

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF BERBASIS AI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DI SD NEGERI JELAPAT II.I

**Agus Alim Muin^{*1}, Silvia Ratna², Erfan Karyadiputra³, Agus Setiawan⁴, Sefto
Pratama⁵ Fauzi Yusa Rahman⁶**

^{1,2,3}Sistem Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB

^{4,5,6}Teknik Informatika, Universitas Islam Kalimantan MAB

e-mail: ^{*1}alim.blues@gmail.com, ²via.borneo@gmail.com, ³erfan_kp@uniska-bjm.ac.id, ⁴agusteknik08@gmail.com, ⁵seftopratama.bjm@gmail.com,
⁶fauziyusarahman@gmail.com,

Abstrak

Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama Guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Di SD Negeri Jelapat II.I, terdapat keterbatasan pemanfaatan teknologi media pembelajaran yang di kolaborasikan dengan AI sebagai proses pembelajaran. Banyaknya guru masih menggunakan metode konvensional yang tidak menarik bagi siswa karena itu dapat mempengaruhi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Metode presentasi berupa sosialisasi kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan, Metode pelatihan dan pendampingan serta Metode Praktek Mandiri dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan media pembelajaran dari canva AI, quiziiz, wordwall dan aplikasi ChatGpt, Meta dan Gemini untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri Jelapat II.I. setelah terlaksananya kegiatan rangkaian pelatihan pengembangan keahlian dan keterampilan kepada Guru di SD Negeri Jelapat II.I adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan para Guru sebesar rata-rata 59,5% dalam hal membuat media Berbasis Web Berbasis AI.

Kata Kunci—AI,Guru,Kompetensi,Media pembelajaran

Abstract

The availability of professional human resources, especially teachers, is the primary capital to improve the quality of human resources, particularly in the field of education. Therefore, efforts are needed to enhance the understanding and abilities of educators in keeping up with technological advancements and utilizing these technological facilities in teaching and learning activities in schools. At SD Negeri Jelapat II.I, there is a limitation in utilizing technological media for learning, which is integrated with AI as part of the learning process. Many teachers still use conventional methods that are not engaging for students, which can affect the low motivation and learning outcomes of students. Presentation methods such as socialization activities to enhance knowledge, training and mentoring methods, as well as self-practice methods can improve participants' skills in using learning media from Canva AI, Quiziiz, Wordwall, and applications like ChatGpt, Meta, and Gemini to enhance the competencies of teachers at SD Negeri Jelapat II.I. after the implementation of a series of training activities for the development of skills and expertise for teachers at SD Negeri Jelapat II.I. there has been an increase in the abilities and skills of the teachers by an average of 59,5% in terms of creating AI-based web media.

Keywords: AI, Teacher, Competence, Learning media

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menuntut terciptanya sumber daya manusia yang handal dan memiliki kemampuan sejalan dengan perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Ketersediaan sumber daya manusia yang profesional terutama Guru adalah modal paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan, oleh sebab itu diperlukan upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para tenaga pengajar dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan fasilitas teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menjelaskan beberapa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru profesional, salah satunya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar (UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA, n.d.).

SD Negeri Jelapat II.I merupakan salah satu satuan pendidikan negeri yang berada di kelurahan jelapat II.I kecamatan mekar sari Kabupaten barito kuala provinsi kalimantan selatan dengan jumlah peserta didik 248 orang yang terbagi kedalam 12 rombongan belajar, di sekolah ini kondisi jaringan internet terbilang cukup baik untuk di akses, baik menggunakan hp seluler atau pun ketika di sambungkan dengan komputer namun fasilitas yang disediakan sekolah terkait akses jaringan masih kurang. (Muin et al., 2023)

Kenyataan ini cukup disayangkan melihat cukup besarnya jumlah peserta didik yang ada. Dengan dibekalinya fasilitas pendukung dari pemerintah berupa perangkat teknologi cromebook kepada guru pendidik disekolahan serta akun belajar yang sudah tersinkronisasi dengan media pembelajaran canva belum dapat di maksimalkan dengan baik oleh semua guru (Karyadiputra et al., 2022), disekolahan dalam membantu tugas guru dalam mengajar dan membuat media pembelajaran serta dalam memenuhi kewajiban administrasi guru disekolah dikarenakan masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan perangkat teknologi dan membuat media pembelajaran (Novelti et al., 2024)

Terutama dalam era digital saat ini, media pembelajaran yang adaptif, menarik dan interaktif yang berbasis AI sangat membantu guru dalam mengembangkan minat belajar siswa ditengah kuatnya pengaruh media sosial dan perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, di situasi ini juga guru masih belum dapat berpacu seirama dengan perkembangan teknologi terutama dalam membuat media pembelajaran (Maulid et al., 2024).

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini meliputi persiapan pelaksanaan kegiatan, proses pelatihan yang akan dilaksanakan, pendampingan hingga melakukan evaluasi setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Tujuan dari penerapan metode ini adalah memberikan pemahaman secara umum terkait pentingnya pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini serta pembuatan media pembelajaran berbasis AI menggunakan canva AI, quiziz, wordwall dan aplikasi ChatGpt, Meta dan Gemini yang meliputi pengenalan fitur dan apa fungsinya dan tujuan dari pembuatan,

serta manfaat yang akan dihasilkan (Kaswar et al., 2023). Pada tahap persiapan, penulis terlebih dahulu melakukan observasi terkait penentuan tema yang akan dijadikan materi pada pelatihan, kemudian dilakukan serangkaian persiapan lain seperti mempersiapkan materi pelatihan dan mempersiapkan media penyampaian kepada peserta dengan menggunakan presentasi yang akan dilakukan oleh ketua pengabdian. Setelah persiapan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva AI, quiziz, wordwall dan aplikasi ChatGpt, Meta dan Gemini ini selesai dilakukan, dilanjutkan dengan tahap proses pelatihan dan pendampingan oleh semua tim pengabdian serta dilanjutkan dengan evaluasi hasil pelaksanaan pengabdian dengan menggunakan quisioner pretest dan posttest.

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan beberapa tahap dari penyampaian materi dilanjutkan melakukan pelatihan dan pendampingan serta melakukan praktek mandiri, dengan penjelasan sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan pengabdian

1. Ceramah/Presentasi Materi Tahapan ini digunakan untuk menyampaikan materi dan menjelaskan dasar-dasar teori terkait pemanfaatan fungsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau IT untuk meningkatkan softskill terhadap pengetahuan dan pemahaman mitra mengenai pemanfaatan fungsi-fungsi perangkat IT sebagai sarana pendukung pembelajaran serta memberikan pemahaman tentang pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan bantuan AI.
2. Diskusi dan Tanya Jawab Pada tahapan ini para peserta diberi kesempatan untuk melakukan sharing diskusi dalam bentuk FGD (Forum Discussion Group) sebagai wadah untuk membahas permasalahan materi yang masih belum dipahami mitra dari tahapan ceramah/presentasi materi sebelumnya.
3. Demonstrasi/Praktek Tahapan ini bertujuan untuk mendemostrasikan fungsi-fungsi perangkat IT sebagai media pendukung pembelajaran inovatif dan pendukung administrasi guru yang diperagakan oleh instruktur (pengajar). Praktek dilaksanakan dalam bentuk task penyelesaian studi kasus yang dapat

dijadikan bahan praktek untuk para peserta serta praktek pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan canva AI, quiziz, wordwall dan aplikasi ChatGpt, Meta dan Gemini

4. Workshop/Pelatihan dan Pendampingan Pada tahap ini, instruktur memberikan pelatihan keterampilan dalam mengoperasikan sarana dan prasarana IT baik sebagai sarana pembelajaran dan pelatihan dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan hardskill terhadap keterampilan dan kemampuan mitra dalam mengoperasikan perangkat IT dan membuat media pembelajaran. Pada tahap pendampingan tim pelaksana berperan aktif sebagai pendamping dan memonitoring pelaksanaan task studi kasus yang dikerjakan oleh masing-masing peserta.

5. Evaluasi

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta dalam menggunakan fungsi perangkat IT sebagai media pembelajaran inovatif dalam membantu administrasi guru dan sebagai media pembuatan media pembelajaran sebagai Evaluasi keberhasilan mitra, dilakukan dengan pengukuran tingkat keberhasilan para guru dan staf melalui penilaian hasil praktek dari masing-masing peserta dan dilakukan pendampingan kembali sesuai dengan kekurangan dari hasil evaluasi masing-masing peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada masyarakat yang di lakukan di SDN Jelapat II.I mendapat respon sangat baik, ini dibuktikan dengan antusias peserta yang mengikuti acara pengabdian dari awal sampai akhir, dari pengabdian kepada Masyarakat yang telah di laksanakan di dapat beberapa hasil adalah sebagai berikut :

1. meningkatkan pemahaman mitra tentang pemanfaatan perangkat teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis berbasis AI untuk meningkatkan kompetensi guru.
2. Para guru dapat membuat media pembelajaran media pembelajaran berbasis AI dari canva AI, quiziiz, wordwall dan aplikasi ChatGpt, Meta dan Gemini untuk meningkatkan kompetensi guru.
3. Meningkatnya kemampuan hard skil guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI di buktikan dengan hasil pre-test dan post-test selama kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

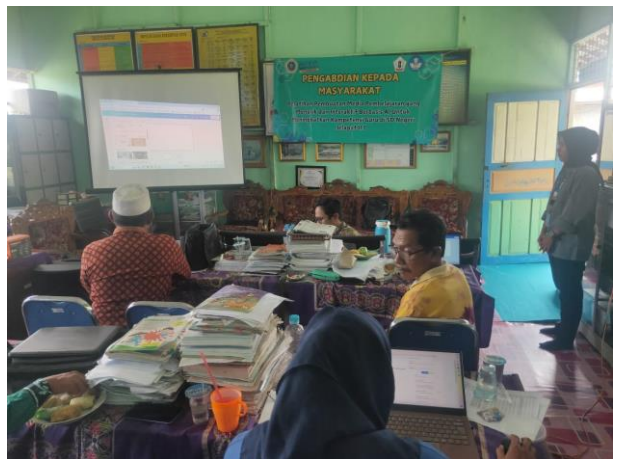
Keterangan	Pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Sebelum pelatihan	42%	34%	23%	23%	28%	36%
Sesudah pelatihan	86%	85%	87%	85%	86%	85,8%
Progress peningkatan	64%	59,5%	55%	54%	57%	59,5%

Berdasarkan dari data tabel yang berasal dari hasil evaluasi pre-test dan post-test maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 59,5% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan

dianggap berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta. Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti sebagian guru memiliki usia yang lambat dalam memahami dan memanfaatkan perangkat teknologi dan kemampuan dasar para peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan melakukan pendampingan secara langsung dan memberikan penjelasan yang bertahap.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan



Gambar 4. Foto Bersama

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN Negeri Jelapat II.I memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru, adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI membuat guru dapat mengikuti perkembangan teknologi dan dapat menerapkan keahlian ke dalam pembelajaran kelas yang saat ini memiliki peranan yang besar dalam perkembangan dunia Pendidikan, Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta. Adanya peningkatan pemberdayaan peserta sebelum dan sesudah pengabdian yang dilihat dari pre-test dan post-test rata-rata sebesar 59,5% telah berhasil membantu para guru dalam memahami materi pengabdian dan membuat media pembelajaran, keberlanjutan pengabdian ini masih dianggap perlu karena perkembangan teknologi yang terus berkembang dengan cepat serta guru yang harus selalu memperbaharui kemampuan agar tidak tertinggal dalam penerapan di pembelajaran.

SARAN

Saran yang diberikan setelah terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini adalah pastikan tempat pengabdian sudah cukup baik jangkauan internetnya dan siapkan anggota pengabdian kepada masyarakat yang khusus membimbing peserta yang usia sudah lambat dalam memahami materi serta perlu adanya pemantauan selanjutnya setelah pengabdian untuk memastikan keberhasilan kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dan pihak SDN Jelapat II.I yang bersedia menjadi Mitra pengabdian kepada masyarakat serta berbagai pihak dan tim yang telah membantu untuk penyelesaian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Karyadiputra, E., Pratama, S., Alim Muin, A., Setiawan, A., Yusa Rahman, F., Studi Sistem Informasi, P., Teknologi Informasi, F., & Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, U. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.IdE Karyadiputra, S Pratama, AA Muin, A Setiawan, FY RahmanABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022•ejurnal.Sttdumai.Ac.Id, 2(1).* <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/302>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Arsyad, M., Surianto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek : Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 1(3), 293–297.
<https://doi.org/10.61255/VOKATEKJPM.V1I3.248>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
<https://doi.org/10.58230/27454312.485>
- Muin, A. A., Hafiz, A., Karyadiputra, E., Yusa Rahman, F., Pratama, S., Setiawan, A., Islam, U., Arsyad, K. M., & Banjarmasin, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Di SDN Tabing Rimbah 2. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.IdAA Muin, A Hafiz, E Karyadiputra, S Pratama, A SetiawanABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023•ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, 3(2), 193–198.
<https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/603>
- Novelti, N., Devi, P. A. P., Khusnah, W. D., Marjuki, M., & Stevani, M. (2024). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 1332–1339.
<https://doi.org/10.31004/JH.V4I6.2084>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).