

PKM PEMBUATAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* BAGI GURU DI KOTA SEMARANG

Choirul Huda¹, Kartinah^{2*}, Aries Tika Damayani³, Husnul Hadi⁴

^{1, 2, 3} PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

⁴ PJKR, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang,
Semarang, Indonesia
kartinah@upgris.ac.id

Diterima: 10-12-2024	Direvisi: 21-12-2024	Diterbitkan: 2-3-2025
----------------------	----------------------	-----------------------

Abstrak: Guru di era kurikulum merdeka, mempunyai tuntutan lebih dibandingkan dengan era sebelumnya. Salah satunya adalah penguasaan terhadap TPACK yaitu sebuah kerangka kerja yang digunakan oleh guru. TPACK memuat tiga komponen yaitu Teknologi, Pedagogi, dan Konten dimana salah satu komponen yaitu Teknologi yang dipakai guru sepanjang pembelajaran di kelas. Penguasaan teknologi ini salah satunya adalah Artificial Intelligence (AI). Bagi sebagian guru, khususnya guru-guru Sekolah Dasar yang bertugas di gugus Wijaya Kusuma, Kota Semarang, masih sedikit yang memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan PKM ini diikuti sejumlah 34 guru dari berbagai sekolah di gugus Wijaya Kusuma, Kota Semarang. Hasil pendampingan menunjukkan 80% peserta sudah mampu membuat bahan ajar dan media pembelajaran berbasis AI, khususnya memanfaatkan GAMMA dan MAGIC SCHOOL. Diharapkan dari kegiatan ini dapat menunjang guru dalam pembelajaran di kelas sehingga makin bertambah jumlah guru yang tidak gagap teknologi serta terwujud pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: *bahan ajar, media pembelajaran, artificial intelligence, TPACK*

Abstract: Teachers in the independent curriculum era have more demands than in previous eras. One of them is the mastery of TPACK, which is a framework used by teachers. TPACK contains three components, namely Technology, Pedagogy, and Content where one of the components is the technology used by teachers throughout classroom learning. One of these technologies is Artificial Intelligence (AI). For some teachers, especially elementary school teachers in Semarang City, The results of the workshop showed that 80% of the participants were able to create teaching materials and learning media based on AI, especially utilizing GAMMA and MAGIC SCHOOL. It is hoped that this activity can help teachers in learning in the classroom so that the number of teachers who are not technology illiterate will increase and fun learning will be realized.

Keywords: *(teaching materials, learning media, artificial intelligence, TPACK)*

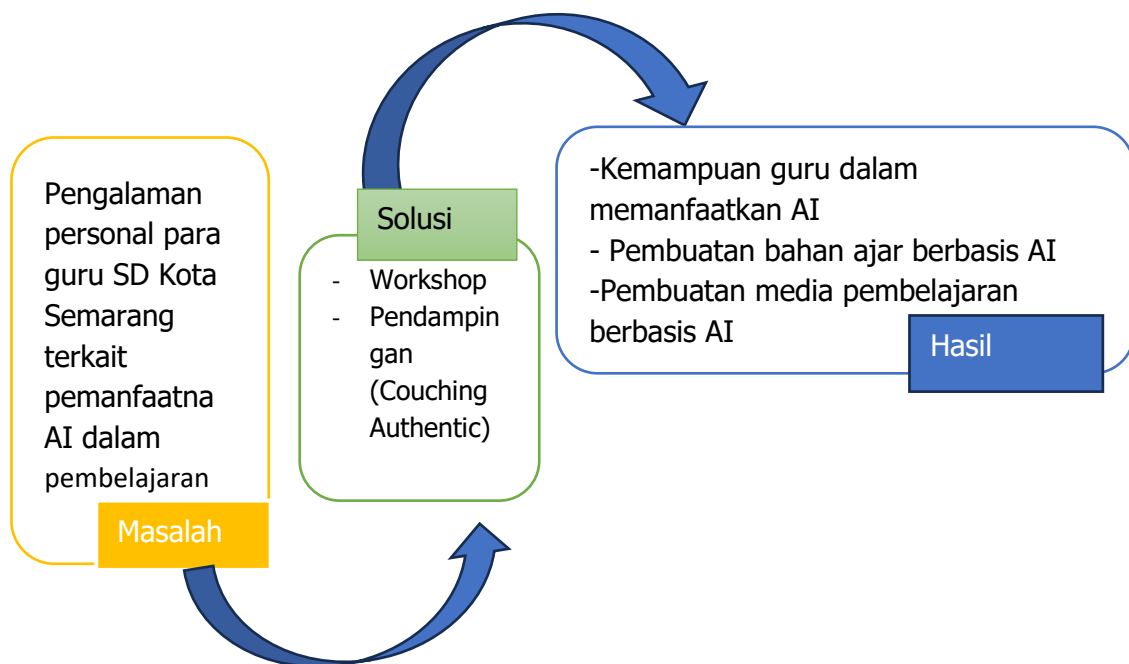
Pendahuluan

Teknologi (*Artificial Intelligence*) AI atau kecerdasan buatan mengalami perkembangan yang masif dari tahun ke tahun. Kehadirannya dengan fitur, fungsi, dan tampilan yang baru semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dalam pendidikan (George, G., & Thomas, M. R. 2019). Kecerdasan buatan mulai mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi (Abidin, M. A. 2023, Nafisah, N. T. Dkk, 2024). Kecerdasan buatan menjadi bagian primer dalam tumbuh kembang teknologi

pendidikan. Hal ini tentu memberikan implikasi secara eksplisit terhadap kehidupan kerja manusia di masa depan-kanan. Pelatihan, pendampingan, workshop atau appaun istilahnya, bagi guru sangat mendukung tugas mereka di kelas. Mendukung proses pembelajaran agar tidak ketinggalan zaman serta mampu menarik peserta didik (Harlis, H. dkk 2024, Bahtiar, I dkk, 2022).

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, penyampaian teori terkait materi tentang website *Artificial Intelligence*, praktik dan pendampingan pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran berbasis AI, praktik/demonstrasi pembuatannya (Dwicahtyani, A., dkk, 2024). Berdasarkan metode yang digunakan, maka luaran pada kegiatan ini antara lain workshop bagi guru-guru Sekolah Dasar di Kota Semarang dengan materi *Artificial Intelligence* (AI), Penyusunan Bahan Ajar, Media Pembelajaran, dan di akhir kegiatan, para guru wajib membuat Bahan Ajar dan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang dikirim ke Tim Pengabdian melalui link Google Drive. Untuk gambaran IPTEKS pada kegiatan ini tertera pada Bagan 1.



Bagan 1. Gambaran IPTEKS

Hasil dan Pembahasan

Tim PKM Universitas PGRI Semarang mengadakan workshop tentang penggunaan Artificial Intellegence untuk guru-guru Sekolah Dasar di gugus Wijaya Kusuma, Kota Semarang bertempat di SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang pada tanggal 06 November sampai 07 November 2024 dengan empat nara sumber dari Tim pelaksana PKM UPGRIS dan melibatkan sejumlah 34 peserta yang merupakan guru-guru dari berbagai sekolah di gugus Wijaya Kusuma,

Kota Semarang. Hal ini hampir sama dengan workshop yang pernah dilakukan oleh Hakeu Febrianto dkk bagi guru-guru di Gorontalo Utara pada tahun 2023 dan Rahman, F. Y. (2024) yang melaksanakan kegiatan pelatihan bagi guru SD yaitu pembuatan media pembelajaran menggunakan apoweredit.

Adapun materi yang diberikan pada kegiatan kali ini meliputi: pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *Artificial Intellegence*. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Versi lengkap ada di Tabel 1.

Tabel 1. Rincian materi dan metode PKM Tim UPGRIS

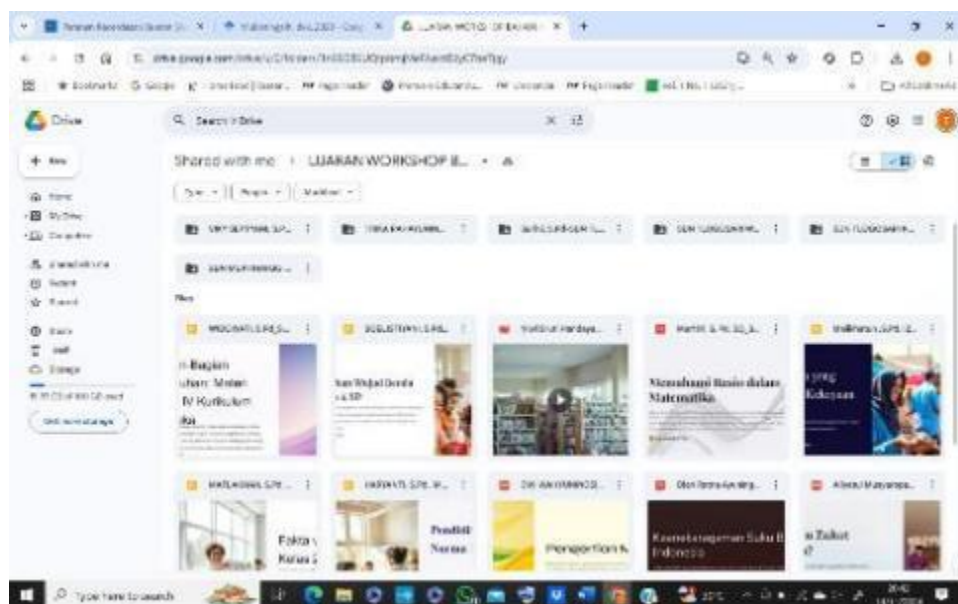
No	Yang menunggah Tugas take home	Kehadiran Peserta		Pertanyaan Angket		
		6 November	7 November	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terhadap kegiatan workshop ini?	Apakah Bapak/Ibu bersedia jika ada workshop lanjutan?	Apabila Bapak/Ibu menilai kurang terhadap kegiatan ini, harap dituliskan di bagian mana saja
				(1)	(2)	(3)
1	27 dari 34 atau 80% peserta workshop	34 (100%)	34 (100%)	1. Sangat Baik (90% responden) 2. Baik (10% responden)	1.Bersedia (100%)	Tidak ada yang menulis kurang

Sumber Data sekunder, 2024

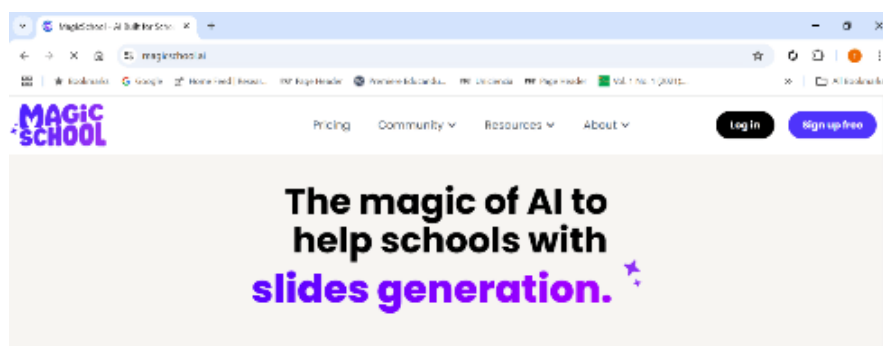


Gambar 1. Peserta mendengarkan materi dari nara sumber

Antusiasme Bapak Ibu guru mengikuti workshop ini terlihat pada kehadiran mereka (Gambar 1). Adapun unggahan hasil pekerjaan peserta (guru-guru) yang diunggah di link Google Drive, terdapat 27 peserta yang mengunggah dari 34 peserta atau 80%, yang mengikuti workshop *AI*.



Gambar 2. Beberapa karya peserta workshop



Gambar 3. Tampilan web MAGICSCHOOL berbasis AI

Kesimpulan

Berdasarkan metode yang digunakan pada kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini, maka luarannya adalah :

1. Workshop bagi guru-guru Sekolah Dasar di gugus Wijaya Kusuma, Kota Semarang, dengan materi pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis AI. Workshop serta pendampingan ini dilakukan untuk membekali guru dalam bidang Informasi Teknologi (IT) dalam rangka pengembangan diri.
2. Berdasarkan Tabel 2 diatas, maka kehadiran peserta pada hari kedua workshop mencapai 100%, 27 dari 34 atau 80% peserta workshop mengumpulkan hasil karya mereka di Link Google Drive panitia, 90% peserta memberi tanggapan “baik” terhadap kegiatan workshop, dan 100% peserta menghendaki workshop lanjutan.
3. Di akhir kegiatan, peserta diwajibkan mengunggah hasil karya mereka yang telah dicoba oleh mereka.

Rencana selanjutnya adalah pendampingan lanjutan terkait AI, karena masih banyak platform AI yang belum tersampaikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh Bapak Ibu Guru Sekolah Dasar yang ada di gugus Wijaya Kusuma, Kota Semarang yang tidak secara langsung membantu pelaksanaan program pengabdian.

Referensi

- Abidin, M. A. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Krembung Sidoarjo. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 88-95.
- AR, R. A., Mahmud, N., & Amin, N. (2021). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru SDN Inp 055 Kandeapi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 46-52.

- Bahtiar, I., AS, H. A. H., & Rahmi, S. R. S. (2022). Workshop Peningkatan Kompetensi Guru Berbasis Media Pembelajaran Online. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(11), 3069-3076.
- Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218-225.
- George, G., & Thomas, M. R. (2019). Integration of artificial intelligence in human resource. *Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng*, 9(2), 5069-5073.
- Hakeu Febrianto, Idan I., Pakaya, Ridwanto Djahunol, Uznul Zakaria, Mutmain Tangkudung. Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). **Mohuyula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 1-14, dec. 2023. ISSN 2963-9956. Available at: <<https://journal.umgo.ac.id/index.php/Mohuyula/article/view/2596>>. Date accessed: 19 dec. 2024. doi:<http://dx.doi.org/10.31314/mohuyula.2.2.1-14.2023>.
- Harlis, H., Aswan, D. M., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Wicaksana, E. J. (2024). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 398-406.
- Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, D. K. K. (2022). Peran artificial intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *J Komputerdan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 1-7.
- Nafisah, N. T., Maria, F., Amanatullah, M. R., & Sutabri, T. (2024). Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence Untuk Peningkatan Pembelajaran Pada SMA Nurul Iman Palembang Menggunakan ITIL V3. *Nuansa Informatika*, 18(1), 34-40.
- Rahman, F. Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Apoweredit pada SDN Anjir Serapat Muara 1.2. Gotong Royong: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 83-87.
- Trianggara, D., Sapri, S., Supardi, R., Sari, D., Sartika, D., & Robmawa, E. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Pendidikan. *Jurnal Gotong Royong*, 1(1), 69-72. https://doi.org/10.37676/gotong_royong.v1i1.6649