

**PENYULUHAN LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 43
DESA SIDO LUHUR KABUPATEN SELUMA**

**Dina Putri Juni Astuti¹, Asry Nurma Ningsi², Rizka Afrina Sari³,
Yeni Oktarina⁴, Satra Widodo Cahyadi⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: dinaputri@mail.uinfasbengkulu.ac.id¹, asrynurmaningsih@gmail.com²,
rizkafrina04@gmail.com³, oktarinayeni44@gmail.com⁴, satracahyadi@gmail.com⁵

Abstrak

Penyuluhan ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman kepada para guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur, Penyuluhan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: Penyuluhan yang dilakukan berisi aspek pengetahuan, keterampilan, penyuluhan diharapkan menunjukkan perubahan perilaku dan tindakan nyata yang berdampak pada peningkatan kualitas guru jenjang pendidikan dasar. Penyuluhan ini harus terus dilakukan secara berkesinambungan agar kualitas guru-guru jenjang pendidikan dasar dapat terus meningkat terutama dalam mengimplementasikan artificial intelligence pada tugas kesehariannya. Dalam era perkembangan teknologi yang cepat dan globalisasi yang semakin luas, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi tantangan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI) memunculkan berbagai alat potensial yang dapat merevolusi metode pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan antara para siswa khususnya sekolah dasar (SD) dan para guru. Keberhasilan untuk menerapkan AI dalam kurikulum SD, para guru memerlukan pemahaman dan pelatihan yang memadai. pengabdian ini bertujuan untuk memfokuskan kegiatan-kegiatan seperti : memberi pelatihan kepada guru-guru tentang pemanfaatan AI kedalam kegiatan pembelajaran, Melatih guru-guru untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan AI. guru untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan AI. Pelatihan diberikan kepada para guru sekolah menengah pertama. Keterampilan yang dilatihkan yaitu (1) Quillbot, (2) ChatGPT, (3) Canva (4) Natural Reader & Movavi Screen Recorder dan lain sebagainya. Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini menunjukkan bahwa kemajuan Teknologi Kecerdasan Buatan mambantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih mengasikkan/menarik dan tidak membosankan dengan berbagai aplikasi yang tersedia serta meringankan tugas guru dalam proses evaluasi atau administrasi.

Kata kunci : *Penyuluhan, Media Pembelajaran, AI (Artificial Intelegency)*

Abstract

This counseling was carried out to increase understanding to teachers in developing digital-based learning media. This community service was carried out at SD Negeri 43 Seluma, Sido Luhur Village, this counseling was carried out through several stages, namely: The counseling conducted contains aspects of knowledge, skills, counseling is expected to show changes in behavior and real actions that have an impact on improving the quality of teachers at the basic education level. This counseling must continue to be carried out on an ongoing basis so that the quality of basic education teachers can continue to improve, especially in implementing artificial intelligence in their daily tasks. In the era of rapid technological development and increasingly widespread globalization, education at the primary school level faces challenges to continuously improve the quality of learning. Artificial Intelligence (AI) gives rise to a range of potential tools that can revolutionize learning methods and increase engagement between

primary school students and teachers. To successfully implement AI in the elementary school curriculum, teachers need adequate understanding and training. This service aims to focus on activities such as: providing training to teachers on the utilization of AI into learning activities, training teachers to apply learning materials using AI. teachers to apply AI in learning activities.

Keywords : *Extension, Learning Media, AI (Artificial Intelligence)*

1. PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang kini banyak diperbincangkan dan mulai diimplementasikan dalam dunia pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. AI memiliki potensi untuk merevolusi cara pembelajaran berlangsung dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih canggih dan adaptif, bahwa dengan AI dapat mengubah cara pembelajaran berlangsung dengan membuat media pembelajaran yang lebih canggih dan adaptif. Penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, mulai dari peningkatan efektivitas pembelajaran hingga personalisasi materi belajar sesuai kebutuhan peserta didik. AI dalam pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung pembelajaran berbasis data.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ekspositori atau konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini di dukung oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 43 Seluma. Penyampaian materi pembelajaran hanya monoton dengan menggunakan metode ekspositori sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam menerima materi pembelajaran. Guru sering kali menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Salah satu alasan utama adalah proses pembuatan media pembelajaran yang memakan waktu lama dan kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah. Pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan waktu, perencanaan, dan keterampilan teknis yang memadai. Tantangan ini dapat menghambat upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Banyak guru merasa terbebani oleh proses ini karena mereka harus Kurangnya akses terhadap teknologi dan sumber daya pendukung di sekolah merupakan salah satu hambatan utama dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran. Menurut Li et al. (2021), sekolah-sekolah di berbagai negara menghadapi tantangan dalam menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, termasuk komputer, perangkat lunak, dan akses internet.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru di SD Negeri 43 Seluma, agar pembelajaran yang dilakukan di sekolah lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajarannya lebih menarik ialah media pembelajaran berbentuk PPT atau game pembelajaran berbentuk kuis. Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses pendidikan, termasuk memperjelas pesan, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Menurut Mayer (2020), penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik. Media yang baik dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, sehingga memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dan terarah.

Salah satu web yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran ialah AI (Artificial Intelligence). Teknologi AI telah memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan pendekatan yang lebih personal, adaptif, dan efisien.

Pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence atau AI) dalam pembuatan media pembelajaran telah menjadi salah satu tren penting dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi AI memberikan peluang besar untuk mengubah cara kita mengembangkan, mengirimkan, dan mengonsumsi konten pembelajaran. Ada beberapa alasan utama mengapa AI menjadi solusi yang efektif dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Personalisasi Pembelajaran: AI memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu. Melalui analisis data dan machine learning, sistem pembelajaran AI dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan peserta didik, serta memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka
2. Kemampuan pengenalan suara dan teks: Kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk mengenali dan memproses suara dan teks. Hal ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, di mana AI dapat membantu dalam pengucapan kata, menerjemahkan teks, atau bahkan memberikan penjelasan dalam berbagai bahasa (Xia et al., 2020).
3. Penggunaan Chatbot Untuk bantuan peserta didik: Chatbot berbasis AI dapat digunakan sebagai asisten virtual yang siap membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau memberikan panduan saat mereka memerlukannya. Hal ini dapat mengurangi beban guru dan memberikan bantuan yang lebih cepat kepada peserta didik (Pant et al., 2021).
4. Analisis sentiment dan emosi: AI dapat digunakan untuk mengukur sentimen dan emosi peserta didik selama proses pembelajaran. Ini dapat membantu guru dan pengembang media pembelajaran dalam menyesuaikan metode pembelajaran untuk mempertahankan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Desa Sido Luhur pada Bulan Juli 2024. Kegiatan ini dilakukan dengan kerjasama antara Kepala sekolah beserta staf tata usaha dan mahasiswa KKN kelompok 63 Uinfas Bengkulu yang di kumpulkan di ruang guru SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur. Pengabdian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha menggali informasi sebanyak mungkin tentang persoalan yang menjadi topik pengabdian dengan mengutamakan data-data verbal. Kegiatan ini dimulai dari Persiapan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Adapun tahapan kegiatan PkM ini adalah:

1. Persiapan

* Observasi dan Penyusunan Materi : Mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi guru serta siswa di SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur.

* Pengembangan Materi : Membuat materi pelatihan yang relevan dan menarik, termasuk pengenalan dasar-dasar AI, aplikasi AI dalam pembelajaran, dan contoh penggunaan AI dalam media pembelajaran.

2. Pelaksanaan

* Pengenalan Dasar AI : Membahas konsep dasar AI, manfaat, dan etika penggunaannya dalam pendidikan.

* Pelatihan Praktis : Melakukan langsung penggunaan aplikasi AI seperti Pistory AI dan ChatGPT dalam membuat media pembelajaran interaktif.

* Sesi Interaktif : Membuat sesi interaktif untuk memungkinkan guru berbagi pengalaman dan menggali potensi teknologi AI dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Evaluasi

* Pretest dan Posttest : Mengadakan pretest dan posttest untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan AI dalam pembelajaran.

* Evaluasi Kinerja : Mengevaluasi kinerja guru setelah pelatihan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi dalam penggunaan AI dalam pembelajara

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Sekolah dengan judul : “Penyuluhan Media Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelegency) Pada Guru Di SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur”. Sebelum kami melakukan kegiatan penyuluhan tersebut pada tanggal 23 Juli 2024 kami melakukan observasi ke sekolah tersebut dan juga meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolahnya yaitu dengan ibuk Marni Siswati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 43 Seluma sekaligus memberikan surat izin untuk melakukan penyuluhan tentang proker kami. Berikut dokumentasi dari oberservasi langsung sekaligus meminta izin untuk melakukan penyuluhan.



Gambar 1. Obeservasi kesekolah SD Negeri 43 Seluma

Pada kegiatan pengabdian ini kami lakukan pada tanggal 25 Juli 2024, dalam kegiatan ini kami melakukan penyuluhan tentang kepaahaman media pembelajaran di zaman sekarang termasuk akan tentang AI (Artificial Intelegency) / Kecerdasan buatan dalam membantu pekerja guru dalam membuat media pembelajaran.

Dalam kegiatan ini diikuti oleh 14 orang yang terdiri dari Guru pengajaran dari berbagai mata pelajaran dan staff TU di SD Negeri 43 Seluma, Desa Sido Luhur, dan diikuti oleh 9 orang Peserta dari Kelompok KKN 63 dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. kegiatan tersebut dilakukan di indoor / di Ruang Guru. Berikut dokumentasi dari kegiatan penyuluhan literasi media pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelegency)



Gambar 2 Foto Bersama Guru SD Negeri 43 Seluma

Pada kegiatan saat penyuluhan di mulai pada jam 8.00 di mulai dengan pembukaan dengan pembacaan lafadz basmalah dan acara selanjutnya yaitu kata sambutan dari ketua panitia yaitu satra widodo cahyadi, kata sambutan dari DPL (Dosen Pembibing Lapangan) dari kelompok KKN 63, dan kata sambutan terakhir yaitu kepala sekolah SD Negeri 43 Seluma yaitu Ibuk Marni Siswati, S.Pd. kemudian di lanjutkan dengan acara inti yaitu dengan penyampaian tentang Penyuluhan Literasi Tentang Media Pembelajaran Berbasis AI oleh 2 pemateri, yaitu pemateri pertama di sampaikan oleh Ibuk Dina Putri Juni Astuti,M.Pd dengan tema Literasi Media Pembelajaran Berbasis AI, disini pemateri pertama memaparkan akan definisinya, pentingnya, manfaatnya, strategi yang di gunakan,peran guru dalam menggunakan media pembelajaran berbabasis AI, dll.

Setelah itu dilanjutkan oleh pemateri kedua yaitu oleh Asry Nurma Ningsi, dengan Tema Aplikasi Media Pembelajaran, dalam pemaparan oleh materi kedua mengenai akan macam macam media pembelajaran yang berbasisi AI yang bisa di gunakan oleh guru , seperti wordwall. Canva, dan liveworksheet. Kemudian pemateri juga melakukan sedikit praktek akan penggunaan media pembelajaran yang sudah di jelaskan tadi. Dalam pemaparan kedua materi memiiki tujuan untuk membangun kemampuan guru guru yang ada di sana biar update tentang sistem pendidikan yang di zaman sekarang. Apalagi di kurikulum Merdeka, dalam kurikulum yang dibuat oleh nadiem makarim guru di tuntun agar lebih aktif, kreatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran agar lebih menarik perhatian anak anak agar lebih menyenangkan saat belajar dan lebih modern lagi.itulah tujuan dari Penyuluhan Literasi Media Pembelajaran Berbasis AI pada Guru SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur. Berikut Kegiatan Dokumentasi Penyuluhan Literasi Media Pembelajaran Berbasis AI Pada Guru SD Negeri 43 Seluma.



Gambar 3 Dokumentasi 2 pemateri

5. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan penyuluhan Penyuluhan Media Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelegency) dapat disimpulkan kegiatan ini kami lakukan untuk memberikan pemahaman media pembelajaran di zaman sekarang termasuk akan tentang AI (Artificial Intelegency) / Kecerdasan dan membantu pekerjaan guru dalam membuat media pembelajaran. Tujuan dari kami melaksanakan kegitan ini adalah untuk mengefesienkan waktu dan membangun kemampuan guru guru yang ada di SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur agar lebih aktif dan lebih luasnya tentang sistem pendidikan yang di zaman sekarang. Penyuluhan ini juga untuk menunjukkan agar semakin semangatnya anak anak dan meningkatnya kemampuan dalam pembelajaran. Melalui kegiatan Media Pembelajaran Berbasis AI juga untuk membangun karakter generasi yang cerdas dan bijaksana, dalam membentuk semangat anak anak dalam melakukan peroses pembelajaran mereka.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak terkait dalam kegiatan penyuluhan tersebut antara lain yaitu Ibuk Dina Putri Juni Astuti, M.Pd selaku DPL (Dosen Pembimbing Lapangan) yang sudah bekerja sama dalam mensukseskan program Kerja kami yang kami laksanakan. Yang selanjutnya yaitu Kepala Sekolah beserta guru dan Staff TU SD Negeri 43 Seluma Desa Sido Luhur yang telah memberikan Wadah serta izin untuk kami melakukan penyuluhan disekolah tersebut dan tak lupa yaitu Kampus kami sendiri kampus UIN Fatawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan izin untuk Mengabdikan KKN di Desa Sido Luhur dan tak lupa juga Kepala Desa Sido Luhur yang telah memfasilitasi kami dalam menjalankan Program Kerja Kami untuk mengabdikan di Desa Sido Luhur.

DAFTAR PUSTAKA

- A.B Prabowo Kusumo Adi., Sri Wahyuni, .FX. Didik Purwosetiyono, Nugroho D. S. (2023). Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Kinerja Guru Dalam Kegiatan pembelajaran di LP Ma'arif NU Jepara. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*. Vol.2 No.2
- Annafi Franz., Eny Maria, Suswanto, Yulianto, Budi Rachamadani, Eko junirinto, Asep Nrhuda Ida Maratul Khamidah, Suci Ramadhani, Musliin, Husnul Beze, Reza Andrea, Syafei Karim, Emil Riza Putra, Fajar Ramdhani, Bags Satria, Imron. (2023). Pelatihan Penerapan Artificial Intelligence (AI) Untuk Menunjang Aktifitas Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Daarul Hijrah Al-Amin Samarinda. *JLP: Jurnal Lentera Pengabdian*. Vol. 1 No. 1
- Achmad Yogi Pambudi, Iman Syafi'I, Dwi Wahyu Kartikasari, Amir Yarkhasy, Hsanul Bulqiyah, Luhur Moekit Prayogo, Mardi Widodo, Djoko Apriono, Sukisno, Mario Fahmi Syahrial, Usep Supriatna, Ammar Zaki. (2023). Pelajaran Pemanfaatan Teknologi AI Dalam Pembuatan PTK Bagi Guru SDN Karangsem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*. Vol. 3
- Suryani, Hasriani, Nurlindsari Tamsir, Husain T, Herlinda, Thabrani, Abdul Rauf, Muh Syahlan Natsir, Nirwana, Marsa, Asrul Syam. (2023). Literasi Digital Dlam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMK 1 Gowa Berbasis AI. *Community Development Journal*. Vol.4 No 2
- Dani Anggoro, Eva Rolia, Sri Ratnaning Rahayu, Arif Hidayat, Mujito. (2024) Optimal Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan AI Di SMK Muhammadiyah Way Sulan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*. Vol 1 No 11
- Ita Handayani, Widyah Noviana, Harumi Widihastuti. (2024). Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3 No 7