



## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran berbasis *Artificial Intelligency (Ai)* Guru SMK Elanus Ruteng

Angela Klaudia Danu<sup>1\*</sup>, Handrianus Dwianot Momang<sup>1</sup>, Ans Prawati Yuliantari<sup>1</sup>, Petrus Sii<sup>1</sup>, Bonefasius Rampung<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jalan Jendral A. Yani, No.10, Ruteng, Indonesia, 86518

\*Email korespondensi: [angelaklaudia037@gmail.com](mailto:angelaklaudia037@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 22 Apr 2024

Accepted: 11 Jul 2024

Published: 31 Agu 2024

#### Kata kunci:

Pelatihan;  
Aplikasi Multimedia;  
Pembelajaran;  
Artificial Intelligency

#### Keyword:

Training;  
Multimedia  
Application;  
Learning;  
Artificial Intelligency

### ABSTRAK

**Background:** Penelitian PKM Prodi ini membahas pelatihan penggunaan multimedia kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran bagi para guru. Peran multimedia dalam Pendidikan menjadi hal yang semakin penting demi mempertegas capaian pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada para guru di SMK Elanus Karot Ruteng dalam pemanfaatan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis AI. Penelitian ini berfokus pada pelatihan guru di SMK Elanus Ruteng dalam penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis AI yang berjumlah 18 orang dan akan berlangsung selama 3 hari kegiatan. **Metode:** Metode dalam penelitian yaitu: perencanaan pelatihan, implementasi pelatihan, pendampingan evaluasi pelaksanaan program, evaluasi keberlanjutan program. **Hasil:** Guru berhasil mengembangkan materi ajar dalam bentuk power point, cerita pendek, grafik, gambar dan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi AI yang menunjang materi pelajaran lebih menarik. Guru berhasil meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet, sehingga berdampak pada peningkatan partisipasi dan pemahaman materi bagi siswa. **Kesimpulan:** Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa para guru berkolaborasi menjadi lebih inovatif dan dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang berpengaruh bagi pendidikan. Kolaborasi kecerdasan buatan ini pun, tentunya wajib disesuaikan dengan referensi-referensi yang valid dan terbaru sesuai dengan kebutuhan materi.

### ABSTRACT

**Background:** This PKM Prodi research discusses training for teachers in the use of *Artificial Intelligency (AI)* multimedia in learning. The role of multimedia in education is becoming increasingly important to emphasise learning outcomes. The main objective of this research is to train teachers at SMK Elanus Karot Ruteng to use AI-based multimedia learning applications. This research focuses on training teachers at SMK Elanus Ruteng in the use of AI-based learning multimedia applications, involving a total of 18 people and will take place over 3 days of activities. **Method:** The methods in the research are: training planning, training implementation, programme implementation evaluation assistance, programme sustainability evaluation. **Result:** Teachers can use AI applications to create learning material products in the form of PowerPoint presentations, short stories, graphics, images and learning videos

that support more interesting subject matter. Increased ability and skills in the use of information technology and web-based learning media for teachers to support the learning process, resulting in increased student participation and understanding of the material. **Conclusion:** From this research, it can be concluded that teachers are collaborating to be more innovative and adaptable to technological advances that affect education. This collaboration with *Artificial Intelligence* must, of course, be adapted to valid and up-to-date references according to the needs of the material.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian utama dalam pembangunan suatu negara. Melalui pola pendidikan yang baik menghasilkan peningkatan potensi dari generasi muda sehingga mampu menghadapi masalah di masa yang akan datang. Salah satu inovasi yang memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran adalah penggunaan multimedia atau berhubungan dengan penggunaan media untuk menyajikan informasi khususnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berinovasi. Hal ini menjadi tantangan yang terus dicari jawaban khususnya oleh para guru yang berhubungan langsung dalam menciptakan pendidikan yang optimal. Oleh sebab itu, peran guru sangatlah penting terhadap pemilihan teknologi untuk meningkatkan kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yaitu: berbasis computer, mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi dalam satu program secara digital, memberikan kemudahan umpan balik dan proses yang interaktif. Sehubungan dengan hal itu, [Munir \(2012\)](#), menjelaskan bahwa multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit. Selain itu, ditegaskan pula oleh [Suhirman \(2009\)](#), bahwa pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan dan lebih teliti. Artinya, tidak hanya sekedar memilih dan menggunakan media pembelajaran tetapi benar-benar mengetahui tujuan dan manfaat media sehingga dapat tersampaikan dengan baik pada siswa.

Penerapan multimedia AI bagi dunia Pendidikan akan membawa terobosan baru dalam pembelajaran. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) merupakan bidang ilmu komputer yang mensimulasikan kecerdasan manusia ke dalam mesin yaitu computer yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan pekerjaan seperti yang dilakukan manusia atau bahkan dapat lebih baik dari manusia ([Pratama et al, 2022](#)). Sekain itu, menurut [Karyadi \(2023\)](#) bahwa kecerdasan buatan (AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus kepada pengembangan system komputer yang mampu melakukan tugas layaknya manusia. Tujuan utama dari kecerdasan buatan adalah membuat mesin yang dapat belajar, memahami, merencanakan dan beradaptasi sehingga dapat menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Kecerdasan buatan teknologi AI mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mampu merekam aktivitas siswa dan efisiensi belajar. Penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek, pembelajaran topik secara mandiri dengan

bantuan multimedia AI, dan simulasi berbasis multimedia untuk memahami konsep kritis dalam kurikulum. Manfaat yang dapat dirasakan bagi para guru dalam penggunaan aplikasi ini, yaitu: penggunaan metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui integrasi teknologi AI, mendorong keaktifan siswa melalui konten multimedia yang beragam, dan membantu guru dalam mengembangkan keterampilan teknologi dan penguasaan terhadap multimedia AI.

Sebagaimana penelitian oleh [Sinsuw & Sambul \(2017\)](#), menemukan bahwa permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi mengakibatkan kurang kreatifnya penyusunan rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pelatihan yang dilakukan guna mengembangkan pemahaman dan keterampilan dari guru untuk membantu guru dalam mempersiapkan materi belajar yang menarik bagi siswa dengan menggunakan fasilitas akses teknologi informasi. Dapat disimpulkan, bahwa pelatihan ini dapat membantu guru khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan dapat meningkatkan kemampuan guru mempersiapkan materi belajar yang lebih menarik bagi siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh [Syahroni \(2020\)](#), berkaitan penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi informasi dan internet melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Subyek pelatihan ini adalah guru di SMA. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan klasikal. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu pelatihan dan workshop. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar. Hasil dari kegiatan pengabdian tercapai yaitu 1) Guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet. 2) Guru mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet guna mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai pelatihan sejenis yang telah dilaksanakan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran terutama yang menggunakan teknologi informasi masih perlu ditingkatkan, khususnya optimalisasi dalam menggunakan aplikasi yang sering digunakan guru seperti powerpoint sehingga membantu guru meningkatkan kemampuannya. Pembelajaran yang interaktif sangat menuntut kreativitas guru dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat meningkat dengan pemberian materi ajar yang menggunakan media audio visual siswa. Media audio visual berupa video dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang akan diberikan kepada siswa.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada para guru di SMK Elanus Ruteng dalam pemanfaatan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis AI. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi AI dalam pembelajaran. SMAK Elanus Ruteng terletak di Jln. Golo Curu, Karot, Kec. Langke Rembong, Kab. Manggarai Prov. Nusa Tenggara Timur. Alasan memilih sekolah ini, karena berdasarkan masalah awal yang terjadi di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra dengan meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan berdampak pada memberikan pendidikan

yang lebih baik kepada siswa. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya akan dirasakan oleh para guru, tetapi juga oleh siswa, sekolah, dan masyarakat sekitarnya. Para guru akan meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dengan dukungan teknologi AI, siswa akan mendapatkan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhannya, dan sekolah akan menjadi lembagapendidikan yang lebih inovatif dan relevan dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Penelitian ini akan berfokus pada pelatihan guru di SMK Elanus Ruteng dalam penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis AI. Penelitian ini akan mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, merancang program pelatihan yang sesuai, dan melaksanakan tahapan pelatihan. Penelitian ini akan berlangsung selama 3 hari kegiatan. Subyek penelitian adalah para guru di SMK Elanus Ruteng, yang berjumlah 17 orang. Dengan demikian, penelitian ini akan berkontribusi positif dalam mengatasi masalah pendidikan yang dihadapi di SMK Elanus Ruteng dan membantu menciptakan pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan di lingkungan ini.

## PERMASALAHAN MITRA

Masalah utama yang diidentifikasi adalah bahwa banyak guru di SMK Elanus Ruteng belum memiliki pemahaman yang memadai tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal, para guru di SMK Elanus masih menggunakan program Microsoft Power Point yang disediakan di laptop. Para guru hanya memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam program ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Ini menyebabkan pembelajaran yang kurang adaptif dan kurang efektif. Dengan kurangnya pemahaman tentang potensi AI, guru juga menghadapi kesulitan dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Kurangnya pemahaman tentang Teknologi AI bagi para guru tentang konsep dasar dan potensi teknologi kecerdasan buatan (AI), sehingga dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran. Adapun, beberapa kendala yang menimbulkan masalah yang terjadi di SMK Elanus Ruteng, yaitu:

1. Keterbatasan Sumber Daya dan Akses

Para guru pada dewasa ini, menghadapi keterbatasan sumber daya, seperti perangkat keras, perangkat lunak, atau akses internet yang dapat membatasi kemampuan mereka untuk menggunakan aplikasi multimedia AI secara efektif.

2. Tantangan dalam Mengadaptasi Materi Pembelajaran Integrasi AI dalam pembelajaran memerlukan adaptasi materi pembelajaran yang ada. Para guru menghadapi kendala dalam mengubah kurikulum atau materi pembelajaran yang sudah ada agar sesuai dengan teknologi AI.

3. Ketidakpastian dalam pemilihan aplikasi AI yang tepat

Para guru bingung dalam memilih aplikasi AI yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini dapat melibatkan pertimbangan tentang fitur, biaya, dan kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran.

4. Kesulitan dalam Mengintegrasikan Teknologi dalam Pengajaran Sehari-hari

5. Para guru perlu bantuan dalam mengintegrasikan aplikasi multimedia AI dalam pengajaran mereka sehari-hari. Ini termasuk perencanaan, penggunaan, dan evaluasi efektivitas teknologi dalam proses pembelajaran.

## 6. Tantangan dalam Mengukur Dampak Penggunaan AI

Para guru ingin memahami bagaimana penggunaan teknologi AI dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, mereka memerlukan bantuan dalam merancang dan mengimplementasikan evaluasi yang relevan.

## 7. Minimnya Dukungan dan Pelatihan Awal

Para guru belum mendapatkan dukungan atau pelatihan awal yang memadai dalam mengadopsi teknologi AI dalam pembelajaran. Hal ini dapat memengaruhi tingkat kepercayaan dan kenyamanan dalam menggunakan teknologi tersebut.

## SOLUSI DARI PERMASALAHAN

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan dari permasalahan mitra di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. *Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan*

Pelatihan intensif untuk para guru yang mencakup pemahaman dasar tentang teknologi AI, penggunaan aplikasi multimedia AI, dan metode pengajaran yang terkait. Memberikan pelatihan secara berkelanjutan untuk mendukung pengembangan keterampilan para guru. Kegiatan pelatihan yang ditawarkan tim pengabdian yaitu penggunaan aplikasi multimedia AI yang mendukung pembelajaran efektif dan efisien. Adapun, aplikasi tersebut terdiri dari:

#### a) **Aplikasi gamma.app**

Gamma App adalah aplikasi online pemanfaat AI untuk membantu pembuatan atau peningkatan presentasi PowerPoint ataupun document. Gamma App bisa membantu dalam proses mengevaluasi dan mengekstrak informasi dari berbagai sumber, lalu memanfaatkan algoritma seperti natural language processing dan machine learning untuk menghasilkan teks dan grafis yang cocok untuk presentasi. Gamma App juga bisa menganalisis konten dan menyarankan tata letak serta desain yang sesuai untuk meningkatkan pesan dan membuat audiens tertarik. Gamma juga bisa sarankan pemilihan warna, font, dan grafis yang secara visual menarik dan konsisten dengan tema presentasi. Cara pakainya juga gampang banget. Tinggal masuk ke website Gamma App, sign up akun gratis, pilih template presentasi, isi topik yang diinginkan, dan Gamma App akan membuat outline serta desain presentasi untuk para guru. Setelah selesai, para guru langsung download file PPTX-nya secara gratis.

#### b) **Aplikasi magicshool.ai**

MagicShool.ai adalah platform pembelajaran online yang menyediakan kurikulum yang lengkap dan interaktif. Aplikasi ini, dikembangkan dengan metode pembelajaran interaktif yang membuat belajar jadi menyenangkan. Terdapat dunia animasi dan pembelajaran yang menyenangkan dengan kualitas video yang estetik. Selain itu, terdapat desain grafis dan ilustrasi yang menarik membantu para guru memahami materi dengan lebih mudah.

### 2. *Mentoring dan Pendampingan*

Memberikan dukungan melalui program mentoring atau pendampingan, di mana guru yang telah berhasil mengintegrasikan AI dalam pembelajaran dapat membimbing guru-guru

lainnya. Ini dapat membantu dalam mengatasi hambatan praktis dan memberikan contoh penggunaan yang efektif.

### **3. Sumber Daya yang Tersedia**

Memastikan guru memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menggunakan multimedia AI. Tim pengabdian menyediakan bantuan dalam mendapatkan perangkat atau akses internet jika diperlukan.

### **4. Pedoman Penggunaan Aplikasi dan Materi Pembelajaran**

Sediakan panduan dan materi pembelajaran yang jelas tentang cara menggunakan aplikasi multimedia AI dalam berbagai mata pelajaran. Ini dapat mencakup contoh-contoh penggunaan, rencana pembelajaran, dan petunjuk praktis.

### **5. Forum Kolaborasi**

Memfasilitasi forum atau wadah kolaborasi di antara para guru untuk berbagi pengalaman, strategi, dan sumber daya terkait penggunaan AI dalam pembelajaran. Ini dapat memfasilitasi pertukaran ide dan inovasi.

### **6. Evaluasi Berkelanjutan**

Terus menerus lakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Sesuaikan program pelatihan dan dukungan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

## **METODE PELAKSANAAN**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pelatihan dan workshop. Pelatihan yang diberikan adalah kegiatan yang melibatkan penyuluhan tentang media AI yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk realisasinya, sedangkan workshop yang dilakukan yaitu praktik dan pengoperasian sistem yaitu membuat presentasi di powerpoint, dan memperkaya ilmu dengan menjelajahi platform yang berfungsi dalam peningkatan kinerja guru, pembentukan kelompok dan lain-lain. Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di SMA Elanus Karot Ruteng. Penelitian ini akan berlangsung selama 3 hari kegiatan. Subjek penelitian adalah para guru di SMK Elanus Ruteng, yang berjumlah 17 orang. Proses pelatihan akan dilaksanakan secara tatap muka atau secara langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah membuka wawasan bagi para guru untuk meningkatkan pemanfaatan kemajuan teknologi dengan meningkatkan inovasi-inovasi menciptakan media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Program pelatihan akan menjadi lebih efektif dalam membantu guru-guru di SMA Elanus Karot Ruteng untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam penggunaan multimedia AI khususnya digunakan dalam pembelajaran, serta menjaga keberlanjutan penggunaannya dalam proses pembelajaran mereka.

Tahapan-tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

#### **1) Perencanaan Pelatihan**

Pada tahap awal, perlu dilakukan perencanaan program pelatihan. Ini melibatkan identifikasi kebutuhan pelatihan, penentuan tujuan pelatihan yang spesifik. Mitra, dalam hal ini guru-guru SMA Elanus Karot Ruteng, dilibatkan dalam proses ini untuk memastikan bahwa

program pelatihan akan relevan dengan kegiatan pelatihan. Pada pertemuan awal dengan para guru dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman mereka tentang teknologi AI dan memahami kekhawatiran serta ekspektasi mereka terhadap pelatihan. Adapun, langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam perencanaan kegiatan, yaitu: (1) Melakukan penentuan lokasi, (2) menentukan peserta, (3) menggali atau mencari informasi untuk data awal, (4) menyusun dan membuat materi pelatihan, (5) mencetak dan memperbanyak materi latihan (6) merencanakan jadwal dan ruangan pelatihan, (7) pelaksanaan pelatihan kegiatan, (8) mengevaluasi pelatihan yang telah dilaksanakan, (9) mencetak dan membagikan sertifikat serta (10) menyusun laporan akhir.

## **2) Implementasi Pelatihan**

Pelaksanaan program pelatihan melibatkan serangkaian sesi pelatihan yang dirancang secara cermat. Mitra akan aktif mengikuti setiap sesi pelatihan, yang mencakup pemahaman dasar tentang AI, penggunaan aplikasi multimedia AI, dan contoh penggunaan dalam konteks pembelajaran mereka. Sesuai dengan solusi yang ditawarkan, pelatihan juga akan mencakup praktik langsung dalam mengintegrasikan teknologi AI kedalam pengajaran para guru.

## **3) Pendampingan**

Selama pelaksanaan program pelatihan, pendampingan akan diberikan kepada para guru. Ini melibatkan mentor atau fasilitator yang akan memberikan dukungan langsung dalam mengatasi kendala praktis dalam mengadopsi teknologi AI dalam pembelajaran. Pendampingan ini akan membantu para guru dalam menerapkan konsep dan keterampilan yang mereka pelajari selama pelatihan kedalam pengajaran sehari-hari.

## **4) Evaluasi Pelaksanaan Program**

Evaluasi terhadap pelaksanaan program akan dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah program pelatihan. Ini mencakup pemantauan terhadap partisipasi aktif mitra, pengukuran pemahaman dan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi AI, serta pengumpulan umpan balik berkala. Evaluasi ini akan membantu memastikan bahwa program pelatihan berjalan sesuai rencana dan dapat disesuaikan jika diperlukan.

## **5) Evaluasi Keberlanjutan Program**

Setelah program pelatihan selesai dilaksanakan, penting untuk mengukur keberlanjutan penggunaan multimedia AI dalam pembelajaran. Mitra akan diminta untuk melanjutkan penggunaan teknologi AI dalam pengajaran mereka setelah program berakhir. Evaluasi akan dilakukan melalui pemantauan kinerja mereka dalam menerapkan pembelajaran yang telah diberikan selama pelatihan dalam konteks sebenarnya. Mitra juga akan diundang untuk berbagi pengalaman para guru dan memberikan umpan balik tentang tantangan dan keberhasilan yang para guru alami dalam mengadopsi teknologi AI dalam pembelajaran.

## 6) Refleksi dan Penyempurnaan

Hasil evaluasi pelaksanaan dan keberlanjutan program akan menjadi dasar untuk refleksi dan penyempurnaan program di masa depan. Dengan mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan, program pelatihan dapat disempurnakan agar menjadi lebih efektif. Mitra akan diundang untuk berpartisipasi dalam diskusi dan perencanaan untuk program pelatihan selanjutnya guna terus meningkatkan penggunaan multimedia AI dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan kegiatan ini, berlokasi di SMAK Elanus Ruteng Jln. Golo Curu, Karot, Kec. Langke Rembong, Kab. Manggarai Prov. Nusa Tenggara Timur. Jumlah peserta pelatihan ini terdiri dari semua guru mata Pelajaran di SMAK tersebut, dengan jumlah 17 orang. Sementara, jadwal pelatihan ini berlangsung selama 3 hari yaitu pada tanggal 1-3 Februari 2024 dan ruangan pelatihan bertempat di Lab. Komputer.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran, beberapa temuan diperoleh sebagai berikut: 1) Guru mendapat pengetahuan baru terkait membuat materi ajar dengan menggunakan media AI; 2) Guru mampu membuat inovasi pembelajaran dengan menyediakan materi ajar yang lebih menarik; 3) Mengintegrasikan aplikasi multimedia AI dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah; 4) Kurangnya ketersediaan sumber daya dan akses teknologi yang diperlukan untuk penggunaan aplikasi multimedia; 5) Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dapat diterapkan dalam pembelajaran dan alternatif atau inspirasi baru dalam pembuatan materi ajar; 6) Para gurukurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat materi ajar dengan memanfaatkan teknologi; 7) Tempat pelatihan dilakukan di laboratorium Komputer, dengan Izin dari Kepala Sekolah dan Kepala Laboratorium Komputer; 8) Materi yang dibahas dalam pelatihan tentang langkah-langkah pembuatan menggunakan aplikasi gamma.app dan aplikasi magic school.ai; 9) Masih beberapa guru yang belum menyiapkan materi ajar, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk menyiapkan materi; 9) Pada saat pelatihan ada beberapa komputer yang tidak digunakan, karena tidak bisa menginstal aplikasi, sehingga diganti dengan laptop.

Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran terutama yang menggunakan teknologi informasi harus ditingkatkan. Optimalisasi dalam penggunaan aplikasi yang sering digunakan guru seperti Power point akan membantu guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam berinovasi merancang media pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran yang interaktif sangat menuntut kreativitas dan kecakapan seorang guru dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat meningkat dengan pemberian materi ajar menggunakan media audio visual bagi siswa. Media audio visual berupa video dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang interaktif yang dimaksud berupa video pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran. Selain menyesuaikan kebutuhan siswa dan mengikuti perkembangan zaman, aplikasi yang digunakan juga sudah sangat dikenal oleh mayoritas peserta. Aplikasi powerpoint merupakan aplikasi yang sudah sangat sering digunakan guru dalam membuat materi ajar. Dengan mempelajari Kembali aplikasi powerpoint tetapi dengan tujuan yang berbeda membuat pelatihan yang menarik bagi



guru. Aplikasi powerpoint yang digunakan mendukung pembuatan media dalam bentuk model, gambar, bagan tersstruktur. Powerpoint juga memenuhi kriteria sederhana dalam penggunaannya sehingga dapat mudah digunakan guru untuk merancang media pembelajaran yang dimengerti siswa salah satunya melalui animasi dalam bentuk video pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa materi yang diberikan sudah menambah pengetahuan dan dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media AI yang diberikan sudah berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan walaupun masih terdapat kendala dan hambatan, tetapi tidak membuat antusias dari guru SMA Elanus Karot menurun. Sebagai guru, mereka menyadari bahwa guru juga harus terus belajar dan melakukan inovasi dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada, karena guru selalu dituntut untuk menjadi contoh dan pembawa ilmu yang baik untuk siswa. Pelaksanaan Latihan pembuatan media AI, berjalan sesuai dengan urutan dan mencapai tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini. Dibuktikan dengan adanya antusiasme peserta dan peserta sangat berterimakasih dengan pelatihan yang sudah dilaksanakan. Guru juga cepat menguasai materi yang diberikan dari nara sumber, sehingga memudahkan pendidik untuk mempraktikan sesuai materi. Terutama pelatihan ini dianggap sebagai tahap awal pendidik di SMK Elanus Ruteng agar dapat membuat suatu inovasi media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Adanya pelatihan ini, juga sangat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam mengikuti pelatihan guru menghasilkan suatu produk berupa presentasi materi ajar dalam bentuk power point dengan menggunakan aplikasi gamma app. Walaupun, ada beberapa kendala yang dialami guru, karena baru mempelajari tentang aplikasi, tetapi tidak menurunkan semangat selama mengikuti pelatihan. Beberapa kendala yang dialami cepat ditangani atas Kerjasama antarguru, para pemateri, dan pihak dari lingkungan sekolah. Proses pelatihan dilaksanakan secara sistematis, artinya sesuai prosedur sehingga guru lebih terarah dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Kadang, guru merasa pesimis akan hasilnya, namun dalam pelaksanaannya guru tetap mencari tahu hal-hal yang perlu diperbaiki, sehingga kendala-kendala dalam pelatihan bisa diatasi bersama. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru, sehingga menunjang kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara umum, pelatihan pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran AI berjalan optimal dibuktikan dengan adanya respon positif yang diberikan peserta pelatihan dalam mengikuti kegiatan tersebut dari awal sampai akhir.

Pada akhir kegiatan guru dapat menghasilkan suatu produk berupa presentasi yang didesain dalam bentuk power point menggunakan aplikasi gamma.app yang menunjang materi pelajaran lebih menarik. Dalam hal ini, peserta membuat presentasi power point menggunakan model AI yang lebih menarik dan mampu membuat cerita rakyat. Aplikasi powerpoint merupakan aplikasi yang sudah sangat sering digunakan guru dalam membuat materi ajar namun dikemas dengan tujuan yang berbeda untuk membuat pelatihan menarik bagi guru selama pembelajaran guru juga harus memberikan materi yang selayaknya mudah dipahami dan tidak monoton. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi ini memudahkan guru untuk merangkum semua materi ajar menjadi lebih singkat, padat, dan jelas dengan ada tambahan fitur-fitur menarik yang membuat siswa lebih tertarik mempelajari materi yang akan dijelaskan. Oleh karena itu,

guru perlu untuk mengikuti pelatihan sebelumnya sehingga guru memiliki persiapan dalam melakukan pembelajaran nantinya.

Salah satu kendala yang dirasakan guru pada pembelajaran yaitu tidak semua mampu menggunakan teknologi internet atau media social sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu. Apabila kompetensi guru kurang dalam menggunakan teknologi akan sangat mempengaruhi kualitas kegiatan belajar mengajar oleh karena itu sebelum diadakan program belajar, para guru wajib dibekali pelatihan berkaitan peningkatan kinerja guru terlebih dahulu. Oleh karena itu, melalui penelitian ini berupaya mengurangi dampak kurangnya kompetensi guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet tersebut. Selanjutnya melalui pelatihan ini menambah pengetahuan dan pengembangan pembuatan materi ajar dan materi yang disampaikan dapat diterapkan dalam pembelajaran dirasakan oleh semua peserta. Hal ini dapat terjadi karena pada proses pelaksanaan mayoritas peserta belum mengetahui berbagai fungsi yang dapat digunakan pada powerpoint untuk membuat animasi dan video pembelajaran.

Selain itu melalui metode workshop yang digunakan menjadikan peserta langsung dapat mengaplikasikan materi pelatihan dalam simulasi proses pembelajaran. Materi dalam pelatihan disajikan secara sederhana berupa modul pelatihan. Proses merancang materi pembelajaran dan membuat video pembelajaran semakin memudahkan peserta dalam mengikuti dan memahami materi pelatihan yang diberikan. Menurut [Supriyono \(2018\)](#) ada beberapa proses yang harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran, yakni: (1) media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa; (2) media seharusnya dirancang sesuai dengan materi yang dibahas dan yang akan diajarkan; (3) dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat menjadi bingung; (4) media dirancang dari bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi dari media itu sendiri; (5) media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan yang berstruktur, dengan memanfaatkan barang-barang yang murah dan tidak menguras isi kantong dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Aplikasi powerpoint yang digunakan mendukung pembuatan media dalam bentuk model, gambar, bagan terstruktur. Powerpoint memenuhi kriteria sederhana dalam penggunaannya sehingga dapat mudah digunakan guru untuk merancang media pembelajaran yang dipahami siswa salah satunya melalui animasi dalam bentuk video pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa materi yang diberikan sudah menambah pengetahuan dan dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini, peserta membuat presentasi power point menggunakan model AI yang lebih menarik dan siswa mampu membuat cerita rakyat.



**Gambar 1.** Sesi pengantar tentang aplikasi AI



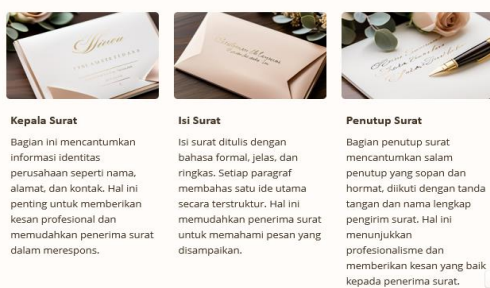
**Gambar 2.** Sesi pemaparan materi aplikasi AI

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan Penggunaan Aplikasi Multimedia Siswa

Pemahaman Materi	Partisipasi
70% Peningkatan pemahaman materi	90 % Peningkatan partisipasi siswa
Peningkatan siswa terhadap pemahaman materi	Peningkatan partisipasi siswa dalam
Pelajaran dengan integrasi aplikasi multimedia AI	pembelajaran aktif dan kolaboratif

Berdasarkan analisis tersebut secara garis besar guru-guru yang menjadi peserta pelatihan dapat dikatakan sudah mampu membuat media pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan internet dengan menggunakan aplikasi multimedia AI. Dapat dilihat peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet guna mendukung proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan partisipasi dan pemahaman materi bagi siswa. Dengan kondisi ini, maka ketercapaian pelatihan ini sesuai target yang direncanakan. Ketercapaian ini bisa dilihat dari peningkatan hasil dari evaluasi dan pengukuran keberhasilan penggunaan aplikasi Multimedia bagi siswa. Kemunculan teknologi AI ini, menjadi suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan dan memudahkan pembelajaran. Apabila penggunaan ini terkendali dan terarah serta berkelanjutan, maka dampak bagi kemajuan pendidikan sudah bisa dibayangkan ke depannya. Kemunculan multimedia ini membawa pengaruh yang cukup signifikan yang akan dialami guru dan siswa. Guru akan selalu memperkaya ilmu dan menambah ilmu baru, begitu pula dengan siswa yang akan menjadi mandiri dalam mengontrol pembelajaran bagi diri sendiri. Siswa lebih memahami materi dengan bantuan media pembelajaran yang optimal. Sehingga, permasalahan yang selama ini dirasakan guru selama proses kegiatan belajar mengajar bisa diatasi dengan penggunaan media AI ini. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya ceramah dan memanfaatkan media yang ada, bisa digantikan dengan media multimedia AI. Hal ini, bisa dikatakan menjawab solusi dari masalah yang dirasakan para guru.

**Contoh Surat dan Analisis**



**Kepala Surat**

Bagian ini mencantumkan informasi identitas perusahaan seperti nama, alamat, dan kontak. Hal ini penting untuk memberikan kesan profesional dan memudahkan penerima surat dalam merespons.

**Isi Surat**

Isi surat ditulis dengan bahasa formal, jelas, dan ringkas. Setiap paragraf membahas satu ide utama secara terstruktur. Hal ini memudahkan penerima surat untuk memahami pesan yang disampaikan.

**Penutup Surat**

Bagian penutup surat mencantumkan salam penutup yang sopan dan hormat, diikuti dengan tanda tangan dan nama lengkap pengirim surat. Hal ini menunjukkan profesionalisme dan memberikan kesan yang baik kepada penerima surat.

**Menulis Surat**



**Riset**

Lakukan riset dan kumpulkan informasi yang diperlukan sebelum menulis surat.



**Membuat Kerangka**

Buat kerangka surat yang berisi bagian-bagian penting, seperti kepala surat, isi, dan penutup.



**Menulis dan Menyunting**

Tulis surat dengan teliti dan gunakan bahasa yang sesuai, lalu suntinglah untuk memastikan tidak ada kesalahan.



**Periksa Ulang**

Baca ulang surat secara cermat untuk memastikan bahwa isi, struktur, dan gaya penulisannya sudah sesuai.

**Gambar 3.** Hasil pembuatan materi dan soal menulis surat yang dibuat guru saat pelatihan

Berdasarkan data di atas, dalam pembelajaran bahasa, siswa dituntut untuk memiliki empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan adanya AI, aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia dapat menganalisis respon dan umpan balik dari siswa, baik dalam bentuk pengucapan, tata bahasa, dan pemahaman. AI juga bisa mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dan kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, AI juga bisa digunakan untuk membuat soal yang memudahkan guru dari aplikasi magic.school.Ai. Materi dan soal yang dibuat guru digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, karena setiap

siswa memiliki kemampuan berbeda-beda. Selanjutnya, dengan AI juga bisa mengadaptasi materi ajar tambahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga, jangkauan siswa terhadap materi menjadi lebih luas dan ilmunya semakin banyak.

Berdasarkan tabel 2 yang disajikan di atas, bisa dipastikan bahwa dengan adanya multimedia AI dapat membantu guru untuk mengembangkan ide kreatifnya untuk membuat materi yang tidak monoton. Guru lebih mudah berkreasi sesuai dengan gaya dan kemampuan yang dimiliki. Guru dituntut agar berkreasi dan menciptakan sesuatu yang baru, sehingga siswa mampu menggali potensi yang dimilikinya. Guru harus memberi siswa stimulus yang merangsang atau rangsangan untuk membantu siswa mengembangkan daya berpikirnya yang kreatif dan kritis. Siswa juga bisa lebih mandiri dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, guru bukan saja punya tugas mengajar tetapi memiliki peran sebagai contoh untuk siswa. Guru dituntut untuk menjadi contoh bagi siswanya, sehingga kelak siswanya bisa sukses di masa yang akan datang.

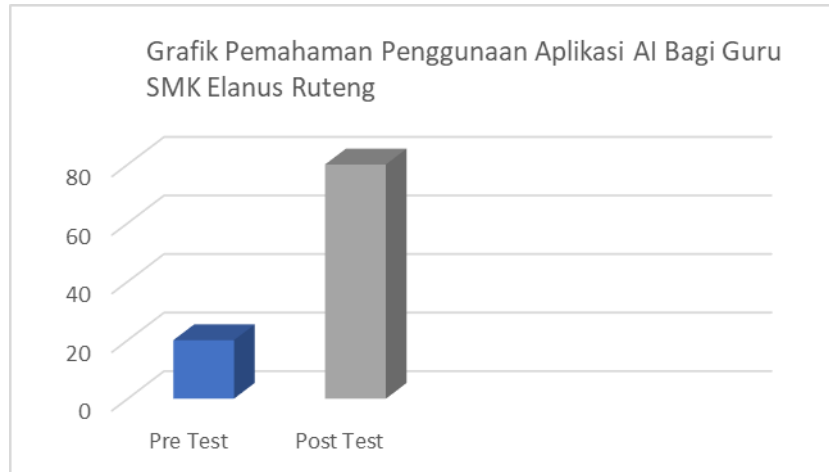
Melalui gambaran slide di atas, bisa dikatakan materi yang disajikan ini dengan sendirinya akan merangsang daya berpikir siswa. Siswa cenderung jenuh dengan tampilan tayangan yang disajikan dengan kalimat yang panjang. Kadang, mereka saat membaca materi yang berbentuk teks yang panjang agak sedikit bosan dan mengakibatkan siswa malas membaca soal pada akhirnya asal menjawab soal. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia AI ini, dapat menjawab keresahan guru dan siswa selama ini. Bukan hanya materi yang akan dibuat padat isi, tetapi materi ajar juga akan disajikan dalam bentuk yang berbeda dan lebih menarik. Oleh sebab itu, pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif akan menghasilkan sesuatu yang baik pula.



**Gambar 4.** Hasil pembuatan materi anatomi tubuh yang dibuat guru saat pelatihan

Tampilan materi di atas menjelaskan materi sistem otot dengan cara yang lebih menarik. Sistem otot terdiri dari tiga jenis utama: otot rangka, otot polos, dan otot jantung. Otot-otot ini bekerja sama dalam system otot untuk memberikan dukungan dan gerakan pada tubuh. Otot rangka memberikan gerakan yang disengaja, otot polos memberikan gerakan yang tidak disengaja, dan otot jantung memberikan fungsi pemompaan yang vital bagi tubuh. Setiap jenis otot memiliki fungsi yang berbeda-beda dilengkapi dengan gambar yang mempertegas materi. Dengan tayangan materi yang menarik ini tentu lebih berdampak positif terhadap focus siswa. Disadari pula oleh para guru bahwasannya, tampilan tanyangan materi PPT dari aplikasi AI ini,

sangat membantu dan memudahkan guru mentrasfer ilmu dengan perantaraan gambar dan video yang menarik. Tentunya perlu digarisbawahi, para guru wajib mencari dan menyiapkan referensi valid berupa buku ajar untuk menentukan validasi sumber materi ajar.



**Gambar 5.** Grafik Sebelum dan Setelah Pelatihan

Grafik pre-test dan post-test di atas, menggambarkan kemajuan yang signifikan terkait pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi AI. Tahap berikutnya, dilaksanakan beberapa kegiatan lanjutan terkait perancangan media pembelajaran berbasis AI yang lebih fokus pada editing video pembelajaran agar dapat mengasah kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik.

## KESIMPULAN

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketercapaian target kegiatan sesuai dengan target yang ingin dicapai. Masalah yang dialami di SMA Elanus Karot Ruteng berkaitan dengan kurangnya Pemahaman tentang Teknologi AI bagi para guru tentang konsep dasar dan potensi teknologi kecerdasan buatan (AI). Sehingga, hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran, melalui pelatihan ini para guru sudah memahami dan mempraktekkan penerapan aplikasi multimedia AI dalam pembelajaran. Para guru dibekali dengan materi, kemudian dilatih, dan menghasilkan sebuah produk yang memanfaatkan aplikasi multimedia untuk keperluan pembelajaran. Para guru menjadi lebih inovatif dan bisa mulai beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang berpengaruh bagi pendidikan. Dampak dan manfaat yang dirasakan sangat besar dan positif khususnya perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif khususnya bagi siswa. Melalui penelitian ini, dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada pihak LPPM Unika Santu Paulus Ruteng selaku donator dalam kegiatan dan pengawasan PkM. Terimakasih pula kepada Kepala Program Studi PBSI Unika Santu Paulus Ruteng yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Terakhir tim pengabdian mengucapkan terimakasih pula kepada pihak Mitra SMK Elanus Ruteng, khususnya Ibu Susana Sanul, S.Pd., selaku kepala sekolah hingga para guru dan tenaga

kependidikan yang telah turut serta bekerja sama dengan baik mulai awal hingga berakhirnya kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, J. S., Collins, A., & Harris, G. (1978). *Artificial Intelligence and learning strategies*. In *Learning strategies* (pp. 107-139). Academic Press.
- Karyadi, Bambang. 2023. "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri". Universitas Ibn Khaldun. Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Mashud Syahroni (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170-178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Munir. (2012). "Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan". Bandung: Alfabeta.
- Pratama. Rahmad Aditya, Supani. Ahyar & Firdaus, Ali. (2022). "Pemanfaatan Media Pembelajaran 3 Dimensi Untuk Materi Kecerdasan Buatan Dalam Mata Kuliah Kecerdasan Buatan,". Palembang. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1).
- Sinsuw, A. A.E., & Sambul, A.M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6 (3), 105–110. <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>.
- Suhirman. 2009. "Pembelajaran Berbasis Multimedia". (2009). Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>