



**PELATIHAN PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MEMANFAATKAN TEKNOLOGI AI UNTUK DEWAN GURU BAHASA  
INDONESIA KABUPATEN KEPAHANG**

*Training on Developing Interactive Learning Media Utilizing AI Technology  
for the Indonesian Language Teachers Council of Kepahiang Regency*

**Nafri Yanti<sup>1</sup>, Noermanzah<sup>2</sup>, Sandy Muhammadiansyah<sup>3</sup>, Sarina<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Bengkulu

<sup>4</sup>Universitas Hazairin

Email: nafriyanti@unib.ac.id<sup>1</sup>, noermanzah@unib.ac.id<sup>2</sup>,  
smuhammadiansyah@unib.ac.id<sup>3</sup>, sarinadedi64@gmail.com<sup>4</sup>

\*Corresponding author: nafriyanti@unib.ac.id

**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Indonesia dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI). Pelatihan memanfaatkan dua platform utama, yaitu Magic School AI, yang menyediakan lebih dari 60 menu untuk mendukung perencanaan pembelajaran, pembuatan penilaian, pengembangan rubrik, serta bimbingan kursus bagi pendidik; dan Classpoint, yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif di kelas. Sasaran kegiatan adalah guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Kepahiang. Evaluasi keberhasilan dilakukan melalui pemberian instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman guru mengenai pemanfaatan AI, serta survei kepuasan peserta terhadap pelatihan dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai penggunaan Magic School AI dan Classpoint dalam mendesain pembelajaran yang menarik serta interaktif. Respon peserta secara umum positif, dan kegiatan berjalan lancar. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah berkelanjutan dalam mendorong guru mengintegrasikan teknologi AI guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

**Kata Kunci:** Teknologi, Artificial Intelligence (AI), Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

**ABSTRACT**

*This community service activity aims to improve the competence of Indonesian language teachers in producing interactive learning media through the use of artificial intelligence (AI) technology. The training utilized two main platforms: Magic School AI, which provides over 60 menus to support lesson planning, assessment creation, rubric development, and course guidance for educators; and Classpoint, which is used to create more interactive learning in the classroom. The program targeted teachers who are members of the Indonesian Language Subject Teachers' Conference (MGMP) of Kepahiang Regency Junior High Schools. Evaluation of success was carried out through the administration of pre- and post-test instruments to measure teacher understanding of AI utilization, as well as a survey of participant satisfaction with the training and mentoring. The results of the activity showed an increase in participant knowledge regarding the use of Magic School AI and Classpoint in designing engaging and interactive learning. Participants' responses were generally positive, and the program ran smoothly. This program is expected to be a sustainable*

*step in encouraging teachers to integrate AI technology to create a more effective and enjoyable learning process for students.*

**Keywords:** Technology, Artificial Intelligence (AI), Learning Media, Indonesian Language

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif (Adams dkk., 2023; Annamalai dkk., 2025; Mohd Amin dkk., 2025; Sharab dkk., 2024; Yang dkk., 2021). AI memungkinkan penciptaan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan, yang sangat berharga untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI dalam pendidikan, seperti sistem pembelajaran adaptif dan alat asesmen berbasis AI, dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kinerja akademis siswa. Misalnya, AI menawarkan solusi pendidikan yang lebih individual, yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar masing-masing siswa, terutama dalam konteks pendidikan jarak jauh, di mana heterogenitas peserta didik sangat tinggi (Abbas dkk., 2023; Durso & Arruda, 2022)

Dalam konteks ini, guru dituntut untuk tidak hanya memahami materi ajar, tetapi juga untuk dapat mengintegrasikan teknologi yang relevan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan alat AI yang dapat menganalisis pola belajar siswa dan memberikan umpan balik secara real-time, memungkinkan penyesuaian

metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa Onesi-Ozigagun et al., 2024) (Roshanaei et al., 2023;

Di Kabupaten Kepahiang, guru Bahasa Indonesia masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital native. Berdasarkan survei awal, sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional seperti PowerPoint statis dan buku teks, sehingga perlu adanya peningkatan kapasitas dalam memanfaatkan teknologi AI yang lebih interaktif.

Dalam kegiatan ini tim pengabdian akan melakukan pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan platform 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. Selain itu tim juga akan memperkenalkan aplikasi classpoint.

Aplikasi Inknoe ClassPoint yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, memiliki potensi untuk mengatasi masalah ini. Inknoe ClassPoint adalah alat inovatif berbasis PowerPoint yang memungkinkan dosen untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan fitur-fitur seperti kuis, polling, dan tanya jawab langsung di dalam slide presentasi. Penggunaan teknologi

dalam pendidikan, seperti yang dijelaskan oleh penelitian oleh penelitian relevan menunjukkan bahwa mahasiswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis e-learning cenderung menunjukkan peningkatan motivasi belajar jika dibandingkan dengan metode tradisional (Álvarez, 2012; Arono dkk., 2025; Mei, Feng, & Cavallaro, 2023; Putranto, Heriyanto, Kenny, Achmad, & Kurniawan, 2022; Sezaki dkk., 2023).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan penyusunan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi AI. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, dan penggunaan teknologi.

### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahap awal dilakukan dengan 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. Metode pembelajaran yang digunakan untuk

mendukung keberhasilan program sebagai berikut:

Setelah kegiatan pelatihan dilakukan maka akan dilakukan proses evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan program dan mendapatkan masukan untuk perbaikan. Terakhir, pembentukan komunitas pembelajaran berkelanjutan akan mendorong pertukaran pengetahuan dan pengalaman antara peserta serta kolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis AI. Dengan penerapan metode ini secara holistik, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia melalui teknologi AI.

Tabel. Komponen Penilaian Pra Kegiatan

No	Komponen Penilaian Pra Kegiatan
1	Pemahaman konsep AI dalam pembelajaran.
2	Pengetahuan tentang Magic School AI.
3	Pengetahuan tentang Classpoint.
4	Kemampuan merancang media pembelajaran sebelum pelatihan.
5	Kesiapan dan sikap terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan media pembelajaran interaktif bagi guru Bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP SMP Kabupaten Kepahiang terlaksana dengan baik sesuai rencana. Kegiatan ini dihadiri oleh para guru yang antusias untuk

meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dua platform utama yang diperkenalkan adalah Magic School AI, yang menyediakan lebih dari 60 fitur untuk membantu guru merancang pembelajaran secara sistematis (mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, pengembangan rubrik penilaian, hingga penyusunan materi ajar), serta Classpoint, yang memungkinkan guru menciptakan suasana pembelajaran interaktif melalui kuis, polling, dan gamifikasi langsung pada presentasi.



Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Interaktif yang Dapat Diimplementasikan dalam Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif seperti mencari kata dalam kumpulan huruf pada gambar tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep pantun dengan cara yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Guru dapat menggunakannya sebagai aktivitas pendukung setelah menjelaskan materi pantun, termasuk ciri-ciri, struktur, dan unsur-unsurnya. Melalui permainan mencari kata ini, siswa akan berlatih mengenali istilah-istilah penting seperti bait, rima, sampiran, isi, dan gurindam. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih fokus, ketelitian, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran bahasa.

Setelah kata-kata ditemukan, guru dapat mengajak siswa mendiskusikan makna dan keterkaitannya dengan pantun, kemudian memberikan penguatan materi. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang interaktif, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan minat belajar siswa terhadap materi pantun.

Selama pelaksanaan pelatihan, guru mengikuti serangkaian kegiatan mulai dari pengenalan konsep dasar AI dalam pendidikan, pemaparan fitur-fitur platform, praktik langsung pembuatan media pembelajaran, hingga sesi pendampingan untuk memecahkan kendala teknis yang dihadapi. Respon peserta selama proses berlangsung sangat positif; mereka menunjukkan keterlibatan aktif melalui tanya jawab, diskusi, serta presentasi hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan evaluasi pre-test yang diberikan sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan AI dalam mendukung proses belajar mengajar. Namun, setelah mengikuti kegiatan, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-test, yang mencerminkan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan Magic School AI dan Classpoint. Selain itu, melalui kuesioner kepuasan, lebih dari 80% peserta menyatakan pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi Merancang Media Pembelajaran Interaktif

Produk media yang dihasilkan selama pelatihan menunjukkan variasi yang kreatif, mulai dari rencana pembelajaran berbasis proyek, modul digital yang dilengkapi kuis otomatis, hingga materi ajar yang terintegrasi dengan interaktivitas langsung di kelas. Beberapa guru menyampaikan rencana untuk mengimplementasikan media yang telah dibuat pada proses pembelajaran semester berikutnya, bahkan beberapa telah melakukan uji coba terbatas di kelas dan melaporkan adanya peningkatan keaktifan serta minat belajar siswa.

Secara umum, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata dalam peningkatan kompetensi guru pada tiga aspek utama: pengetahuan (knowing), keterampilan (doing), dan sikap (being) terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang dicapai juga mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif lebih efektif dibandingkan pelatihan berbasis ceramah semata.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Kegiatan Guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Kepahiang

### Pembahasan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang berfokus pada pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan media pembelajaran interaktif bagi guru Bahasa Indonesia di MGMP SMP Kabupaten Kepahiang menunjukkan hasil yang sangat positif. Selama sesi ini, dua platform utama yang diperkenalkan, yaitu Magic School AI dan Classpoint, terbukti sangat bermanfaat. Magic School AI dilengkapi dengan lebih dari 60 fitur yang membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran, mengembangkan rubrik penilaian, dan menyusun bahan ajar secara sistematis dan terstruktur. Penggunaan media AI semacam ini dapat memperbaiki hasil belajar siswa dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar (Sujatmiko & Dyah.P., 2023; Wardhono, 2024).

Penggunaan Classpoint memungkinkan guru untuk menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dengan fitur-fitur seperti kuis, polling, dan gamifikasi yang dapat langsung diterapkan dalam presentasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian lain yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, memberikan pengalaman bermakna yang

berkontribusi positif terhadap hasil belajar (Budiarto & Jazuli, 2021). Kesempatan bagi para guru untuk terlibat langsung dalam praktik pembuatan media pembelajaran selama pelatihan membantu mereka mengatasi berbagai kendala teknis dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan.

Respon peserta pelatihan menunjukkan keterlibatan yang tinggi; banyak dari mereka aktif mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi. Evaluasi pre-test yang dilakukan sebelum pelatihan menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan masih terbatas, tetapi setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menegaskan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan ceramah tradisional (Silvia & Bukhori, 2021). Di antara kegiatan yang dilakukan, guru juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan karya media pembelajaran yang telah mereka kembangkan, yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman mereka yang semakin mendalam.

Melihat hasil yang dicapai, lebih dari 80% peserta menyatakan pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka di sekolah, dan banyak dari mereka menyampaikan rencana untuk menerapkan media yang mereka buat dalam semester berikutnya. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berfokus pada pewarisan pengetahuan, tetapi juga mengedukasi guru untuk mengembangkan sikap positif terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SDN 01 Karangsari, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka selama pelatihan serta peningkatan kualitas media yang dihasilkan, yang menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan relevan dan aplikatif terhadap kebutuhan pembelajaran abad 21. Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran guru akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil kegiatan ini adalah perlunya keberlanjutan program melalui pendampingan dan evaluasi berkala agar guru dapat terus mengembangkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah disarankan untuk menyediakan dukungan fasilitas yang memadai serta mengadakan pelatihan lanjutan terkait penggunaan media digital lainnya, sehingga inovasi pembelajaran dapat terus berkembang secara berkelanjutan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Abbas, N., Ali, I., Manzoor, R., Hussain, T., & Hussain, M. H. A. L. i. (2023). Role of Artificial Intelligence Tools in Enhancing

- Students' Educational Performance at Higher Levels. *Journal of Artificial Intelligence Machine Learning and Neural Network*, 35, 36–49.  
<https://doi.org/10.55529/jaimlnn.35.36.49>
- Adams, C., Pente, P., Lernermeier, G., & Rockwell, G. (2023). Ethical principles for artificial intelligence in K-12 education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4(April 2022), 100131.  
<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100131>
- Annamalai, N., Bervell, B., Mireku, D. O., & Andoh, R. P. K. (2025). Artificial intelligence in higher education: Modelling students' motivation for continuous use of ChatGPT based on a modified self-determination theory. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8(December 2024), 100346.  
<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100346>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). *Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students*.  
<https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>
- Durso, S. d. O., & Arruda, E. P. (2022). Artificial Intelligence in Distance Education: A Systematic Literature Review of Brazilian Studies. *Problems of Education in the 21st Century*, 80(5), 679–692.  
<https://doi.org/10.33225/pec/22.80.679>
- Mohd Amin, M. R., Ismail, I., & Sivakumaran, V. M. (2025). Revolutionizing Education with Artificial Intelligence (AI)? Challenges, and Implications for Open and Distance Learning (ODL). *Social Sciences and Humanities Open*, 11(December 2024), 101308.  
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101308>
- Sharab, L., Butul, B., & Guha, U. (2024). Integrating Critical thinking and embracing Artificial Intelligence: Dual Pillars for advancing dental education. *Saudi Dental Journal*, 36(12), 1660–1667.  
<https://doi.org/10.1016/j.sdentj.2024.11.004>
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Adobe Animate CC Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110–124.  
<https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i1.1252>
- Sujatmiko, S., & Dyah.P., R. (2023). *The Influence of Classpoint-Based Interactive Media on Research Learning Outcomes in Elementary Schools*.  
<https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2023.2335418>
- Wardhono, A. (2024). The Implementation of ClassPoint to Improve the Students' Grammar

Competence to the Freshmen Students Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Academic Year 2024. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 18(2), 209–224. <https://doi.org/10.52048/inovasi.v18i2.572>

Yang, S. J. H., Ogata, H., Matsui, T., & Chen, N. S. (2021). Computers and education: artificial intelligence. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100345>