



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantu *Artificial Intelligence* untuk Guru Sekolah Dasar

Dea Mustika¹, Bahril Hidayat², Latif³, Meisindi Utami⁴, Karmelia⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Dea Mustika

E-mail: deamustika@edu.uir.ac.id

Abstrak

Masalah yang ditemukan berkaitan dengan masih minimnya pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran menggunakan artificial intelligence. Salah satu media pembelajaran yang sering dibuat oleh guru adalah media presentasi. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk memberi pelatihan pada guru-guru sekolah dasar cara membuat media pembelajaran dengan bantuan artificial intelligence seperti Gamma App dan Canva Edu. Kegiatan dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaa, pelatihan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam membuat presentasi secara lebih efisien dan efektif. Guru juga memberikan tanggapan positif dan menyatakan adanya manfaat yang dirasakan melalui kegiatan pelatihan yang telah diberikan.

Kata kunci - Media Pembelajaran, Artificial Intelligence, Guru Sekolah Dasar

Abstract

The problem found is related to the lack of knowledge, understanding, and ability of elementary school teachers in creating learning media using artificial intelligence. One of the learning media that is often made by teachers is presentation media. The purpose of community service activities is to provide training to elementary school teachers on how to create learning media with the help of artificial intelligence such as Gamma App and Canva Edu. The activity was carried out in four stages, namely planning, implementation, training, and evaluation. The results of the activity show that the use of AI in making learning media helps facilitate teachers in making presentations more efficiently and effectively. Teachers also gave positive responses and stated that there were benefits felt through the training activities that had been provided.

Keywords - Learning Media, Artificial Intelligence, Elementary School Teacher

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang telah berpengaruh pada semua aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Secara global aspek pendidikan dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penyesuaian dengan perkembangan teknologi. Dampaknya pemanfaatan teknologi semakin banyak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah. Penggunaan teknologi bukan hanya menjadi pilihan, namun menjadi kebutuhan demi mendukung efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Wahyudi & Jatun, 2024). Pembelajaran menggunakan teknologi membantu pemberian akses informasi yang lebih cepat dan tidak terbatas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Salah satu bentuk inovasi dalam teknologi yang semakin berkembang adalah *artificial intelligence (AI)*.

Artificial intelligence (AI) saat ini semakin banyak dimanfaatkan. *AI* merupakan bagian program komputer yang dirancang meniru kecerdasan manusia seperti logika, pengambilan keputusan, dan lainnya (Anas & Zakir, 2024). *AI* menjadi inovasi teknologi yang banyak memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan seperti semakin mempermudah penyaluran informasi dari guru kepada peserta didik. *AI* mempunyai potensi membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tawaran solusi yang adaptif, interaktif, dan personal bagi guru dan peserta didik (Kaltsum et al., 2024). Melalui pemanfaatan *AI* guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan beragam cara, salah satunya seperti pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia (Ain & Mustika, 2021). Multimedia atau media berbasis komputer menjadi media yang cukup banyak digunakan di sekolah adalah dalam bentuk media presentasi. Media presentasi haruslah dirancang dengan tampilan yang menarik dan kreatif. Jika meninjau dengan perkembangan teknologi saat ini maka sebenarnya media presentasi dapat dibuat lebih menarik, mudah dan ringkas dengan memanfaatkan *AI*.

Akan tetapi, walaupun telah banyak penelitian yang mengkaji tentang penggunaan *AI* dalam pembelajaran, pemanfaatan *AI* pada tingkat sekolah dasar masih mempunyai tantangan. Guru sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk dasar keterampilan dan pengetahuan, nyatanya masih mengalami kendala dalam mengadopsi *AI* sebagai inovasi pembelajaran. Faktor yang mendasari karena kurangnya literasi digital, minimnya pelatihan terkait teknologi *AI*, dan terbatasnya akses terhadap media pembelajaran berbasis *AI* adalah kendala yang dihadapi dalam implementasi teknologi (Ahmad Kadir & Rahayu, 2024; Hanif et al., 2024; Oktarin & Saputri, 2024).

Sejalan dengan temuan awal di SDN 143 Pekanbaru, diketahui bahwa guru-guru sudah mulai memanfaatkan teknologi dalam membuat media dan bahan ajar. Guru-guru cukup sering membuat media pembelajaran berupa membuat media presentasi. Media presentasi seringnya dibuat guru menggunakan aplikasi *Microsoft power point*. Beberapa guru diantaranya ada juga yang memanfaatkan pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan template *power point* yang banyak tersedia di pencarian *online*. Hanya sedikit guru yang pernah menggunakan *AI* untuk membantu memudahkan pembuatan media presentasi. Hal ini disebabkan karena masih minimnya pengetahuan guru tentang ragam *AI* serta masih terbatasnya guru yang telah berkesempatan mengikuti pelatihan berkaitan dengan pemanfaatan *AI* dalam pembelajaran.

Merujuk pada temuan tersebut, maka prioritas permasalahan yang dihadapi oleh guru berkaitan dengan masih kesulitannya guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi terkini. Media pembelajaran difokuskan dalam bentuk media presentasi serupa *power point* namun dikemas dalam tampilan yang lebih menarik, efektif, dan efisien karena memanfaatkan *AI* dalam perancangannya. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantu *AI* yang ditujukan untuk guru. Melalui kegiatan ini diharapkan guru mempunyai pengetahuan dan kecakapan yang lebih baik tentang teknologi sehingga dapat membuat

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



media pembelajaran yang lebih mudah, menarik, dan efisien. Selain itu, juga diharapkan guru dapat mengembangkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional serta membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan berupa pelatihan dan forum diskusi kelompok yang dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan menjadi bagian awal dari kegiatan pengabdian. Tindakan yang dilakukan pada tahap ini meliputi observasi awal, menentukan fokus masalah, menyepakati solusi, menyiapkan instrumen, materi serta jadwal kegiatan pengabdian. Pada tahap perencanaan ditetapkan *AI* yang digunakan dalam membantu pembuatan media yaitu *Gamma App* dan *Canva Edu*. Pemilihan kedua *AI* didasarkan pada temuan masalah dan kebutuhan guru di sekolah.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk penyajian materi yang disampaikan oleh tim pengabdian. Pada tahap ini, guru-guru diperkenalkan tampilan *Gamma App* dan *Canva Edu*. Perkenalan *AI* dimulai dari cara pembuatan akun, *log in*, serta menjelaskan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mempermudah pembuatan media presentasi.

3. Pelatihan

Kegiatan pada tahap ini adalah dengan menjelaskan, mencontohkan, serta mendampingi peserta pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Gamma App* dan *Canva Edu*. Guru yang menjadi peserta pengabdian diajarkan cara membuat media presentasi menggunakan kedua aplikasi. Setiap fitur yang terdapat pada *Gamma App* dan *Canva Edu* dijelaskan secara rinci dan kemudian peserta pengabdian diberi kesempatan untuk mencoba sendiri penggunaan kedua aplikasi tersebut. Peserta pengabdian juga didampingi cara memaksimalkan penggunaan fitur pada aplikasi sehingga tampilan media presentasi yang dibuat terlihat lebih menarik.

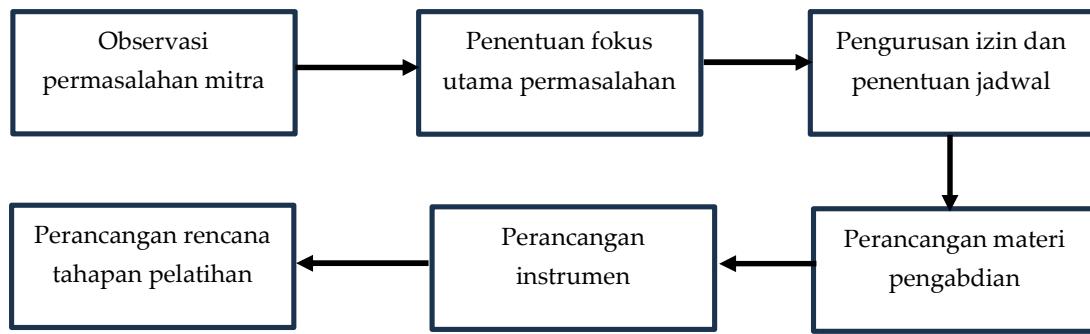
4. Evaluasi dan tindak lanjut

Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap media yang telah peserta pengabdian hasilkan. Tim pengabdian meninjau hasil dari media presentasi dari peserta kemudian memberikan masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan demi media yang lebih baik dan berkualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian difokuskan pada pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantu *artificial intelligence*. Kegiatan ditujukan untuk guru sekolah dasar agar guru mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam merancang media pembelajaran secara lebih efisien dan mernarik. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran menjadi upaya mengoptimalkan kemampuan pedagogik dan kemampuan profesional (Rosni, 2021). Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

Hasil tahap perencanaan menemukan permasalahan yang dialami oleh guru berkaitan dengan masih banyak guru yang minim pengetahuan tentang pemanfaatan *AI* dalam pembuatan media pembelajaran. Mengetahui hal tersebut maka tim pengabdian mengajukan perizinan agar dapat melaksanakan kegiatan pengabdian di sekolah mitra. Setelah mendapatkan izin dan menentukan jadwal kegiatan selanjutnya tim pengabdian mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung keterlaksanaan kegiatan pengabdian. Lebih jelasnya alur pada tahap perencanaan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.
Alur Kegiatan Tahap Perencanaan

Hasil tahap pelaksanaan yaitu tim pengabdian menjadi narasumber yang menyampaikan materi pada guru-guru peserta pengabdian. Penyampaian materi menggunakan bantuan slide presentasi yang ditampilkan melalui proyektor. Materi yang disampaikan oleh narasumber dalam kegiatan ini terdiri dari 1) Konsep *artificial intelligence*, 2) Pentingnya *artificial intelligence*, 3) Jenis-jenis media pembelajaran, serta 4) Hubungan media pembelajaran dan *artificial intelligence*. Pada tahap ini juga dibuka diskusi dan tanya jawab terbuka dengan peserta pengabdian. Peserta juga dicontohkan hasil dari media presentasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan *artificial intelligence* yaitu *Gamma App* dan *Canva Edu*. Dokumentasi penyampaian materi oleh tim pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2.
Penyajian materi oleh tim pengabdian

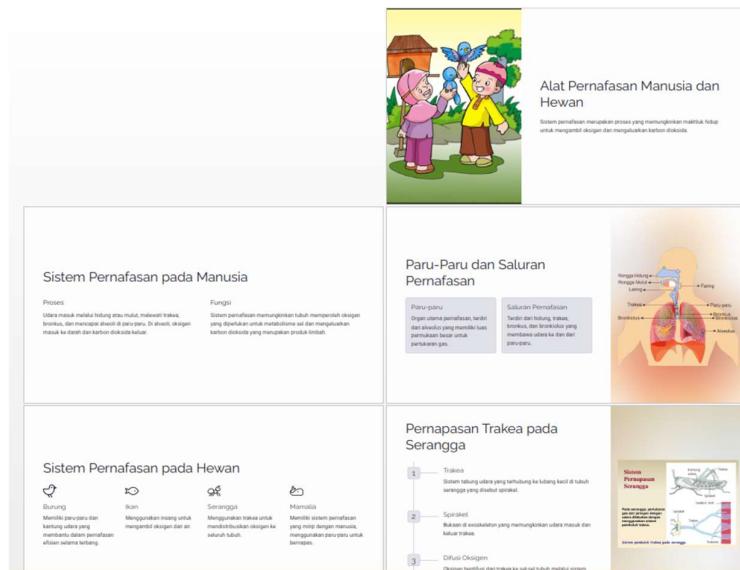
Hasil dari tahap pelatihan dilaksanakan dengan memberi penjelasan lebih lanjut pada peserta pengabdian tentang cara menggunakan *Gamma App* dan *Canva Edu*. Penjelasan dimulai dari cara pembuatan akun menggunakan *e-mail*, *log in* akun, pengenalan fitur-fitur, tahapan cara menghasilkan media presentasi, serta cara memaksimalkan tampilan media presentasi agar lebih menarik dan terlihat profesional. Pada tahap ini guru yang menjadi peserta pengabdian juga diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan cara membuat media presentasi menggunakan *Gamma App* dan *Canva Edu*. Tim pengabdian bertugas mendampingi guru selama pembuatan media pembelajaran dengan memberi arahan serta masukan. Dokumentasi kegiatan pada tahap pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3.

Pelatihan dan diskusi bersama peserta pengabdian

Terakhir, hasil dari tahap evaluasi dilaksanakan dengan memberi masukan terhadap hasil dari media presentasi yang telah dihasilkan oleh peserta pengabdian. Contoh hasil dari media presentasi yang dihasilkan oleh peserta pengabdian melalui pemanfaatan *Gamma App* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4.

Contoh Media Presentasi dari Peserta Pengabdian

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena mendukung efektivitas penyampaian materi, menarik perhatian siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks (Utomo, 2023). Melalui media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk presentasi membuat pembelajaran dapat divisualisasikan dengan lebih menarik serta mendukung kemudahan akses informasi dengan susunan informasi yang lebih sistematis dan runtut (Mustadi et al., 2019). Pemanfaatan AI dalam pembuatan media presentasi dapat memudahkan dalam pemilihan tata letak,

pemberian warna, serta penentuan ukuran font yang lebih optimal berdasarkan prinsip desain visual. AI juga secara otomatis dapat mengubah data menjadi grafik yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan meminta tanggapan peserta pengabdian terhadap kebermanfaatan materi yang telah diberikan selama pelatihan. Hasil dari angket kepuasan mitra menunjukkan bahwa semua guru yang menjadi peserta pengabdian menyatakan puas terhadap materi yang disampaikan dan pelatihan yang tim pengabdian berikan. Selanjutnya, kepala sekolah juga menyampaikan harapan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan pada kegiatan pengabdian berikutnya.

Hasil kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para pengambil kebijakan, institusi pendidikan, serta guru dalam mengadopsi teknologi AI untuk pembelajaran. Kedepannya diharapkan, guru dapat menunjukkan kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan era digital serta mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran menjadi sesuatu hal yang penting untuk guru kuasai. Hal ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan pedagogik dan kemampuan profesional seorang guru. Kemajuan teknologi memberi kesempatan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efisien dan menarik. *Gamma App* dan *Canva Edu* dapat menjadi alternatif *artificial intelligence* yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media presentasi. Media presentasi yang dibuat menggunakan AI diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam mempersiapkan pembelajaran dengan lebih baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Kadir, A., & Rahayu, K. M. (2024). Persepsi Guru Terhadap Artificial Intelligence di Madrasah: Antara Penerimaan dan Tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, 10, 411–421. <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/prosem/article/view/489>
- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v2i5.427>
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 8(1), 35–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v8i1.764>
- Hanif, M., Sm, A., & Tanjungpura, U. (2024). Adaptasi Guru terhadap Teknologi Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 1033–1044. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v1i01.88584>
- Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i1.1000>
- Mustadi, A., Wangid, M. N., Zubaidah, E., & Irvan, M. F. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Kelas Awal bagi Guru SD. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 203–208. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.330>
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi Literasi Digital sebagai Langkah Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *Eduimpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9/85>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113–124. <https://doi.org/10.29210/1202121176>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3635–3645. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>