

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis *Tools Artificial Intelligence* untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo

Yuri Pamungkas* | Anabela Aulia Sain | Ziyah Nadia Putri | Alya Putri Larasati | Muhammad Iqbal | Randi Achtiar Risald | Valentino Kendenan | Josephine Larissa Rachmadiana | Tsamarah Amelia Putri Ginting | Rossa Alfi Nur | Dayana Satira Balqis

Departemen Teknologi Kedokteran, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Yuri Pamungkas, Departemen Teknologi Kedokteran, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: yuri@its.ac.id

Alamat

Laboratorium Teknologi Kesehatan, Departemen Teknologi Kedokteran, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) memiliki peran yang sangat signifikan dalam pengembangan media ajar modern. AI memungkinkan media ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sistem AI juga dapat memberikan umpan balik secara real-time dan membantu guru memahami kemajuan belajar siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim dosen departemen teknologi kedokteran bermaksud untuk mengadakan pelatihan pengembangan media ajar berbasis tools AI kepada guru di SMAN 1 Probolinggo. Dengan adanya pelatihan ini, para guru diharapkan mampu memanfaatkan media ajar berbasis AI untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Dalam pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari perencanaan, survei lokasi, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan, evaluasi acara, dan pembuatan laporan. Dalam pelaksanaannya, terdapat dua sesi acara yaitu penyampaian materi/diskusi dan praktik langsung. Pada akhir pelatihan, peserta juga diminta untuk mengisi formulir survei kepuasan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pelatihan. Dari seluruh rangkaian acara pelatihan di SMAN 1 Probolinggo, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pengabdian masyarakat telah berjalan dengan lancar dengan jumlah peserta pelatihan mencapai 30 guru. Antusiasme peserta pelatihan juga tergolong sangat baik. Hal ini terlihat saat proses pre dan post-test berlangsung, serta hasil dari pengukuran tingkat kepuasan peserta yang mencapai 90%.

Kata Kunci:

Guru, Media Ajar, *Tools AI*, Pembelajaran Interaktif, Umpan Balik

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Media ajar memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media ajar, baik yang bersifat tradisional maupun berbasis teknologi, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan variasi dalam penyampaian informasi^[1]. Media ajar dapat mencakup gambar, audio, video, dan elemen-elemen interaktif lainnya yang membantu menggambarkan konsep-konsep pembelajaran secara lebih visual dan menarik perhatian siswa^[2]. Penggunaan media ajar juga dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena informasi yang disajikan melalui berbagai indera dapat lebih mudah direkam oleh otak. Selain itu, media ajar memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan teknologi yang semakin maju, media ajar berbasis digital, seperti presentasi multimedia, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran daring, semakin mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media ajar bukan hanya memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dan dinamika dunia yang terus berkembang^[3].

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran modern. AI membawa inovasi dengan menghadirkan personalisasi dan adaptabilitas yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan kemampuan analisis data yang canggih, AI dapat menilai kebutuhan dan kekuatan individu siswa, memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar masing-masing^[4]. Sistem AI dapat memberikan umpan balik secara *real-time*, membantu guru memahami kemajuan siswa dan menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai kebutuhan^[5]. Penggunaan AI dalam media pembelajaran juga melibatkan pengembangan asisten virtual atau chatbot, yang dapat memberikan bantuan instan kepada siswa saat mereka menghadapi kesulitan atau pertanyaan. Dengan teknologi pemrosesan bahasa alami, asisten virtual dapat merespons pertanyaan siswa dengan cara yang lebih manusiawi, meningkatkan interaktivitas dalam pengalaman belajar^[6].

Selain itu, AI memungkinkan adopsi model pembelajaran adaptif di mana konten pembelajaran disesuaikan secara dinamis berdasarkan kinerja dan kemajuan siswa^[7]. Ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Dengan menggabungkan kecerdasan buatan ke dalam media pembelajaran, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, mendukung perkembangan siswa secara holistik dalam persiapan mereka untuk menghadapi tuntutan masyarakat dan pasar kerja yang terus berubah^[8]. Dari berbagai latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim dosen dan mahasiswa departemen teknologi kedokteran bermaksud untuk mengadakan pelatihan pengembangan media ajar berbasis *tools* AI (*Artificial Intelligence*) kepada guru di SMAN 1 Probolinggo. Pemilihan mitra/lokasi pelatihan didasarkan pada kondisi guru yang masih belum mengetahui potensi besar AI dan manfaatnya sebagai media pembelajaran, akan tetapi fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut sudah sangat memadai untuk mengimplementasikan *tools* AI ke dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dari pelatihan ini, para guru diharapkan mampu memanfaatkan media ajar berbasis AI untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan interaktif di dalam kelas.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Atas dasar pentingnya penerapan pembelajaran yang interaktif di dalam kelas dan keinginan untuk berkontribusi kepada masyarakat (khususnya kepada Guru) maka dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan pengembangan media ajar berbasis *tools* AI untuk guru SMAN 1 Probolinggo. Pelatihan ini akan membahas beberapa jenis aplikasi/*tools* berbasis AI yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran siswa. Aplikasi/*tools* yang digunakan bersifat open-source sehingga dapat digunakan atau diakses oleh siapa pun. Pada akhir kegiatan pelatihan, diharapkan guru-guru di SMAN 1 Probolinggo dapat menerapkan aplikasi/*tools* tersebut ke dalam proses belajar mengajarnya untuk menumbuhkan suasana pembelajaran yang efektif dan interaktif kepada siswa. Manfaat lain dari pelatihan ini adalah guru dapat meningkatkan wawasannya terkait peran teknologi informasi dalam mewujudkan Pendidikan yang berkualitas dan berkesinambungan.

1.3 | Target Luaran

Target luaran dari pengabdian masyarakat melalui pelatihan pengembangan media ajar berbasis *tools* AI adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media ajar yang interaktif menggunakan bantuan tools AI.
2. Mendorong guru untuk mengimplementasikan media ajar berbasis tools AI ke dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
3. Menghasilkan luaran berupa publikasi media massa dan artikel ilmiah (jurnal nasional) pengabdian masyarakat. Di dalam artikel jurnal tersebut akan dimuat pelaksanaan kegiatan pelatihan, metode dalam pelatihan, dan evaluasi terkait hasil pelaksanaannya. Dalam pelatihan ini, evaluasi dilakukan menggunakan survei kuisioner kepada para peserta (guru di SMAN 1 Probolinggo).

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | Pengabdian Terkait

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi hal yang sangat wajar dijumpai dan tenaga pengajar dituntut untuk menguasai kompetensi tersebut. Salah satu jenis teknologi yang mempunyai potensi besar untuk diterapkan dalam bidang pendidikan (khususnya untuk kegiatan belajar mengajar) adalah AI (*Artificial Intelligence*). Sudah banyak aplikasi berbasis AI yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan interaktif di dalam kelas. Dalam artikel yang ditulis oleh Istiqomah dkk^[9], bahan ajar berbasis *Chatbot* AI digunakan dalam pembelajaran "Sistem Peredaran Darah Manusia" untuk siswa SD. Sebanyak 28 siswa dilibatkan dalam pengambilan data untuk mengetahui responnya terhadap beberapa aspek/pertanyaan yang meliputi tampilan, tulisan, materi yang disajikan, gambar yang digunakan, dan penggunaan dari chatbot itu sendiri. Hasilnya diperoleh respon yang sangat baik terkait pemanfaatan chatbot AI sebagai media pembelajaran di kelas dan chatbot ini juga memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan.

Dalam artikel yang ditulis oleh Andriyanti dkk^[10], perkembangan AI dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk menuangkan ide, menulis buku ajar, dan menemukan solusi terkait permasalahan dalam bidang pendidikan. Dalam penyusunan buku ajar, teknologi berbasis AI (seperti *ChatGPT*) digunakan sebagai alat bantu untuk pengumpulan informasi/referensi terkait secara cepat dan efisien. Selain itu, aplikasi seperti Canva dapat dimanfaatkan untuk desain tampilan buku supaya terlihat lebih profesional dan aplikasi *flipbook* dapat dimanfaatkan agar buku ajar yang dibuat dapat disajikan dalam bentuk elektronik (tanpa harus dicetak). Selain itu, artikel ilmiah yang ditulis oleh Lubis dkk^[11] juga mengkaji pengembangan bahan ajar tematik berbasis web untuk siswa SD. Bahan ajar yang telah dibuat disajikan kepada siswa dan respon dari siswa (dalam bentuk hasil survei kuisioner) digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terkait bahan ajar tersebut. Hasilnya sebanyak 87,8% siswa sangat puas terhadap bahan ajar tematik berbasis web yang telah dibuat. Sehingga dari beberapa artikel yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan AI untuk pengembangan bahan ajar mempunyai potensi yang sangat besar dan menjanjikan di masa depan.

2.2 | Media Ajar

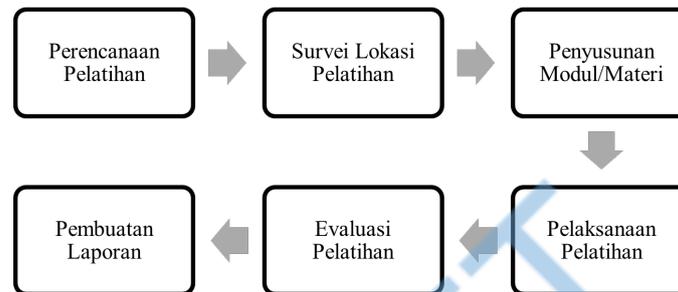
Media ajar merupakan komponen kunci dalam konteks pembelajaran yang membantu memfasilitasi penyampaian informasi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Melibatkan berbagai bentuk seperti gambar, audio, video, dan elemen interaktif, media ajar membantu merangsang berbagai indera siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam. Penggunaan media ajar tidak hanya memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media ajar dapat merinci konsep-konsep kompleks melalui representasi visual, mempermudah pemahaman siswa dan memperkuat retensi informasi. Dalam era teknologi digital, media ajar semakin berkembang dengan adanya platform pembelajaran daring, simulasi interaktif, dan aplikasi edukatif yang dapat diakses secara fleksibel. Oleh karena itu, media ajar bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga sebuah sarana kreatif yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan^[12].

2.3 | Artificial Intelligence

Kecerdasan Buatan (AI) merupakan cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan sistem atau mesin yang dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia. Dengan memanfaatkan algoritma dan pemrosesan data yang kompleks, AI mampu memahami pola, belajar dari pengalaman, dan membuat keputusan tanpa keterlibatan manusia secara

langsung. Metode utama yang digunakan dalam pengembangan AI melibatkan pembelajaran mesin (*machine learning*), di mana mesin diberi akses ke data dan dilatih untuk mengenali pola dan mengambil keputusan berdasarkan pengalaman masa lalu. Pemrosesan bahasa alami, penglihatan komputer, dan pengolahan data besar (*big data*) adalah beberapa aspek yang sering digunakan dalam pengembangan AI. Dalam konteks pendidikan, AI memainkan peran utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. AI memperkaya proses pengajaran melalui asisten virtual, chatbot, dan tutor AI yang dapat memberikan bantuan instan, menjawab pertanyaan, dan memberikan dukungan individual kepada siswa. Dengan memanfaatkan teknologi pemrosesan bahasa alami, AI memungkinkan interaksi manusia-mesin yang lebih intuitif.

3 | METODE KEGIATAN



Gambar 1 Diagram alir rangkaian kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Dalam pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari perencanaan pelatihan, survei lokasi pelatihan, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan dan pengambilan dokumentasi kegiatan, evaluasi pelatihan, dan pembuatan laporan. Perencanaan bertujuan untuk menentukan tema pelatihan, materi yang hendak disajikan, dan lokasi pelatihan. Setelah hal-hal tersebut ditentukan maka langkah selanjutnya adalah survei lokasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi terkini dari SMAN 1 Probolinggo sebagai tempat pelatihan dan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan saat kegiatan pelatihan berlangsung. Dalam pelatihan ini, modul atau presentasi yang dibuat berkaitan dengan materi pengembangan media ajar berbasis *tools* AI.

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2023 dan diperuntukkan bagi guru SMAN 1 Probolinggo. Dalam pelaksanaannya, terdapat dua sesi acara yaitu penyampaian materi/diskusi dan praktik secara langsung. Fasilitas berupa *PC Desktop* yang ada di laboratorium Komputer SMAN 1 Probolinggo dimanfaatkan untuk melakukan praktik secara langsung. Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi dengan memberikan form kuisisioner kepada masing-masing peserta (guru) sebagai bentuk respon terhadap pelatihan dan harapannya dapat digunakan sebagai saran yang membangun untuk pelaksanaan pelatihan yang akan datang.

Tahapan terakhir adalah penyusunan laporan kegiatan yang berisi capaian kegiatan, SPJ, evaluasi kegiatan, dan lain sebagainya. Berikut ini merupakan rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disajikan pada Tabel 1 .

4 | HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan registrasi peserta dan pembukaan. Dalam sesi pembukaan, terdapat sambutan ketua program studi Teknologi Kedokteran ITS, Kepala Sekolah SMAN 1 Probolinggo, dan Sesi Foto Bersama. Setelah sesi pembukaan selesai, peserta (dalam hal ini para guru) akan diarahkan menuju lab Komputer untuk mendapatkan materi pelatihan terkait pengembangan media ajar berbasis *tools* AI. Pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi materi/diskusi (untuk memberikan pemahaman dan berdiskusi terkait pemanfaatan AI dalam hal pembelajaran) dan sesi praktik langsung (dimana guru dapat menerapkan *tools* AI secara langsung untuk penyusunan bahan ajar). Peserta juga diberikan pre-test dalam bentuk isian *G-Form* (sebelum sesi materi dan diskusi) dan post-test (setelah sesi praktik) untuk mengukur tingkat pemahaman

Tabel 1 Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No.	Rencana Kegiatan	Tujuan	Rincian	Target
1.	Perencanaan Pelatihan	Untuk menentukan tema pelatihan, sasaran peserta, materi yang hendak disampaikan, dan lokasi pelatihan	Melakukan brainstorming terkait dengan tema pelatihan, menentukan sasaran peserta dan materi yang relevan untuk disajikan, serta mempertimbangkan lokasi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan topik abmas.	Mendapatkan ide dan informasi teknis terkait dengan tema, sasaran, dan lokasi pelatihan yang relevan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.
2.	Survei Lokasi Pelatihan	Untuk mengetahui informasi atau kondisi terkini dari SMAN 1 Probolinggo sebagai tempat pelaksanaan pelatihan.	Melakukan kunjungan secara langsung ke lokasi dan melakukan wawancara kepada guru atau kepala sekolah untuk mendapatkan informasi/ kondisi terkini dari SMAN 1 Probolinggo.	Mendapatkan informasi terkini terkait kondisi SMAN 1 Probolinggo meliputi sarana dan prasarana, kegiatan belajar mengajar, dan tenaga pengajarnya.
3.	Penyusunan Modul dan Materi Pelatihan	Untuk menyusun modul dan materi pelatihan yang akan dipaparkan saat sesi penyampaian materi/diskusi dan sesi praktik secara langsung.	Melakukan penyusunan modul dan materi pelatihan berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan.	Mendapatkan modul dan materi untuk dipaparkan kepada peserta saat hari pelatihan tiba.
4.	Pelaksanaan Pelatihan	Untuk melaksanakan pelatihan dan mendokumentasikan kegiatan pelatihan.	Melakukan pelatihan kepada guru SMAN 1 Probolinggo pada tanggal 6 Oktober 2023. Pelatihan bertempat di laboratorium Komputer.	Peserta pelatihan mendapatkan peningkatan kompetensi dan wawasan terkait penyusunan media ajar berbasis <i>tools</i> AI.
5.	Evaluasi Pelatihan	Untuk mendapatkan <i>feedback</i> terkait dengan pelaksanaan pelatihan. Sehingga pelaksanaan pelatihan selanjutnya dapat terlaksana lebih baik lagi.	Memberikan kuisisioner kepada masing-masing peserta untuk mengukur tingkat keahamannya terhadap materi yang telah disajikan sebelumnya. Selain itu, juga diberikan kuisisioner terkait dengan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.	Untuk mendapatkan data respon dari peserta terkait pemahaman materi dan kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan.
6.	Pembuatan Laporan	Mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan dalam bentuk laporan tertulis.	Melakukan penulisan laporan kemajuan, laporan keuangan, dan laporan akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.	Mendapatkan dokumentasi tertulis dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

peserta (guru) terhadap materi yang akan dan telah disajikan. Berikut ini merupakan rangkaian acara kegiatan pelatihan di SMAN 1 Probolinggo yang disajikan pada Tabel 2 .

Tabel 2 Rangkaian Acara Pelatihan di SMAN 1 Probolinggo

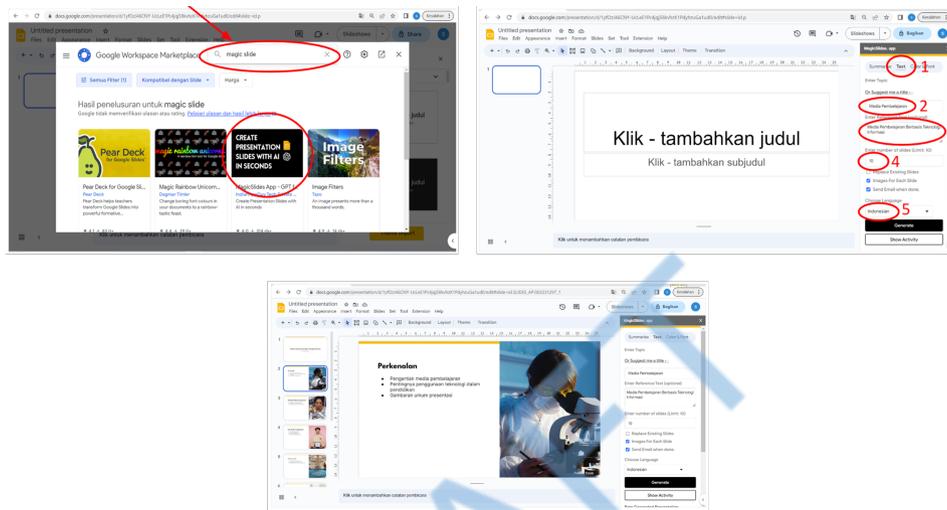
Waktu	Kegiatan	Narasumber/Penanggung Jawab
07.30-08.00	Registrasi Peserta	Panitia
08.00-08.15	Pembukaan	Panitia
08.15-08.20	Sambutan Kepala Program Studi Teknologi Kedokteran ITS	Dr. Ir. Adhi Dharma Wibawa, S.T., M.T.
08.20-08.25	Sambutan Kepala SMAN 1 Probolinggo	Drs. Mohammad Zaini, M.Pd.
08.25-08.35	Pre-Test	Peserta dan Panitia
08.35-09.35	Penyampaian Materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan <i>G-Drive for Desktop</i> 2. Pembuatan Presentasi Otomatis Berbantu AI 3. Pembuatan Soal Tes Otomatis Berbantu AI 4. Pembuatan Presentasi Animasi Berbantu AI 5. Pembuatan Teks Menjadi Video Berbantu AI 	Yuri Pamungkas, S.Tr.T., M.T.
09.35-09.45	Diskusi dan Tanya Jawab	
09.45-10.45	Praktik Langsung	
10.45-10.55	Post-Test	Peserta dan Panitia
10.55-11.10	Penutupan	Panitia

Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan pengembangan media ajar berbasis tools AI untuk guru di SMAN 1 Probolinggo yang disajikan pada Gambar (2).

**Gambar 2** Dokumentasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat.

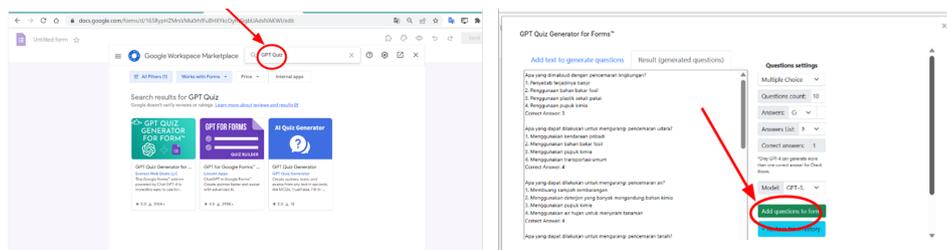
Pada materi pemanfaatan *G-Drive for Desktop*, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peserta mulai dari proses download, instalasi, dan pemanfaatan fiturnya untuk menyimpan data secara cepat. Setelah penyampain sesi materi *G-Drive for Desktop*

selesai dilanjutkan dengan materi pembuatan presentasi otomatis berbantu AI. Dalam materi ini, peserta akan diarahkan untuk membuka akun Google nya masing-masing dan memilih fitur “Slide”. Pada bagian “Extension” slide yang kosong, peserta harus menginstal Add ons “Magic Slide” dan memilih apps “Create Presentation Slide with AI in Seconds”. Setelah instalasi apps selesai, akan muncul fitur “MagicSlides App-GPT for Slides” pada menu Google Slides peserta dan terdapat beberapa parameter yang perlu diisi oleh peserta saat akan membuat PPT otomatis, seperti topik materi, referensi informasi, jumlah slide presentasi, dan bahasa yang digunakan. Setelah parameter tersebut selesai diisi dan perintah “Generate” dijalankan maka apps akan membuat materi presentasi secara otomatis dalam waktu singkat. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan presentasi otomatis berbasis tools AI (*MagicSlides App-GPT*) yang disajikan pada Gambar (3).



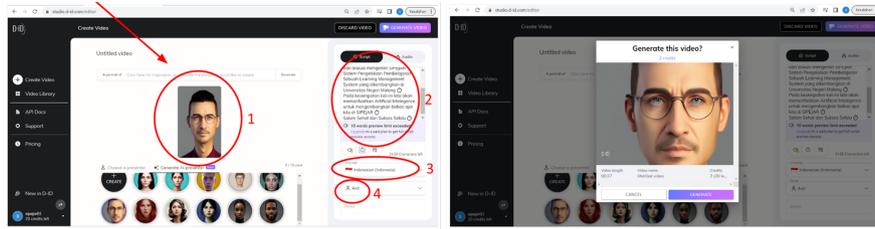
Gambar 3 Materi Pembuatan Presentasi Otomatis.

Pada materi pembuatan soal tes otomatis berbantu AI, peserta akan diarahkan untuk membuka *G-Drive* masing-masing dan membuat *G-Forms* baru. Pada menu “Get add ons” peserta harus memilih apps “GPT Quiz Generator for Form” dan melakukan “Generate Questions” dengan parameter isian seperti jenis soal, jumlah soal, dan jenis jawaban (pilihan ganda atau esai). Setelah itu akan muncul daftar pertanyaan dan opsi jawaban yang siap disisipkan pada *G-Forms*. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan soal otomatis berbasis tools AI (*GPT Quiz Generator for Form*) yang disajikan pada Gambar (4).



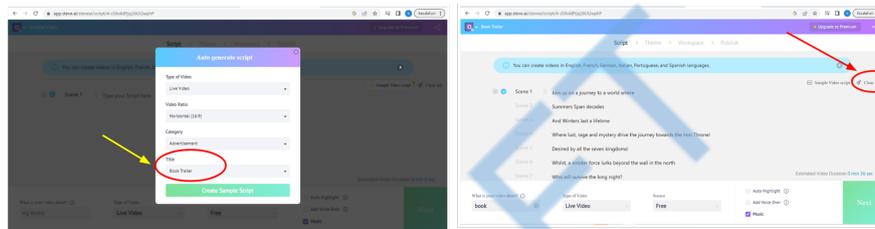
Gambar 4 Materi Pembuatan Soal Otomatis.

Materi selanjutnya adalah pembuatan presentasi animasi dan mengubah teks menjadi video berbantu AI. Pada materi ini peserta pelatihan harus mengakses laman web *studio.d-id.com* dan membuat akun personal untuk dapat memanfaatkan fitur presentasi animasinya. Terdapat beberapa parameter yang perlu diisi pada saat proses pembuatan animasi, yaitu *gender* pembicara, *script* materi, dan bahasa. Setelah itu video animasi akan dapat dibuat secara otomatis dan diunduh secara gratis. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan presentasi animasi berbantu AI yang disajikan pada Gambar (5).



Gambar 5 Materi Pembuatan Presentasi Animasi.

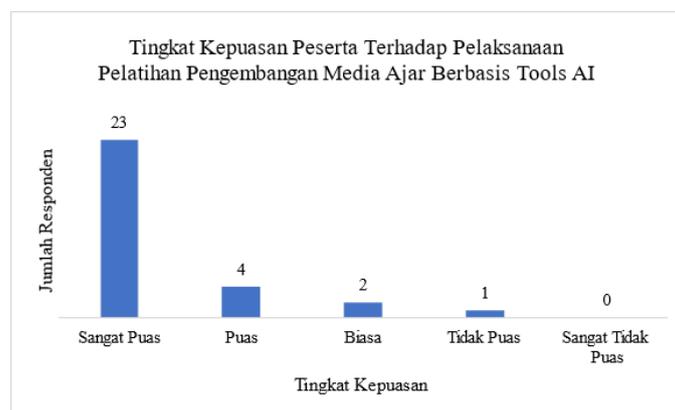
Untuk mengubah teks menjadi video, peserta akan diarahkan ke laman web *steve.ai* dan memilih apps dengan fitur “*Text to Video*”. Parameter yang perlu diisi oleh peserta dalam pembuatan video antara lain jenis video, rasio video, dan judulnya. *Script* video akan dapat dihasilkan secara otomatis apabila parameter-parameter tersebut telah terisi. Berikut ini merupakan tampilan aplikasi “*text to video*” berbasis AI yang disajikan pada Gambar (6).



Gambar 6 Materi terkait *Text to Video Conversion*.

Selain pemaparan materi dan diskusi, pelatihan ini juga melakukan pre dan post-test kepada masing-masing peserta dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman/wawasannya terkait penerapan AI ini. Sebelumnya, dari 30 peserta yang akan mengikuti pelatihan sebanyak 21 peserta telah mengenal AI. Namun dalam hal pengajaran/pembuatan bahan ajar di kelas mereka masih belum memanfaatkan tools berbantu AI ini. Berikut ini merupakan hasil pre dan post-test pelatihan yang disajikan pada Tabel 3 .

Selain hasil pre dan post-test, dilakukan juga survei terkait tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Berikut ini merupakan hasil survei yang disajikan pada Gambar (7).



Gambar 7 Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Pre dan Post-Test Pelatihan

Pertanyaan	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
Pemahaman terkait dengan definisi dan contoh penerapan AI	21 orang memberikan jawaban yang tepat disertai dengan contohnya.	28 orang memberikan jawaban yang tepat disertai dengan contohnya.
Pentingnya penggunaan AI dalam pengembangan media ajar	Peserta pelatihan memberikan rata-rata skor 3,1 (dari rentang 1-5) terkait dengan peran AI dalam pengembangan media ajar	Peserta pelatihan memberikan rata-rata skor 4,6 (dari rentang 1-5) terkait dengan peran AI dalam pengembangan media ajar.
Contoh <i>tools</i> AI yang dapat digunakan dalam pengembangan media ajar	Peserta pelatihan umumnya dapat menyebutkan 2 jenis aplikasi berbantu AI untuk pengembangan media ajar	Peserta pelatihan umumnya dapat menyebutkan 6 jenis aplikasi berbantu AI untuk pengembangan media ajar.
Tools berbantu AI dapat mempermudah pembuatan bahan ajar	21 orang memberikan jawaban bahwa AI dapat mempermudah pembuatan bahan ajar	29 orang memberikan jawaban bahwa AI dapat mempermudah pembuatan bahan ajar.
Pentingnya pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar	20 orang memberikan jawaban bahwa pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar penting dilakukan	29 orang memberikan jawaban bahwa pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar penting dilakukan.

Pada akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengisi formulir kepuasan pelatihan. Pengisian formulir ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan pelatihan yang akan datang. Sebanyak 30 peserta telah mengisi formulir survei kepuasan dan hasilnya 90% peserta menyatakan “puas” dan “sangat puas” terhadap pelaksanaan pelatihan ini.

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pengembangan media berbasis *tools* AI di SMAN 1 Probolinggo telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Seluruh rangkaian acara pengabdian masyarakat ini terdiri dari perencanaan, survei lokasi, penyusunan modul/materi, pelaksanaan pelatihan hingga evaluasi kegiatan. Dari seluruh rangkaian acara pelatihan di SMAN 1 Probolinggo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pelaksanaan pengabdian masyarakat telah berjalan dengan lancar dan tepat waktu, tanpa ada kendala apapun dengan jumlah peserta pelatihan mencapai 30 guru.
2. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi 2 sesi materi, yaitu sesi penyampaian materi/diskusi terkait media pembelajaran berbasis AI dan praktik penggunaan *tools* AI.
3. Antusiasme peserta pelatihan tergolong sangat baik. Hal ini dibuktikan dari pengerjaan pre dan post-test saat pelatihan berlangsung serta hasil dari survei kuisioner yang mengukur tingkat kepuasan peserta (mencapai 90%).

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didukung oleh Laboratorium Teknologi Kesehatan, Departemen Teknologi Kesehatan, Fakultas Kedokteran dan Kesehatan ITS. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada SMAN 1 Probolinggo dan segenap panitia yang telah membantu menyukseskan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Referensi

1. Firdaus MR, Irawan RR, Mahardika CHY, Gaol PL. TANTANGAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN MAHASISWA. Sindoro: Cendikia Pendidikan 2023;1(9):71–80.
2. Jazuli M, Azizah LF, Meita NM. Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. LENSEA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA 2017;7(2):47–65.
3. Wulandari AP, Salsabila AA, Cahyani K, Nurazizah TS, Ulfiyah Z. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education 2023;5(2):3928–3936.
4. Kaswar AB, Arsyad M, Suriyanto DF, et al. Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat 2023;1(3):293–297.
5. Maufidhoh I, Maghfirah I. Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar 2023;1(1):30–43.
6. Sabella B, Rhomadhona H, Arrahimi AR. Pelatihan pembuatan game sederhana sebagai media pembelajaran untuk pengajar smp berbasis artificial intelegent. Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 2023;3(2):69–76.
7. Pontjowulan P. Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies 2023;2(2):1–8.
8. Hikmawati N, Sufiyanto MI, Jamilah J. Konsep Dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar 2023;1(1):1–16.
9. Istiqomah K, Setyaningrum V, Atmaja DS. Development of Artificial Intelligence-Based Chatbot Teaching Materials on the Material of the Human Blood Circulatory System for Grade V. Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan 2023;14(1):50–56.
10. Andriyanti E, Sudartinah T, Setiawan B. Menulis buku ajar di tengah perkembangan artificial intelligence (ai). Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum 2023;23(2).
11. Lubis BS, Sari SP, Siregar EFS, Batubara IH. Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 2022;6(4):624–635.
12. Jannah DRN, Atmojo IRW. Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Jurnal Basicedu 2022;6(1):1064–1074.

Cara mengutip artikel ini: Pamungkas, Y., Sain, A.A., Putri, Z.N., Larasati, A.P., Iqbal, M., Risald, R.A., Kendenan, V., Rachmadiana, J.L., Ginting, T.A.P., Nur, R.A., Balqis, D.S., (2024), Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis *Tools Artificial Intelligence* untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo, *Sewagati*, 8(3):1–10, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i3.1022>.