

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)

Jayanti Syahfitri^{1*}, Muntahanah², Irwandi³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

email: jayanti@umb.ac.id

Abstract: SD Negeri 140 Seluma has a relatively large number of human resources, both teachers and students. However, this is also a challenge for partner schools where some of the problems that are often faced are the lack of knowledge and competence of teachers in providing digital teaching materials to facilitate differentiated learning, which impacts the formation of students' character optimally. This training and mentoring is an effort to improve teacher knowledge and competence in providing teaching materials. This activity involved 30 teachers through two methods, namely: socialization, training and mentoring (the practice of making AI-based learning videos). The activity results showed that all participants experienced an increase in understanding related to the concept of digital teaching materials and increased competence in making AI-based learning videos. This is evidenced by the products that have been produced by the training participants.

Keywords: artificial intelligence; digital teaching materials; training; accompaniment

Abstrak: SD Negeri 140 Seluma memiliki SDM dengan jumlah yang relatif banyak baik guru maupun peserta didik. Namun, hal ini sekaligus menjadi tantangan bagi sekolah SD Negeri 140 Seluma dimana beberapa permasalahan yang seringkali dihadapi yaitu masih minimnya pengetahuan dan kompetensi guru dalam menyediakan bahan ajar digital untuk memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi, sehingga berdampak pada pembentukan karakter peserta didik secara optimal. Pelatihan dan pendampingan ini merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam menyediakan bahan ajar. Kegiatan ini melibatkan 30 orang guru melalui dua metode yaitu: sosialisasi, pelatihan dan pendampingan (praktik pembuatan video pembelajaran berbasis AI). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memproduksi video pembelajaran berbasis AI, yang dibuktikan melalui produk video yang dihasilkan.

Kata kunci: *artificial Intelligence*; bahan ajar digital; pelatihan; pendampingan

PENDAHULUAN

Era teknologi memberikan pengaruh yang signifikan bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas. Sebagai dampaknya guru dituntut untuk mampu mengikuti zaman, namun fakta menunjukkan bahwa guru masih belum melek teknologi (Syahfitri & Herlina, 2024). Selain itu, permasalahan lainnya yang ditemukan dalam dunia pendidikan yaitu terjadinya kesenjangan digital dimana tidak semua guru mampu mengikuti perkembangan zaman (Hazizah & Rigianti, 2021). Hal ini bertolak belakang dengan tuntutan abad 21 dimana untuk sukses dalam era globalisasi seorang guru diharapkan memiliki bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap (Zaid Romegar Mair, Dewi Sartika, Rudi Heriasyah, Gasim, 2024).

Menurut (Fitria, 2023) salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi maladaptasi teknologi yaitu dengan melakukan pelatihan dan pendampingan penerapan teknologi dalam pembelajaran. (Jayanti Syahfitri, Muntahanah, 2023) menjelaskan bahwa pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan bahan ajar digital dapat memfasilitasi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyediakan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu teknologi yang sedang populer dalam dunia pendidikan saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI). AI merupakan kecerdasan buatan yang mampu meningkatkan kreativitas dan efisiensi pekerjaan manusia (Sobron & Lubis, 2021). AI adalah salah satu fitur yang tersedia dalam aplikasi CANVA yang terdiri atas beberapa macam seperti *text to speech* dan ID-Presenter (Syahrir, Zahirah, & Salamah, 2023). Canva dan AI merupakan aplikasi yang dapat

digunakan dalam mengembangkan bahan ajar digital. Canva yang dilengkapi fitur AI dapat membantu dalam membuat desain grafis bahan ajar (Putri, Budiana, & Gani, 2023).

Berdasarkan hasil analisis situasi dan observasi menunjukkan bahwa sekolah SD Negeri 140 Seluma memiliki jumlah pendidik atau guru yang relatif banyak yaitu sekitar 30 orang guru. Namun, faktanya sekolah SD Negeri 140 Seluma memiliki permasalahan prioritas diantaranya yaitu: minimnya kompetensi guru dalam menyediakan dan menerapkan bahan ajar digital. Sekolah SD Negeri 140 Seluma mengaku sangat membutuhkan adanya pelatihan atau pendampingan yang dapat meningkatkan kapasitas guru-guru terutama kompetensi yang dapat mendukung implementasi kurikulum merdeka secara mandiri. Sekolah SD Negeri 140 Seluma masih memiliki keterbatasan pengetahuan, keterampilan dan akses sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi. Selama ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah SD Negeri 140 Seluma masih bersifat monoton dan hanya bersumber dari bahan ajar cetak. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi sekolah SD Negeri 140 Seluma tersebut memerlukan solusi salah satunya yaitu dengan adanya pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis *Artificial Intelligence* bagi guru. Hal ini bertujuan agar guru mampu menyediakan bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di zaman kemajuan teknologi. Tersedianya bahan ajar yang menarik dan menyenangkan berpotensi menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar yang dikemas dengan sentuhan digital akan mempermudah guru-guru dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilakukan di sekolah mitra yaitu SD Negeri 140 Seluma, Provinsi Bengkulu yang diawali dengan tahap persiapan yang mencakup kegiatan peninjauan dan penentuan lokasi sekolah mitra, analisis kebutuhan. Selanjutnya tim secara bersama-sama berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait pelaksanaan kegiatan, penyusunan jadwal kegiatan dan materi persentasi sosialisasi berupa power point dan beberapa contoh bahan ajar berbasis digital. Tahap persiapan secara umum dilakukan dengan cara observasi awal atau pengamatan, wawancara dan studi literature sebagai langkah memperkuat analisis kebutuhan di sekolah SD Negeri 140 Seluma.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan tahap awal dari program PKM berkelanjutan, dimana pada pelaksanaannya akan ada beberapa pelatihan pembuatan bahan ajar digital seperti pembuatan video pembelajaran berbasis AI, pembuatan e-LKPD, dan poster dengan memanfaatkan aplikasi CANVA.

Kegiatan pengabdian yang akan dilakukan sebagai program pertama yang dilaksanakan yaitu pembuatan video pembelajaran berbasis AI yang dilakukan melalui dua (2) metode pelaksanaan yaitu: 1) sosialisasi, 2) pelatihan dan pendampingan.

1. **Sosialisasi.** Metode sosialisasi adalah sebagai bentuk solusi yang ditawarkan kepada SD Negeri 140 Seluma untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru di sekolah mitra terkait konsep pembelajaran profil pelajar Pancasila. Metode sosialisasi juga dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan guru

terhadap konsep bahan ajar digital dan pengenalan aplikasi atau *software* yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bahan ajar digital diantaranya yaitu penggunaan aplikasi CANVA.

2. **Pelatihan dan Pendampingan.**

Metode ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran, sehingga melalui keterampilan tersebut guru mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa (berdiferensiasi). Pelatihan dan pendampingan dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan pengembangan kompetensi diri pada guru-guru SD Negeri 140 Seluma terutama dalam menyiapkan bahan ajar digital. Hal ini didukung dengan pernyataan (Wartoyo, 2022) bahwa pengembangan kompetensi guru menjadi kebutuhan di abad 21. Pelatihan dan Pendampingan dimulai pada Bulan Juli sampai dengan Oktober 2024. Melalui metode pelatihan dan pendampingan ini guru dikenalkan bagaimana cara memanfaatkan teknologi mulai dari cara merancang desain *storyboard* bahan ajar yang akan dikembangkan dan tutorial penggunaan aplikasi CANVA yang untuk menghasilkan bahan ajar digital.

PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada 25 Juli 2024 dengan melibatkan 3 orang dosen pengabdian, 2 orang mahasiswa, dan dihadiri oleh 30 orang guru SD di

sekolah SD Negeri 140 Seluma . Tim pengabdian memiliki bertanggung jawab atas perannya masing-masing yaitu ketua pelaksana berperan sebagai narasumber pada saat pendampingan penerapan pembuatan bahan ajar, anggota tim berperan sebagai narasumber pada sesi sosialisasi dan pemandu kegiatan. Sedangkan 2 orang mahasiswa memiliki peran dalam dokumentasi dan membantu pelaksanaan kegiatan agar berjalan dengan lancar.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi 2 tahapan kegiatan yaitu tahap sosialisasi dan tahap pendampingan penerapan teknologi (praktik). Pelaksanaan pengabdian dibuka langsung oleh kepala sekolah SD Negeri 140 Seluma, Provinsi Bengkulu yang dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan sosialisasi didampingi oleh Dr. Irwandi, M.Pd selaku anggota tim pengabdian. Pada tahapan ini narasumber mensosialisasikan terkait makna dan manfaat teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada sesi ini narasumber juga menjelaskan dampak kemajuan teknologi bagi karakter siswa yang mau tidak mau menuntut seorang guru dapat ikut serta memanfaatkan teknologi tersebut dalam pembelajaran seperti menyediakan bahan ajar berbasis digital.

Sesi sosialisasi direspon positif oleh semua peserta. Hal ini ditunjukkan oleh antusiasnya peserta dalam bertanya. Pada sesi ini terdapat beberapa pertanyaan dari peserta diantaranya yaitu: 1) bagaimana tips dan trik seorang guru agar konsisten menerapkan teknologi dalam pembelajaran, 2) apa solusi dalam meningkatkan kerjasama antara guru dan wali murid dalam meningkatkan karakter siswa.

Tahap berikutnya yaitu sesi pelatihan dan pendampingan peserta dalam pembuatan video pembelajaran berbasis AI. Sesi ini difasilitasi narasumber yaitu Dr. Jayanti Syahfitri, M.Pd selaku ketua pelaksana. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diawali dengan penjelasan dan pengenalan fitur-fitur yang ada pada aplikasi CANVA yang mencakup fitur beberapa fitur terbaru yang dapat mendukung dalam pembuatan video pembelajaran berbasis AI. Pada sesi ini narasumber mengenalkan dua fitur AI yang akan digunakan dalam penerapan video pembelajaran yaitu fitur *ID-Presenter* dan *fitur text to Speech* dengan cara menampilkan contoh video pembelajaran yang telah memanfaatkan dua fitur tersebut.



Gambar 1. Penyampaian materi sosialisasi



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan berjalan dengan lancar yang dibuktikan dengan antusias dan keterlibatan aktif dari semua peserta. Peserta sangat tertarik dengan materi pelatihan yang dilakukan, dimana guru-guru mengaku sangat penasaran setiap langkah pembuatan bahan ajar. Selama proses pelatihan, semua peserta didampingi oleh semua tim pengabdian, sehingga guru-guru dapat langsung bertanya dan berdiskusi terkait langkah pembuatan video pembelajaran. Meskipun pada pelaksanaannya terdapat kendala yang dihadapi oleh beberapa orang guru yaitu aplikasi CANVA yang tidak *support* di laptop dan ada juga guru yang lupa akun, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut tim melakukan pendampingan melalui *smartphone*.



Gambar 3. Pendampingan melalui *Smartphone*

Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa semua guru telah mampu dan berhasil menghasilkan video pembelajaran dengan menerapkan fitur-fitur AI dalam CANVA. Guru-guru sangat termotivasi dan penasaran dengan materi pendampingan selanjutnya. Peserta mengaku bahwa ini merupakan ilmu dan pengalaman baru yang diperoleh ser-

ta merupakan jawaban dari permasalahan sekolah SD Negeri 140 Seluma, dimana guru selama ini menggunakan CANVA hanya sebatas mengambil *template* untuk *power point*, belum pernah menerapkannya lebih lanjut. Guru meyakini dengan adanya bahan ajar digital ini dapat menjadi inovasi dalam membuat media pembelajaran yang tepat dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan (Susanti & Darmansyah, 2023) bahwa adanya media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam menyediakan pembelajaran dengan visualisasi lebih nyata dengan kondisi riil.



Gambar 4. video pembelajaran



Gambar 5. Foto Bersama

SIMPULAN

Secara ringkas kegiatan pengabdian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan yaitu guru-guru di sekolah SD Negeri 140 Selama memiliki pengetahuan, pengalaman dan keterampilan baru dalam menyediakan bahan ajar digital. Hal ini ditunjukkan dari respon positif dan kesan yang luar biasa dari guru-guru peserta terkait serangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Semua peserta memiliki kesan yang sangat antusias dalam menerima pengalaman baru. Keberhasilan guru-guru dalam mengikuti praktik pembuatan bahan ajar digital mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pembuatan video pembelajaran berbasis AI ini telah berhasil. Kegiatan ini masih akan tetap berjalan dan dilanjutkan sampai tahap pendampingan berikutnya dan evaluasi ketercapaian program yang telah direncanakan oleh tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) melalui program hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan dengan nomor kontrak induk: 124/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024 dan kontrak turunan: 1153/LL2/KP/PM/2024, 078/LPPM/II.3.AU/J/2024. Terima kasih juga disampaikan oleh tim PKM kepada SD Negeri 140 selaku Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, A. Z. (2023). Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital (Studi Pada MTsN 7 Ciamis). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 3, 1349–1362. Retrieved from <https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/13588>
- Hazizah, Z., & Rigianti, H. A. (2021). Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SD dengan Rentang Usia 20-58 Tahun di Kecamatan Rajabasa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/284>
- Jayanti Syahfitri, Muntahanah, T. D. (2023). Socialization of the creation of digital teaching materials based on character education for teachers in 3t regions introduction. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 451–458. Retrieved from <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas/article/view/2497>
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104–108. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Sobron, M., & Lubis. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU*, 4(1), 1–7. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023).

- Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(2), 201–212. Retrieved from <https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1027>
- Syahfitri, J., & Herlina, M. (2024). Pelatihan dan Workshop “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif” bagi Guru-Guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(1), 59–64. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v15i1.14923>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, (1), 732–742. Retrieved from <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/851>
- Wartoyo, F. X. (2022). Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Pancasila. *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 4(2), 140–153. Retrieved from <https://ejournal.widyamataram.ac.id/index.php/pranata/article/view/682>
- Zaid Romegar Mair, Dewi Sartika, Rudi Heriasyah, Gasim, I. P. E. P. (2024). Pelatihan canva dan capcut untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas guru dan peserta didik sekolah dasar. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(3), 398–404. Retrieved from <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas/article/view/3331>