

Pelatihan Pemanfaatan AI Generatif Dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di MTs YPKP Sentani

Etty Octaviani Manalu^{1*}, Maya Pujowati², Tri Suwarningsih³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

*Email: ettyoctavianimanalu@fkip.uncen.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang, salah satunya adalah pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) generatif untuk mendukung pembelajaran interaktif. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk melatih guru MTs dalam memanfaatkan AI generatif, seperti ChatGPT, Canva AI, dan Gemini dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Metode kegiatan meliputi sosialisasi, workshop interaktif, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru sangat mampu menggunakan teknologi AI generatif yakni dengan presentase 85% guru berhasil membuat materi ajar berbasis teks dengan menggunakan chat GPT, 90% guru mampu membuat media visual interaktif dengan menggunakan canva AI dan 80% guru dapat menghasilkan gambar ilustrasi relevan dengan menggunakan gemini. Dengan peningkatan kompetensi ini, diharapkan pembelajaran di MTs menjadi lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

Kata kunci: AI Generatif, Media Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

The use of technology in the world of education is increasingly developing, one of which is the use of generative Artificial Intelligence (AI) to support interactive learning. This Community Service (PkM) aims to train MTs teachers in utilizing generative AI, such as ChatGPT, Canva AI, and Gemini in creating interesting and innovative learning media. Activity methods include socialization, interactive workshops, direct practice, and mentoring. The results of the activity show that teachers are very capable of using generative AI technology, namely with a percentage of 85% of teachers succeeding in creating text-based teaching materials using GPT chat, 90% of teachers being able to create interactive visual media using Canva AI and 80% of teachers being able to produce relevant illustrative images. using Gemini. With this increase in competency, it is hoped that learning at MTs will become more creative, interactive, and in line with the needs of the digital era

Keywords: Generative AI, Interactive Learning Media, Educational Technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) generatif. Teknologi ini, seperti ChatGPT, Canva AI, dan Gemini, memungkinkan para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan interaktif dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dalam menghasilkan teks, visual, dan multimedia. Menurut penelitian Saxena et al. (2023), pemanfaatan AI generatif di bidang pendidikan

dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena materi ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar yang lebih kreatif dan fleksibel. Sementara itu, studi Kumar & Sharma (2022) menunjukkan bahwa AI mampu mengurangi beban kerja guru dengan otomatisasi pembuatan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi.

Namun, penerapan teknologi ini masih minim di kalangan guru MTs, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya pemahaman tentang penggunaan AI. Studi yang dilakukan oleh Yusuf et al. (2023) menyebutkan bahwa keterbatasan pelatihan dan kurangnya literasi digital menjadi kendala utama bagi guru dalam mengadopsi teknologi AI generatif. Selain itu, Hernandez & Lee (2022) juga menyoroti bahwa dukungan infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet dan perangkat pendukung, menjadi tantangan bagi sekolah-sekolah di daerah terpencil. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelatihan dan pendampingan yang sistematis agar guru dapat memanfaatkan AI generatif dalam proses pembelajaran, sehingga inovasi teknologi dapat benar-benar mendukung peningkatan kualitas pendidikan di MTs.

Kondisi ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks ini, pembelajaran abad ke-21 menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Penelitian oleh Trilling dan Fadel (2021) menyebutkan bahwa salah satu tantangan utama guru dalam era digital adalah keterbatasan keterampilan dan pengetahuan untuk mengintegrasikan teknologi inovatif ke dalam pembelajaran. Selain itu, Setiawan dan Santoso (2022) mengungkapkan bahwa guru yang tidak memiliki kompetensi teknologi cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang sering kali membuat siswa kurang termotivasi dan kurang terlibat aktif di kelas. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan AI generatif menjadi salah satu solusi penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Saxena et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AI generatif, seperti ChatGPT dan Canva AI, membantu guru dalam mengembangkan materi ajar yang lebih dinamis dan personalisasi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, studi Rahmawati et al. (2023) menekankan bahwa pelatihan berbasis teknologi yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi dan mendorong motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

METODE

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 1 hari berturut-turut di MTs YPKP Sentani dengan jumlah peserta sebanyak 14 guru MTs di MTS YPKP Sentani. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk mencapai tujuan kegiatan. Tahapan ini mencakup persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut penjelasan dari setiap tahapan kegiatan:

1. Persiapan

Tahapan ini dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan lancar dan efektif. Beberapa aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Penyusunan Modul Pelatihan

Tim PkM menyusun modul pelatihan yang berisi panduan penggunaan teknologi AI generatif, seperti ChatGPT, Canva AI, dan GEMINI. Modul ini disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh peserta, terutama guru MTs yang memiliki beragam tingkat pemahaman teknologi. Modul mencakup teori dasar AI, langkah-langkah penggunaan platform AI generatif, serta contoh penerapannya dalam media pembelajaran.

b. Survei Awal Terkait Pemahaman Teknologi AI

Survei awal dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan awal peserta mengenai teknologi AI generatif. Data survei ini digunakan sebagai dasar dalam merancang materi dan metode pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Survei dilakukan melalui kuesioner online yang dikirimkan sebelum kegiatan dimulai.

2. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan terdiri dari empat sesi utama yang dirancang secara bertahap untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan AI generatif.

a. Pengenalan Konsep AI Generatif dan Aplikasinya dalam Pendidikan

Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai apa itu Artificial Intelligence (AI) generatif dan bagaimana teknologi ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Materi mencakup konsep, manfaat, dan contoh penggunaan AI generatif, seperti ChatGPT untuk pembuatan teks, Canva AI untuk desain visual, dan GEMINI untuk pembuatan gambar berbasis AI. Sesi ini disampaikan dalam bentuk ceramah interaktif dengan dukungan contoh-contoh konkrit.

b. Pelatihan Penggunaan ChatGPT untuk Membuat Materi Ajar Berbasis Teks

Pada sesi kedua, peserta dilatih menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu untuk membuat materi pembelajaran berbasis teks. Peserta diajarkan cara menyusun soal latihan, merancang skenario pembelajaran, hingga membuat ringkasan materi ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Praktik langsung dilakukan dengan bimbingan dari tim PkM untuk memastikan peserta memahami setiap langkah penggunaan ChatGPT.

c. Pelatihan Penggunaan Canva AI dan GEMINI untuk Membuat Media Visual Interaktif

Sesi ketiga berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran visual menggunakan Canva AI dan GEMINI. Peserta diperkenalkan pada fitur-fitur Canva AI yang memungkinkan mereka merancang poster, infografis, dan presentasi visual dengan cepat dan menarik. Selain itu, peserta dilatih menggunakan GEMINI untuk membuat ilustrasi atau gambar berbasis AI yang relevan dengan topik pembelajaran. Peserta diberikan waktu untuk mencoba langsung kedua platform ini di bawah bimbingan instruktur.

d. Praktik Pembuatan Proyek Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta

Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam sesi sebelumnya dengan membuat proyek media pembelajaran interaktif secara mandiri atau dalam kelompok kecil. Peserta diminta membuat materi ajar berbasis teks menggunakan ChatGPT, serta menambahkan elemen visual interaktif menggunakan Canva AI dan GEMINI. Hasil proyek ini kemudian dipresentasikan di hadapan tim PkM dan peserta lainnya untuk mendapatkan masukan dan evaluasi.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Evaluasi dilakukan melalui:

a. Pre-test dan Post-test

Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal tentang teknologi AI generatif. Setelah kegiatan berakhir, peserta diberikan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka. Hasil pre-test dan post-test dianalisis untuk mengetahui efektivitas pelatihan.

b. Refleksi dan Umpan Balik dari Peserta

Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk memberikan refleksi dan umpan balik terkait materi, metode, dan manfaat pelatihan. Umpan balik ini digunakan sebagai evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan serupa di masa depan. Peserta juga diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama praktik penggunaan AI generatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Kegiatan**

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan selama kegiatan *Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)* dengan judul "Pelatihan Pemanfaatan AI Generatif dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MTs", terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Berikut adalah rincian hasil kegiatan:

1. Pemahaman Konsep AI Generatif

Survei awal menunjukkan bahwa 70% peserta tidak memahami konsep dasar AI generatif dan aplikasinya dalam pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi teknologi, terutama di kalangan guru MTs, masih perlu ditingkatkan. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, hasil post-test menunjukkan bahwa 90% peserta telah memahami konsep dasar AI generatif serta mampu menjelaskan manfaat teknologi ini dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas metode sosialisasi dan penyampaian materi yang dilakukan pada sesi awal kegiatan.

2. Kemampuan Praktik

Peserta pelatihan menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan praktis menggunakan berbagai platform AI generatif. Rincian keterampilan yang diperoleh dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penggunaan Teknologi AI dalam Pelatihan

Teknologi AI	Hasil Keterampilan	Deskripsi
ChatGPT	85% peserta berhasil membuat materi ajar berbasis teks.	Membuat ringkasan materi, soal latihan, dan skenario pembelajar
Canva AI	90% peserta mampu membuat media visual interaktif.	Membuat poster, infografis, dan presentasi yang menarik.
Gemini	80% peserta dapat menghasilkan gambar ilustrasi relevan.	Menghasilkan gambar yang mendukung pemahaman materi ajar.

Hasil dari praktik ini menunjukkan bahwa AI generatif tidak hanya membantu guru dalam efisiensi pembuatan materi ajar, tetapi juga memberikan peluang untuk menciptakan media yang lebih menarik, kreatif, dan relevan bagi siswa.

3. Produk Media Pembelajaran

Selama sesi praktik dan pendampingan, para peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang siap digunakan di kelas. Produk-produk ini mencakup materi teks inovatif yang dilengkapi dengan elemen visual menarik, seperti ilustrasi dan infografis. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan tidak hanya berfokus pada penyampaian teori, tetapi juga secara aktif mendorong peserta untuk langsung menerapkan keterampilan yang mereka peroleh dalam menciptakan media pembelajaran yang praktis dan aplikatif di lingkungan pendidikan. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Kegiatan meminta izin melaksanakan PkM dan foto bersama dengan guru-guru



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM

KESIMPULAN

Pelatihan dengan judul "Pelatihan Pemanfaatan AI Generatif dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MTs" telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI generatif. Para peserta mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang teknologi terkini seperti ChatGPT, Canva AI, dan Gemini, yang memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini membantu peserta untuk mengenali berbagai potensi dan manfaat yang ditawarkan oleh AI dalam konteks pendidikan.

Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh keterampilan praktis yang memungkinkan mereka untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang lebih kreatif, efisien, dan menarik. Dengan menggunakan ChatGPT, guru dapat membuat materi ajar berbasis teks yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Canva AI dan Gemini membantu peserta dalam membuat media visual yang meliputi poster, infografis, dan ilustrasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan teknologi ini memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa AI generatif dapat menjadi solusi yang sangat inovatif dalam mendukung proses pembelajaran di MTs. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran, tetapi juga dapat memperbaiki motivasi belajar siswa melalui media yang lebih menarik dan interaktif. Dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta pelatihan, diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu menjawab berbagai tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2023). *AI in Education: Transforming Learning with Technology*. Routledge.
- Brown, L. (2022). *Practical Applications of AI for Teachers*. Springer.
- Hernandez, J., & Lee, S. (2022). Challenges in Implementing AI in Education: Infrastructure and Access Issues. *Journal of Educational Technology*, 28(4), 102-113.
- Kumar, P., & Sharma, R. (2022). The Role of AI in Reducing Teacher Workload: Automating High-Quality Educational Content. *International Journal of Educational Innovation*, 15(3), 45-60.



- OECD. (2023). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities*. OECD Publishing.
- Rahmawati, A., et al. (2023). The Impact of Technology-Based Training on Teachers' Confidence and Student Motivation. *Journal of Teacher Education and Development*, 21(2), 80-95.
- Saxena, S., et al. (2023). Generative AI in Education: Enhancing Student Engagement through Personalized Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 145-160.
- Setiawan, D., & Santoso, W. (2022). Barriers in Integrating Technology into the Classroom: Challenges for 21st Century Teachers. *Educational Review*, 29(3), 213-227.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Yusuf, H., et al. (2023). Digital Literacy and AI Training for Teachers in Remote Areas. *Journal of Educational Policy and Technology*, 10(1), 33-47.