

Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru Berbasis *Artificial Intelligence* Pada SMAN 5 Pekanbaru

Ibnu Surya¹, Khairul Umam Syaliman², Erzi Hidayat³

¹ Prodi D4 Teknik Informatika, ibnu@pcr.ac.id, Politeknik Caltex Riau, Pekanbaru 28265, Indonesia

² Prodi D4 Teknik Informatika, khairul@pcr.ac.id, Politeknik Caltex Riau, Pekanbaru 28265, Indonesia

³ Prodi D4 Teknik Informatika, erzi@pcr.ac.id, Politeknik Caltex Riau, Pekanbaru 28265, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : February 23, 2024
Revisi : February 28, 2024
Diterima : February 29, 2024

Kata Kunci :

Kecerdasan Buatan
Guru Bidang
Materi Ajar
SMAN 5
Perangkat Pembelajaran

Abstrak

Proses belajar mengajar adalah interaksi antara guru dan murid, yang diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi dan jangka waktu tertentu. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materi agar siswa lebih memahami materi yang diberikan. Melalui proses wawancara dengan mitra terdapat persoalan yang menjadi kebutuhan para guru dalam hal penerapan teknologi kecerdasan buatan khususnya penggunaan teknologi ChatGPT. Oleh sebab itu, usulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) kali ini yakni memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat media pembelajaran dengan pendekatan kecerdasan buatan (AI). Kegiatan ini dilaksanakan bertujuan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI dengan harapan dapat membantu para guru dalam menyiapkan materi atau bahan ajar pada bidang studi. Setelah dilaksanakan dan evaluasi kepada 54 responden dimana peserta diantaranya sebagian besar adalah para guru diperoleh hasil 34 dari 54 responden (63%) dapat meringankan dan membantu pekerjaan dalam membuat perangkat pembelajaran cepat dan akurat, 19 dari 54 responden (35%) dapat menambah pengetahuan, wawasan dan ilmu baru serta sisanya sekitar 2% masih jauh lebih baik merancang materi ajar sendiri sekalipun tidak menafikan perangkat kecerdasan buatan ini sebagai sesuatu yang baru dan bagus bagi para guru.

Abstract

In the learning process, learning media is needed to deliver the material so that students better understand the material provided. In the interview process with mitra, there were issues that teachers needed in terms of implementing artificial intelligence technology, especially the use of ChatGPT technology. Therefore, the proposed community service activity (PkM) this time is to provide training to teachers to create learning media using an artificial intelligence (AI) approach. This activity was carried out with the aim of providing training in creating AI-based learning media with the hope of helping teachers in preparing teaching materials or materials in the field of study. After evaluating for 54 respondents, most of whom were teachers, the results showed that 34 out of 54 respondents (63%) were able to ease and help the work in making learning tools quickly and accurately, 19 out of 54 respondents (35%) were able to increase their knowledge, new insights and knowledge and the remaining 2% are still much better off designing their own teaching materials, although this does not deny that this artificial intelligence device is something new and good for teachers.

1. Pendahuluan

Proses belajar mengajar adalah interaksi antara guru dan murid, yang diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi dan jangka waktu tertentu (Rohiyatun & Mulyani, 2017).

Banyak cara yang dilakukan oleh guru dalam menjelaskan materi, ada yang menggunakan papan tulis ketika menjelaskan, menggunakan buku LKS ataupun menggunakan slide power point. Media pembelajaran mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media/alat bantu pembelajaran akan memudahkan guru/dosen dalam melaksanakan pembelajaran, dan menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran yang diberikan (Tafonao, 2018).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) yang diusulkan yakni memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat media pembelajaran dengan pendekatan berbasis kecerdasan buatan (AI). Kegiatan dilaksanakan untuk guru-guru SMAN 5 Pekanbaru. SMAN 5 merupakan salah satu SMA Negeri yang ada di Pekanbaru, yang beralamat di Jl. Bawal No.43, Wonorejo, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. SMAN 5 memiliki 71 guru dan 1.265 siswa (Kemendikbudristek, 2023).

PkM kali ini akan memperkenalkan bagaimana pembuatan media pembelajaran yang interaktif yang akan diperkenalkan kepada guru-guru. Pembelajaran disampaikan dalam bentuk workshop, dimana guru akan dituntut untuk membuat materi ajar sesuai dengan bidang studi yang diampu dikelas. Diharapkan kegiatan ini dapat memicu kreativitas guru dalam menyajikan materi secara interaktif. Dampak positifnya minat siswa dalam belajar dapat meningkat, sehingga dapat meningkatkan

semangat para guru dalam menyiapkan bahan ajar dikelas.

2. Metode Pengabdian

Program ini merupakan agenda rutin tahunan di Politeknik Caltex Riau yang dikelola Bidang Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (BP2M).

BP2M terus menggiatkan sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan minat sivitas pada pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, satu diantaranya adalah pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan PkM kali ini dengan mengoptimalkan maraknya peran dari perkembangan teknologi kecerdasan buatan. Untuk metode digambarkan sebagai berikut,



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan PkM

2.1 Mempersiapkan Bahan Presentasi dan Bahan Ajar

Pada tahap ini, tim PkM perlu mengenal kebutuhan pengguna dalam penerapan teknologi kecerdasan buatan bagi para guru di SMAN 5. Selanjutnya akan dipersiapkan bahan ajar untuk dipresentasikan pada pelatihan dalam pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat.

Setelah melakukan pelatihan diperoleh gambaran sebagai berikut,



Gambar 2. Evaluasi Materi AI

2.2 Presentasi kelas dan Pelatihan

Selanjutnya tim PkM telah melakukan Presentasi kelas dan Pelatihan bersama para pendidik pada 17 November 2023 dengan topik utama bagaimana menyiapkan media pembelajaran bahan ajar di SMAN 5 Pekanbaru berbasis kecerdasan buatan tepatnya sekitar pekan ke-3 November 2023.



Gambar 3. Presentasi Materi

Setelah melaksanakan pelatihan dengan mengenalkan dua perangkat pendekatan pada implementasi teknologi kecerdasan buatan oleh para peserta dari sisi kenyamanan diperoleh hasil yg dapat dilihat pada table berikut,

Tabel 1. Pelatihan Kecerdasan Buatan

| No | Pilihan tools | Tingkat kenyamanan Partisipan dalam mengembangkan bahan ajar dengan AI (%) |
|--------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Offline dengan menggunakan PowerPoint Macro | 9 orang nyaman (17%) |
| 2 | Online dengan menggunakan SlidesAI.io | 44 orang nyaman (83%) |
| Grand Total | | 53 orang |

2.3 Partisipasi Peserta

Beberapa partisipasi peserta dari awal rangkaian yang menjadi agenda utama pkm diantaranya,

1. Pemaparan materi kelas oleh pemateri dari PkM untuk memberikan pengenalan materi pengetahuan/ wawasan, dampak dan manfaat kecerdasan buatan (AI).
2. Pelatihan dan mencoba uji praktik dengan menggunakan perangkat bantu AI.
3. masukan saran dan evaluasi yang diambil melalui questioner.



Gambar 4. Partisipan PkM SMAN 5

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat kali ini telah dilaksanakan pada 17 November 2023 di SMAN 5 Pekanbaru dengan melibatkan peserta aktif sekitar 53 orang dengan sebaran dari beberapa guru bidang studi mata Pelajaran yang berbeda. Akhir dari Pelaksanaan Pk Mini juga sudah dilakukan evaluasi dengan pengisian questioner untuk melihat sejauhmana kebermanfaatannya dari pelaksanaan PkM.

3.2 Analisis Hasil Kegiatan

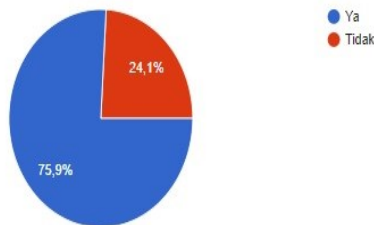
Berikut terlampir hasil evaluasi dari kegiatan PkM bekerjasama antara SMAN 5 Pekanbaru dengan Politeknik Caltex Riau,

Tabel 2. Analisis Hasil Kegiatan

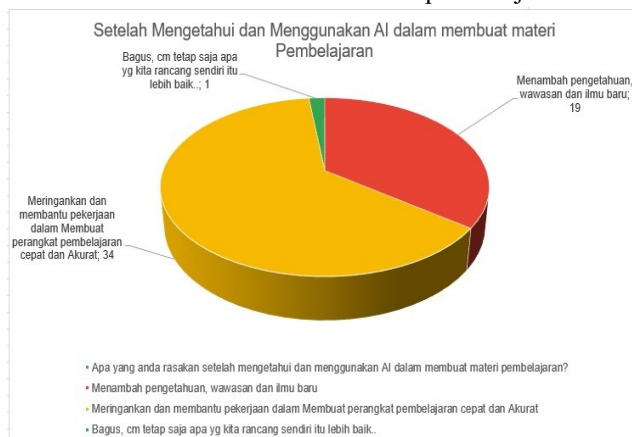
| | |
|------------|--------------------------------------------------------------------------|
| No | 1 |
| Pertanyaan | Apakah sebelumnya anda mengetahui apa itu Artificial Intelligence (AI) ? |

Apakah sebelumnya anda mengetahui apa itu Artificial Intelligence (AI) ?

54 jawaban



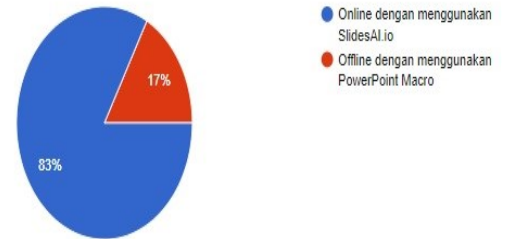
| | |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No | 2 |
| Pertanyaan | Apakah yang anda rasakan setelah mengetahui dan menggunakan AI dalam membuat materi pembelajaran? |



| | |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No | 3 |
| Pertanyaan | Setelah mengikuti pelatihan ini, mana yang lebih nyaman untuk anda gunakan untuk membuat materi pembelajaran dengan AI? |

Setelah mengikuti pelatihan ini, mana yang lebih nyaman untuk anda gunakan untuk membuat materi pembelajaran dengan AI?

53 jawaban



| | |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| No | 4 |
| Pertanyaan | Menurut anda, apakah penggunaan AI ini mudah di implementasikan dalam dunia pendidikan |

Menurut anda, apakah penggunaan AI ini mudah di implementasikan dalam dunia pendidikan

54 jawaban



4. Simpulan

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan pkm dapat ditarik kesimpulan diantaranya,

1. Sebelum mengetahui apa itu Kecerdasan Buatan (AI), melalui sebaran questioner diperoleh 75.9% para guru mengetahui apa itu kecerdasan buatan (AI) dan 24.1% belum mengetahui.
2. Setelah mengetahui dan menggunakan tools AI dalam membuat materi diperoleh 98.15% dapat meringankan dan membantu pekerjaan serta menambah wawasan pengetahuan dan ilmu baru

sebaliknya 1.85% menganggap ini bagus yg mengarah kecenderungan pada hal yg biasa saja bahkan jauh lebih menarik dengan apa yang dirancang sendiri itu jauh lebih baik dibanding dengan menggunakan tools AI.

3. Bahwasanya dengan mengenalkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam mengembangkan media ajar, bagi para guru sangat nyaman mengembangkan dengan menerapkan perangkat bantu daring (online – slidesAI.io) jauh lebih nyaman dibanding dengan perangkat luring (offline – PowerPoint Macro).
4. Dan dari sisi penerapan AI apakah mudah diimplementasikan dalam dunia Pendidikan, dari questioner diperoleh hasil sebagian besar menurut para peserta dapat dengan mudah untuk diimplementasikan.

5. Referensi

- Adin Saf, M. R. (2015). Pemodelan Ontologi Untuk Sistem Informasi Proyek Akhir (Simpoa) Di Politeknik Caltex Riau. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 46-52.
- Efendi, Y., Lusiana, Rio, U., Syaifullah, M., & Imardi, S. (2020). Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif Pada Smk N 1 Gunung Sahilan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat J-Pemas*, 1-3.
- Kemendikbudristek, P. (2023). *Sekolah Kita*. Diambil Kembali Dari (10404016) Sma Negeri 5 Pekanbaru: <https://Sekolah.Data.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Chome/Profil/3782a213-13c2-417b-943d-De2baf949543>
- Omega, C. (2024, February 27). <https://Omegaconsultingllc.Medium.Com/Slides-Ai-Cc4bb2a3172f>.
- Diambil Kembali Dari <https://Omegaconsultingllc.Medium.Com/Slides-Ai-Cc4bb2a3172f>
- Qudsi, D. H., Surya, I., Elviyenti, M., & Syaliman, K. U. (2023). Pelatihan Penggunaan Open Journal System (Ojs) Bagi Dosen Politeknik Caltex Riau. *Jiter-Pm (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, 49-54.
- Ramadhan, F., & Kasim, L. (2023, September 29). <https://Www.Konteks.Co.Id/Digital/189918/Cara-Membuat-Presentasi-Lebih-Mudah-Dengan-Bantuan-Ai/>. Diambil Kembali Dari <https://Www.Konteks.Co.Id/Digital/189918/Cara-Membuat-Presentasi-Lebih-Mudah-Dengan-Bantuan-Ai/>: <https://Www.Konteks.Co.Id/Digital/189918/Cara-Membuat-Presentasi-Lebih-Mudah-Dengan-Bantuan-Ai/>
- Rohiyatun, B., & Mulyani, S. (2017). Hubungan Prosedur Manajemen Kelas Dengan Kelancaran Proses Belajar Mengajar. *Jupe : Jurnal Pendidikan Mandala*, 92-99.
- Surya, I. (2023, November 20). <https://Pcr.Ac.Id/Berita>. Diambil Kembali Dari <https://Pcr.Ac.Id/Read/48261/Dosen-Ti-Pcr-Berikan-Pelatihan-Dan-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Bagi-Guru-Bidang-Studi-Sman-5-Pekanbaru-Berbasis-Ai>: <https://Pcr.Ac.Id/Read/48261/Dosen-Ti-Pcr-Berikan-Pelatihan-Dan-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Bagi-Guru-Bidang-Studi-Sman-5-Pekanbaru-Berbasis-Ai>
- Surya, I., Ari Wibowo, A. U., Sari, J. N., Adin Saf, M. R., & Zul, M. I. (2022). Sistem Bilangan Organisasi Dan Arsitektur Komputer Pada Siswa

Man 2 Pekanbaru. *J-Pemas - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01-09.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.