

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (Chatbot) Untuk Meningkatkan Kompetensi Pendidik

Amy Krisdiana¹, Wiwik Mardiana²

Universitas Islam Majapahit
amykrisdiana@unim.ac.id¹, mardiana.wiwik299@gmail.com²

Abstract

During the pandemic, people are required to use technology to carry out all activities. This also applies to educators. Educators are required to master in technology, especially in terms of creating leaning media. At this time, Artificial intelligent is very popular, one of them is Chatbot. Chatbot is a computer program that is used to communicate and interact like humans via internet. The aim of this service activity is to increase educators' competency in terms of technology, to increase educators' knowledge about AI technology-based learning media (chatbot) material, to equip educators with skills to be able to create and create AI technology-based learning media (chatbot). The approach method for this service activity is in the form of training via Zoom, Google Meet and WhatsApp groups. The result of this activity is that participants can create their own AI Chatbot computer program with the theme desired by the participants

Keywords: *training, digital learning media, AI Chatbot*

Abstrak

Pada masa pandemi, masyarakat di tuntutan untuk memanfaatkan teknologi untuk melakukan segala aktivitas. Hal ini juga berlaku untuk para pendidik. Para pendidik dituntut untuk menguasai teknologi terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran. Pada saat ini, teknologi Aritifical Intelegent sangat diminati oleh masyarakat, salah satu teknologi Artificial Intelegent berbasis Chatbot. Chatbot adalah program computer yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi seperti manusia melalui internet. Tujuan dari kegiatan pengadain ini adalah untuk meningkatkan kopentensi pendidik dalam hal teknologi, untuk meningkatkan pengetahuan pendidik tentang materi media pembelajaran berbasis teknologi AI (chatbot), untuk membekali keterampilan pendidik agar dapat membuat dan mengkreasikan media pembelajaran berbasis teknologi AI (chatbot). Metode pendekatan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dengan melalui zoom, google meet dan grup WhatsApp. Hasil dari kegiatan tersebut adalah peserta dapat membuat program komputer AI Chatbot sendiri dengan tema yang diinginkan oleh peserta

Kata Kunci: pelatihan, media pembelajaran digital, AI Chatbot

Pendahuluan

Pada masa pandemi, masyarakat di tuntut untuk memanfaatkan teknologi untuk melakukan pekerjaan, untuk berkomunikasi, dan untuk melakukan sebuah pertemuan dalam jarak jauh atau yang sering dikenal dengan istilah daring. Hal ini bertujuan, agar masyarakat tetap menjaga jarak agar tidak terinfeksi oleh virus. Hal serupa juga dialami oleh para pendidik, para pendidik di himbau untuk melakukan pengajaran secara daring. Para pendidik dituntut untuk menguasai hal-hal yang berhubungan dengan teknologi, seperti pemanfaatan media zoom dan google meet untuk melakukan pembelajaran. Selain itu para pendidik juga dituntut untuk membuat media pembelajaran digital yang menarik agar siswa bisa tertarik dan faham tentang materi yang diajarkan oleh pendidik meskipun dengan pembelajaran jarak jauh.

Para guru perlu meningkatkan kompetensi dalam hal teknologi untuk membuat media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Menurut (Rosmana et al., 2024) media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep dan teori. Sedangkan menurut Umam (2003) yang dikutip oleh (Sari et al., 2024), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang berbentuk kontekstual, audio, dan visual dalam menampilkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dari kedua pengertian di atas mengenai media pembelajaran digital, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik.

Ada beberapa aplikasi dan website yang digunakan sebagai media pembelajaran digital, salah satunya adalah quizizz, word wall, book creator, canva, kahoot. Media tersebut sering digunakan sebagai media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi berkembang sangat pesat, salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis AI (artificial Intelligent). Salah satu media pembelajaran berbasis AI adalah chatbot. Menurut (Krisdiana & Mardiyah, 2022), chatbot adalah program computer yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi seperti manusia melalui internet. Melalui teknologi AI berupa chatbot ini diharapkan dapat menggambarkan interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Melalui teknologi AI berupa chatbot diharapkan guru bisa menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan komunikatif untuk siswa. Menurut (Ruwaidah et al., 2024), perkembangan teknologi AI bertujuan untuk menerapkan aktivitas yang membutuhkan kecerdasan manusia untuk diterapkan dalam dunia pendidikan agar lebih menarik dan komunikatif.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan komunikatif untuk siswa, maka para guru perlu meningkatkan kompetensinya dalam pembuatan media pembelajaran digital. Salah satu organisasi yang mendukung peningkatan kompetensi guru dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi adalah organisasi VEA (Virtual Education Academic). Organisasi VEA membantu para pendidik untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan diri dalam hal teknologi dengan membarikan sebuah pelatihan yang berhubungan dengan teknologi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI (chatbot) untuk

para pendidik yang di fasilitasi oleh organisasi VEA (virtual education academy). Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam hal teknologi, untuk meningkatkan pengetahuan pendidik tentang materi media pembelajaran berbasis teknologi AI (chatbot), untuk membekali keterampilan pendidik agar dapat membuat dan mengkreasi media pembelajaran berbasis teknologi AI (chatbot).

Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan secara daring melalui google meet, zoom dan whatsapp group. Google meet dan zoom dipilih sebagai media untuk berdiskusi dan mengajarkan para pendidik bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis teknologi AI (chatbot) secara langsung. Melalui google meet atau zoom pemateri dan peserta berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dalam moda daring. Bentuk pelatihan ini menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi sesuai untuk pelatihan ini dikarenakan dapat mempermudah peserta dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut (Mulyati, 2021) metode demonstrasi merupakan metode pengajaran yang menerapkan pembelajaran dengan menampilkan objek atau cara melakukan sesuatu secara langsung untuk menjelaskan proses tertentu. Sedangkan menurut (Endayani et al., 2020), metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang berupa penyajian pembelajaran dengan mempertunjukkan suatu objek, kondisi atau proses tertentu baik secara nyata atau tiruan disertai dengan penjelasan lisan terkait materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Sedangkan

menurut (Mardiyah & Krisdiana, 2023) metode demonstrasi adalah metode yang berupa penjelasan dari tahapan- tahapan (proses) dari suatu aktivitas tertentu. Peserta pelatihan adalah para calon pendidik maupun pendidik yang terdiri dari para guru, dosen, dan mahasiswa. Peserta pelatihan terbagi menjadi 7 kelompok yang tiap tiap kelompok terdiri dari lima sampai enam peserta. Pelatihan ini terbagi menjadi 6 sesi. Sesi pertama dan kedua berupa penyampaian materi, sedangkan sesi ketiga sampai kelima merupakan demonstrasi bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis AI Chatbot, dan sesi keenam berupa praktek membuat media pembelajaran berbasis AI Chatbot.

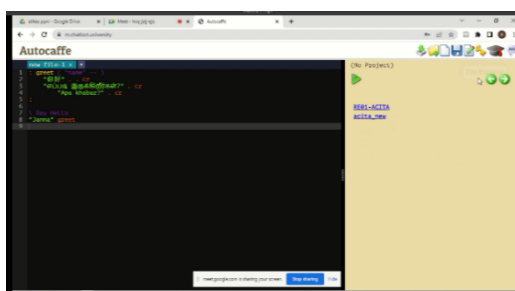
Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI chatbot adalah sebagai berikut.

A. Memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan terkait program komputer AI Chatbot dan bagaimana cara membuat program komputer AI Chatbot

Seperti kita ketahui, terdapat 6 sesi pelatihan pada kegiatan pengabdian ini. Pada sesi pertama, pemateri menjelaskan kepada peserta pelatihan terkait program komputer AI Chatbot serta kelebihan dari aplikasi tersebut. Pemateri memperkenalkan program komputer AI kepada peserta pelatihan. Pada sesi kedua, pemateri menjelaskan kepada peserta pelatihan terkait konten dan fitur terkait program komputer AI Chatbot. Pada sesi ketiga, pemateri menjelaskan mempraktekkan bagaimana cara masuk, mendaftarkan

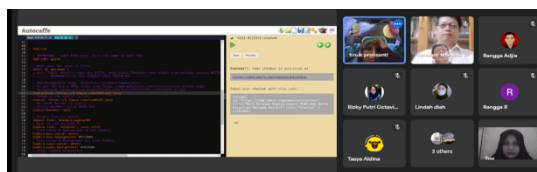
mengunduh template pada program komputer AI Chatbot. Pada pertemuan di 3 sesi awal tersebut, para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan tersebut, terbukti di sesi pertama dan sesi kedua, banyak peserta pelatihan yang bertanya terkait program komputer AI Chatbot. Pada sesi Ketika, peserta juga sudah mulai mencoba untuk login pada program komputer AI chatbot dan berhasil membuat akun AI Chatbot Acita.



Gambar 1. Tampilan awal program Komputer AI Chatbot

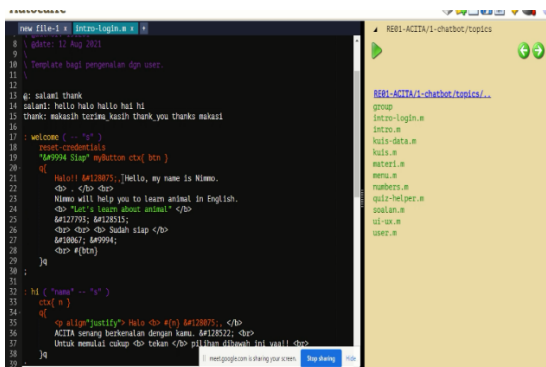
A. Meningkatkan kreatifitas dan kemampuan peserta pelatihan dalam membuat program komputer AI Chatbot

Pada sesi keempat, pemateri mempraktekkan terkait menerbitkan cara menerbitkan program komputer AI Chatbot dan bagaimana cara mengubah avatar, background dan deskripsi singkat pada program komputer AI Chatbot. Selain itu pada sesi keempat ini pemateri juga mempraktekkan bagaimana cara mengubah konten pada program komputer AI Chatbot yang berupa text atau image.

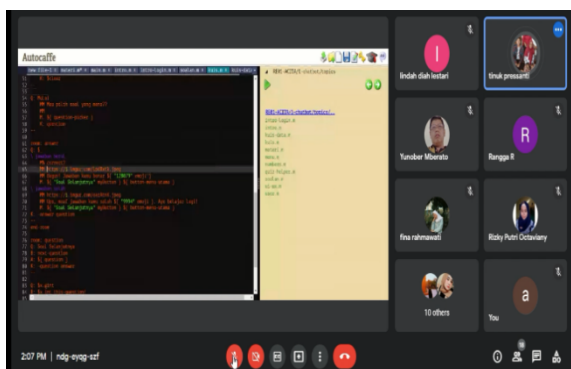


Gambar 2. Pelatihan Pembuatan AI Chatbot

Pada sesi kelima, pemateri mempraktekkan bagaimana membuat dan mengubah soal Latihan atau quiz. Pada sesi kelima ini pemateri juga mempraktekkan bagaimana cara membuat ID kelas, siswa dan guru. Terdapat dua pilihan, program komputer AI Chatbot yang menggunakan ID kelas dan AI Chatbot yang tanpa menggunakan ID kelas (versi bebas). Perbedaan antara versi bebas dan versi kelas (ID kelas) terdapat dalam hal penilaian dan progress perkembangan siswa. Untuk versi bebas, chatbot tidak mengukur hasil nilai dan progress pembelajaran siswa, selain itu peserta juga dapat menggunakan AI Chatbot tanpa harus memasukkan ID kelas dan ID user yang disiapkan oleh guru atau administrator sekolah. Sedangkan versi kelas adalah AI Chatbot yang dapat mengukur nilai kognitif peserta didik ketika mengerjakan latihan soal atau quiz dalam AI Chatbot. Selain itu peserta didik harus memasukkan ID kelas dan ID user yang disiapkan oleh guru atau administrator sekolah. Pada sesi keempat sampai kelima, Sebagian peserta pelatihan sudah berhasil mempraktekkan materi yang didemonstrasikan oleh pemateri. Seluruh peserta lebih memilih memilih untuk membuat program komputer AI Chatbot versi bebas dikarenakan lebih mudah dan lebih efektif dalam mengaplikasikan bahasa pemrograman dalam program komputer AI Chatbot.



Gambar 3. Tampilan pembuatan bahasa pemrograman dalam program komputer AI Chatbot



Gambar 4. Pelatihan pembuatan bahasa pemrograman dalam program komputer AI Chatbot

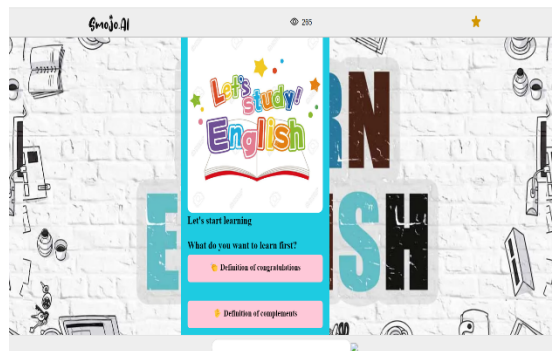
C. Peserta pelatihan mempresentasikan program komputer AI Chatbot yang telah dibuat

Pada sesi keenam ini, seluruh peserta mempresentasikan program komputer AI Chatbot yang telah berhasil dibuat oleh para peserta. Terdapat tiga kelompok yang berhasil membuat program komputer AI Chatbot. Pada sesi presentasi tiap tiap kelompok mempresentasikan program komputer AI Chatbot yang telah dibuat oleh para peseta. Kelompok pertama berhasil membuat program komputer AI Chatbot Bernama EASY. EASY merupakan AI Chatbot yang berisi materi Bahasa Inggris tentang *expression of showing symphati and care*. Pada AI Chatbot EASY terdapat materi dan latihan

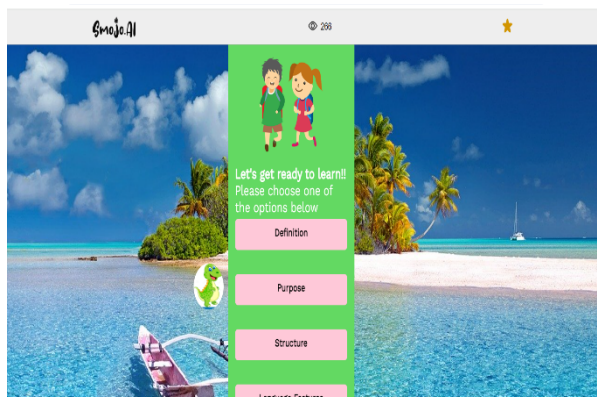
soal tentang *expression of showing symphati and care*. Kelompok kedua berhasil membuat program komputer AI Chatbot yang bernama LEARISH. LEARISH merupakan AI Chatbot yang berisi materi Bahasa Inggris tentang *expression of congratulate and compliment*. Pada AI Chatbot LEARISH terdapat materi, video terkait materi dan Latihan soal. Kelompok ketiga berhasil membuat program komputer AI Chatbot Bernama CONTEXT. CONTEXT merupakan AI Chatbot yang berisi materi Bahasa Inggris tentang *Recount Text*. Pada AI Chatbot CONTEXT terdapat materi tentang *Recount Text* dan latihan soal terkait *Recount Text*. Berikut adalah contoh chatbot yang berhasil dibuat peserta pelatihan.



Gambar 5. Tampilan AI Chatbot EASY



Gambar 6. Tampilan AI Chatbot LEARISH



Gambar 7. Tampilan AI Chatbot
CONTEXT

Penutup

Dari kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital AI Chatbot, dapat diambil kesimpulan dan saran dibawah ini.

Simpulan

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa program komputer AI Chatbot diikuti oleh 7 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta pada tiap kelompok. Namun diakhir program, hanya 3 kelompok yang berhasil mempresentasikan program komputer AI Chatbot yang telah mereka buat. Para peserta tidak hanya berhasil membuat program komputer AI Chatbot sesuai tema yang mereka buat, para peserta juga berhasil mengkreasikan program AI Chatbot yang mereka buat.

Saran

Dalam pelatihan ini, para peserta masih membuat program komputer AI Chatbot versi bebas. Harapannya pelatihan selanjutnya para peserta bisa membuat program komputer AI Chatbot versi kelas

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada organisasi Virtual Education Academy bekerjasama dengan ai4impact Singapura, karena telah

memberikan kesempatan kepada kami untuk menjadi tutor pembuatan media pembelajaran berupa program komputer AI Chatbot.

Daftar Pustaka

- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>
- Krisdiana, A., & Mardiyah, A. A. (2022). Peningkatan Kompetensi Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Chatbot Acita. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(4), 52–56. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i4.257>
- Mardiyah, A. A., & Krisdiana, A. (2023). Pelatihan Media Digital Book Creator dan Quizizz untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMPN 2 Puri Mojokerto dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *MAJAMAS (Jurnal Pengabdian ...)*, 1, 46–54. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamas/article/view/2782>
- Mulyati, T. (2021). Penerapan Metode Demontrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 005 Simpang Raya Kecamatan Singingi Hilir Tahun Pelajaran 2018/2019. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 35–43. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i2.133>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>

- Ruwaidah, Megawati, B., Ritonga, M., Aditiya, R., & Ahmad Habin Sagala Wahyu Azhar Ritonga. (2024). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan artificial intelligence /ai untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran*. 4(2), 205–214.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4>
266