



Pelatihan Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang

Training on the Utilization of Artificial Intelligence (AI) Technology for the Development of Learning Media at the Indonesian Language Teachers Council in Lintang Empat Lawang

Nafri Yanti^{1*}, Noermanzah², Rio Kurniawan²

¹²³Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bengkulu

Email: nafriyanti@unib.ac.id¹, riokurniawan@unib.ac.id²

*Corresponding author: nafriyanti@unib.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Dewan Guru di Lintang Empat Lawang dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi terkini guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa. Pelatihan ini menggunakan dua platform AI, yaitu Magic School AI dan Gamma AI, yang menyediakan berbagai fitur untuk menghasilkan materi ajar yang lebih inovatif dan menarik. Melalui pelatihan ini, para guru diperkenalkan dengan potensi teknologi AI dalam pendidikan, serta diberikan keterampilan praktis untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video, animasi, dan simulasi interaktif. Proses pelatihan melibatkan pemahaman tentang dasar-dasar penggunaan teknologi AI, penerapan fitur-fiturnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dan pengembangan prototipe media pembelajaran oleh para peserta. Meskipun pelatihan ini belum mencapai tahap implementasi di dalam kelas, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berkomitmen untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar-mengajar mendatang. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang, serta membuka jalan bagi pemanfaatan teknologi AI yang lebih luas di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Magic School AI, Gamma AI, media pembelajaran, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the competence of the Teachers' Council in Lintang Empat Lawang in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology for the development of Indonesian language learning media. In today's digital era, teachers are required to be able to integrate the latest technology in order to create more interactive and relevant learning for students. This training uses two AI platforms, namely Magic School AI and Gamma AI, which provide various features to produce more innovative and interesting teaching materials. Through this training, teachers are introduced to the potential of AI technology in education, and are given practical skills to create interactive video, animation, and simulation-based learning media. The training process involves an understanding of the basics of using AI technology, the application of its features in the context of Indonesian language learning, and the development of learning media prototypes by participants.

Although this training has not yet reached the implementation stage in the classroom, the teachers showed high enthusiasm and were committed to implementing the training results in future teaching and learning activities. This activity is expected to make a significant contribution to improving the quality of Indonesian language learning in Lintang Empat Lawang, as well as paving the way for wider use of AI technology in educational environments.

Keywords: Artificial Intelligence, Magic School AI, Gamma AI, learning media Indonesian language.

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki urgensi yang tak terbantahkan dalam konteks pendidikan modern. Teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif (Alyoussef, 2023; Campos-González & Balcombe, 2024; Mei, Feng, & Cavallaro, 2023; Tayan, Hassan, Khankan, & Askool, 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi dalam saat ini adalah bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang holistik dan relevan bagi siswa (Pumptow & Brahm, 2023; Putranto, Heriyanto, Kenny, Achmad, & Kurniawan, 2022; Sezaki dkk., 2023; Stolpe & Hallström, 2024). Pentingnya kearifan lokal dalam pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata, karena hal ini membantu dalam pelestarian budaya dan identitas lokal, memungkinkan generasi muda untuk memahami, menghargai, dan merawat warisan budaya mereka sendiri (Asmayawati, Yufiarti, & Yetti, 2024; Pornpimon, Wallapha, & Prayuth, 2014). Pembelajaran berbasis kearifan lokal juga bukan hanya tentang menghormati dan memahami budaya setempat, tetapi juga merupakan langkah yang krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi warga global yang berkarakter positif dan berwawasan luas

(Rahman, Wirawati, & Sidiq, 2020; Youpika & Hiasa, 2021).

Pada era dimana teknologi semakin terintegrasi dalam setiap aspek kehidupan, kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya mendidik secara akademik, tetapi juga memperkuat karakter siswa menjadi semakin mendesak (Ambe dkk., 2024; Haleem, Javaid, Qadri, & Suman, 2022). Media pembelajaran dan kecerdasan buatan atau yang kita kenal dengan istilah *artificial intelligence (AI)* memiliki hubungan yang erat dalam meningkatkan efektivitas pendidikan (Chiu, Xia, Zhou, Chai, & Cheng, 2023).

Teknologi *artificial intelligence (AI)* telah membuka pintu menuju kemungkinan-kemungkinan baru dalam pembelajaran. Dengan kecerdasan buatan yang semakin maju, kita memiliki akses ke alat-alat yang mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan beradaptasi dengan kebutuhan masing-masing siswa (Li dkk., 2023; Malik dkk., 2023; McGrath, Cerratto Pargman, Juth, & Palmgren, 2023). Dalam kegiatan ini tim pengabdian akan melakukan pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan platform Gamma AI <https://gamma.app> dan *magic school AI* yang dapat diakses pada tautan <https://www.magicschool.ai/>.

Magic school AI adalah platform yang dibangun untuk membantu sekolah dan pendidik dengan berbagai tugas pengajaran. Tugas-tugas ini meliputi

membuat rencana pelajaran, mengembangkan penilaian, rubrik kerajinan, dan membimbing pendidik melalui kursus tertentu. Platform ini memanfaatkan lebih dari 60 alat. Melalui *Magic school AI*, pengguna dapat menyesuaikan keluarannya agar sesuai dengan kelas dan tingkat pemahaman siswanya. Selain itu, platform ini tidak hanya memberikan dukungan akademis, tetapi juga menggabungkan fitur-fitur yang meningkatkan pembelajaran emosional di kalangan siswa dan mendorong interaksi positif.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melibatkan serangkaian langkah-langkah terstruktur. Pertama, penyusunan rencana kegiatan pelatihan akan dilakukan dengan cermat, mencakup pemahaman dasar tentang AI dan penerapannya dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan akan berfokus pada pengembangan keterampilan langsung dalam menggunakan teknologi AI, dengan metode yang mencakup demonstrasi, studi kasus, latihan praktis, dan sesi diskusi. Setelah pelatihan, pendampingan tetap akan dilaksanakan baik secara daring ataupun luring kepada mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan selama beberapa sesi, dengan pendekatan teori dan praktik. Pada sesi pertama, peserta diberikan pengenalan terkait dasar-dasar

teknologi AI serta potensi yang ditawarkannya dalam pendidikan. Para peserta kemudian diperkenalkan dengan aplikasi *Gamma Ai* dan *Magic School Ai*, termasuk fitur-fitur unggulannya yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk memahami bagaimana teknologi AI dapat membantu menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif, serta bagaimana fitur-fitur ini dapat digunakan untuk menyampaikan konsep bahasa yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa.



Gambar 1. Kegiatan Pemberian Materi tentang Pemanfaatn Teknologi AI dalam Pembelajaran

Pada sesi berikutnya, peserta diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan kedua aplikasi tersebut. Melalui panduan praktis, para peserta mengembangkan media pembelajaran, seperti video, animasi, dan simulasi yang sesuai dengan topik pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta juga dibimbing untuk menciptakan berbagai jenis bahan ajar, mulai dari materi untuk siswa kelas awal hingga materi yang lebih kompleks untuk siswa tingkat akhir. Dalam prosesnya, peserta diajarkan untuk mempertimbangkan

aspek pedagogi, konten, dan teknologi (TPACK) dalam setiap media yang mereka kembangkan.

Sesi akhir pelatihan difokuskan pada diskusi dan evaluasi hasil. Para peserta diminta untuk mempresentasikan media pembelajaran yang mereka kembangkan selama pelatihan. Setiap peserta memberikan umpan balik kepada sesama, dengan bimbingan dari instruktur untuk memberikan masukan yang konstruktif terkait peningkatan kualitas media yang telah dibuat. Selain itu, peserta juga diajak untuk berdiskusi mengenai tantangan yang mereka hadapi selama pengembangan media, serta solusi yang dapat diambil untuk mengatasi hambatan tersebut.

Pelatihan ini memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Para peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terkait penggunaan *Gamma Ai* dan *Magic School Ai* serta mampu mengintegrasikan teknologi tersebut dalam pembuatan bahan ajar. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka mulai menerapkan hasil pelatihan di kelas dan melihat adanya peningkatan partisipasi siswa serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Fokus utama pelatihan ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam kepada para guru mengenai bagaimana teknologi

berbasis kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.



Gambar 2. Kegiatan Diskusi dengan Peserta Kegiatan

Selama kegiatan berlangsung, para guru diajak untuk mempelajari secara menyeluruh penggunaan *Gamma Ai* dan *Magic School Ai*, dua platform teknologi yang berpotensi besar dalam memperkaya proses pembelajaran. Melalui sesi-sesi pelatihan yang berstruktur, para peserta belajar tentang berbagai fitur unggulan yang dimiliki oleh kedua aplikasi tersebut. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membekali para guru dengan kemampuan teknis yang diperlukan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, seperti tata bahasa dan pemahaman teks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 3. Membimbing Peserta untuk Praktik

Pelatihan ini berlangsung dalam beberapa sesi yang dimulai dengan pengenalan teknologi AI secara umum, diikuti dengan demonstrasi fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti pelatihan diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung menggunakan *Gamma Ai* dan *Magic School Ai*, menghasilkan berbagai prototipe media pembelajaran seperti animasi, video interaktif, dan bahan ajar visual lainnya.

Para peserta pelatihan secara aktif terlibat dalam diskusi dan berbagi pengalaman terkait tantangan-tantangan yang mereka hadapi dalam mengembangkan media pembelajaran, serta bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

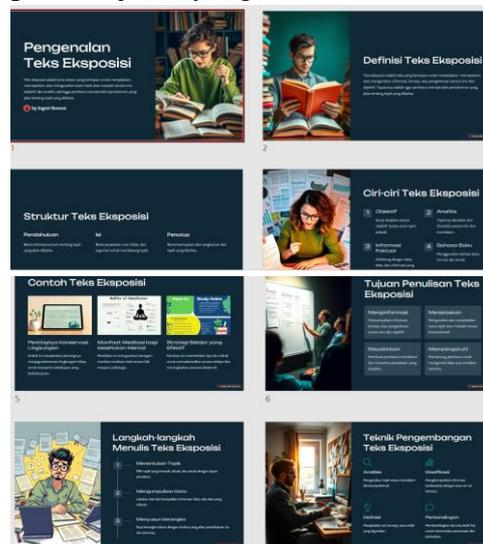
Salah satu capaian dari pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman para guru mengenai integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap potensi yang ditawarkan oleh *Gamma Ai* dan *Magic School Ai*, meskipun ada tantangan terkait keterbatasan waktu dan adaptasi dengan teknologi baru.

Kuis Teks Laporan Hasil Observasi untuk Kelas 8

1. Apa tujuan utama dari Teks Laporan Hasil Observasi?
 - a. Untuk menghibur pembaca dengan cerita fiksi
 - b. Untuk membujuk pembaca agar mengambil tindakan
 - c. Untuk mendeskripsikan dan menginformasikan tentang suatu subjek berdasarkan pengamatan
 - d. Untuk menjelaskan cara melakukan sesuatu langkah demi langkah
2. Manakah dari berikut ini yang biasanya TIDAK termasuk dalam struktur Teks Laporan Hasil Observasi?
 - a. Klasifikasi umum
 - b. Deskripsi
 - c. Kesimpulan
 - d. Dialog antar karakter
3. Dalam Teks Laporan Hasil Observasi tentang hewan, apa yang Anda harapkan untuk ditemukan di bagian "klasifikasi umum"?
 - a. Deskripsi rinci tentang habitat hewan
 - b. Pengenalan singkat tentang spesies hewan
 - c. Pendapat pribadi tentang hewan tersebut
 - d. Daftar sumber yang digunakan untuk penelitian
4. Kala (tense) apa yang dominan digunakan dalam penulisan Teks Laporan Hasil Observasi?
 - a. Kala lampau (past tense)
 - b. Kala masa depan (future tense)
 - c. Kala kini (present tense)
 - d. Kala pengandaian (conditional tense)
5. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh bahasa objektif yang cocok untuk Teks Laporan Hasil Observasi?
 - a. "Harimau adalah hewan paling indah di dunia."
 - b. "Harimau adalah kucing besar dengan belang-belang oranye dan hitam yang khas."
 - c. "Saya pikir harimau itu sangat keren dan mengagumkan!"
 - d. "Anda harus takut pada harimau karena mereka berbahaya."

Gambar 4. Contoh Kuis Yang dibuat dengan Magic Schhol AI

Untuk mengatasi hal ini, pelatihan juga difokuskan pada aspek-aspek praktis yang memungkinkan para guru secara perlahan-lahan menguasai teknologi tersebut, dan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif.



Gambar 5. Contoh PPT dibuat dengan Gamma AI

Meskipun pelatihan ini belum sampai pada tahap implementasi di dalam kelas, para peserta telah memiliki rencana untuk menerapkan

hasil belajar mereka dalam waktu dekat. Beberapa peserta menyatakan bahwa mereka akan menggunakan media berbasis AI yang telah mereka kembangkan untuk menguji dampaknya terhadap proses belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan fondasi yang kuat bagi para guru untuk berinovasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia, meskipun aplikasi praktis di kelas masih dalam tahap perencanaan.

Pada akhirnya, pelatihan ini memberikan dampak signifikan dalam mempersiapkan para guru untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan keterampilan baru yang mereka peroleh, para peserta diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa modern. Tahap selanjutnya dari kegiatan ini adalah penerapan di kelas yang direncanakan akan dilakukan setelah guru-guru merasa lebih siap dengan media yang mereka kembangkan selama pelatihan. Hal ini menunjukkan adanya potensi keberlanjutan yang kuat dari program pengabdian ini, di mana para guru dapat terus mengembangkan kemampuan teknologi mereka sambil menerapkannya secara langsung dalam pembelajaran.



Gambar 6. Foto Bersama dengan Peserta Kegiatan

Meskipun pelatihan ini berjalan sukses, beberapa tantangan dihadapi oleh para peserta. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu untuk menguasai seluruh fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *Gamma Ai* dan *Magic School Ai*. Beberapa peserta merasa perlu waktu lebih lama untuk benar-benar menguasai teknologi tersebut, terutama karena mereka belum terbiasa dengan penggunaan teknologi canggih dalam pengajaran.

Solusi yang diusulkan adalah melanjutkan pelatihan dengan sesi lanjutan atau pendampingan teknis secara berkala, sehingga para peserta dapat menguasai teknologi ini dengan lebih mendalam dan menerapkannya secara maksimal di kelas. Selain itu, kolaborasi antar-guru yang sudah mahir dengan yang masih belajar juga dapat menjadi cara efektif untuk saling bertukar pengalaman dan solusi.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, pelatihan *Pemanfaatan Teknologi Gamma Ai dan Magic School Ai untuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* memberikan dampak yang positif bagi para guru

dan siswa. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknologi para guru, memperkaya metode pembelajaran mereka, serta membuka jalan bagi penggunaan teknologi AI dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, diharapkan kualitas pendidikan Bahasa Indonesia dapat semakin ditingkatkan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyoussef, I. Y. (2023). Acceptance of e-learning in higher education: The role of task-technology fit with the information systems success model. *Heliyon*, 9(3), e13751. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13751>
- Ambe, B. A., Agbor, C. E., Amalu, M. N., Ngban, A. N., Bekomson, A. N., Etan, M. O., ... Ogunjimi, J. O. (2024). Electronic media learning technologies and environmental education pedagogy in tertiary institutions in Nigeria. *Social Sciences and Humanities Open*, 9(May 2023), 100760. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100760>
- Asmayawati, Yufiarti, & Yetti, E. (2024). Pedagogical innovation and curricular adaptation in enhancing digital literacy: A local wisdom approach for sustainable development in Indonesia context. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(1), 100233. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100233>
- Campos-González, J., & Balcombe, K. (2024). The race between education and technology in Chile and its impact on the skill premium. *Economic Modelling*, 131(January 2023). <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2023.106616>
- Chiu, T. K. F., Xia, Q., Zhou, X., Chai, C. S., & Cheng, M. (2023). Systematic literature review on opportunities, challenges, and future research recommendations of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4(September 2022), 100118. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Li, S., Jiang, H., Ding, Z., Fan, S., Li, N., & Li, X. (2023). Application of image super-resolution recognition and artificial intelligence system in repairing students' psychological education problems. *Preventive Medicine*, 173(May). <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2023.107590>
- Malik, A. R., Pratiwi, Y., Andajani, K., Numertayasa, I. W., Suharti, S., Darwis, A., & Marzuki. (2023). Exploring Artificial Intelligence in Academic Essay: Higher Education Student's Perspective. *International*

- Journal of Educational Research Open*, 5(September), 100296.
<https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100296>
- McGrath, C., Cerratto Pargman, T., Juth, N., & Palmgren, P. J. (2023). University teachers' perceptions of responsibility and artificial intelligence in higher education - An experimental philosophical study. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4(March), 100139.
<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100139>
- Mei, L., Feng, X., & Cavallaro, F. (2023). Evaluate and identify the competencies of the future workforce for digital technologies implementation in higher education. *Journal of Innovation and Knowledge*, 8(4).
<https://doi.org/10.1016/j.jik.2023.100445>
- Pornpimon, C., Wallapha, A., & Prayuth, C. (2014). Strategy Challenges the Local Wisdom Applications Sustainability in Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Icepsy 2013), 626–634.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1210>
- Pumptow, M., & Brahm, T. (2023). Higher education students differ in their technology use. *Computers and Education Open*, 5(December 2022), 100149.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100149>
- Putranto, J. S., Heriyanto, J., Kenny, Achmad, S., & Kurniawan, A. (2022). Implementation of virtual reality technology for sports education and training: Systematic literature review. *Procedia Computer Science*, 216, 293–300.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.139>
- Rahman, H., Wirawati, D., & Sidiq, J. N. A. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Sastra Berbasis Ekologis Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara. *Pena Literasi*, 2(2), 87.
<https://doi.org/10.24853/pl.2.2.244-249>
- Sezaki, H., Lei, Y., Xu, Y., Hachisuka, S., Warisawa, S., & Kurita, K. (2023). Online Technology-Based Microteaching in Teacher Education: A Systematic Literature Review. *Procedia Computer Science*, 225, 2487–2496.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.240>
- Stolpe, K., & Hallström, J. (2024). Artificial intelligence literacy for technology education. *Computers and Education Open*, 6(January), 100159.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100159>
- Tayan, O., Hassan, A., Khankan, K., & Askool, S. (2024). Considerations for adapting higher education technology courses for AI large language models: A critical review of the impact of ChatGPT. *Machine Learning with Applications*, 15(May 2023), 100513.
<https://doi.org/10.1016/j.mlwa.2023.100513>
- Youpika, F., & Hiasa, F. (2021). Analisis Karakter Tokoh Dalam Cerita Prosa Rakyat Etnik Bengkulu Untuk Materi

Pembelajaran Sastra. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(1), 117–129.
<https://doi.org/10.33369/jik.v5i1.15646>