S., Erumit, L. A. K., & Cebi, A. (2013). An artificial intelligence-based distance education system: Artimat. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 14(2), 81–98. <https://doi.org/10.17718/tojde.20021>
- Olasik, M. (2023). “Good morning, ChatGPT , Can We Become Friends ?” An Interdisciplinary Scholar ’ s Experience of ‘ Getting Acquainted ’ with the OpenAI ’ s Chat GPT : An Auto Ethnographical Report. *European Research Studies Journal*, XXVI(2), 269–284.
- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Shidiq, M. (2023). THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE-BASED CHAT- GPT AND ITS CHALLENGES FOR THE WORLD OF EDUCATION; FROM THE VIEWPOINT OF THE DEVELOPMENT OF CREATIVE WRITING SKILLS. *Proceeding of 1st International Conference on Education, Science and Humanity*, 01(01), 353–357.
- Supriyadi, E. (2022). Eksplorasi Penggunaan ChatGPT dalam Penulisan Artikel Pendidikan Matematika. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 1(2), 54–68. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v1i2.255>
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Gitakarma, M. S. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 15–21.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Wang, J., Liang, Y., Meng, F., Sun, Z., Shi, H., Li, Z., Xu, J., Qu, J., & Zhou, J. (2023). *Is ChatGPT a Good NLG Evaluator? A Preliminary Study*. <https://github.com>