

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI BAGI GURU SEJARAH DI KABUPATEN LAHAT

Syarifuddin<sup>1</sup>, Muhammad Reza Pahlevi<sup>2, 3</sup>, Langgeng Priyanto<sup>4</sup>, Alif Bahtiar Pamulaan<sup>5</sup>,  
Rani Oktapiani<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sriwijaya. Email: [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Sriwijaya. Email: [mrpahlevi@fkip.unsri.ac.id](mailto:mrpahlevi@fkip.unsri.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Sriwijaya. Email: [priyantolanggeng@gmail.com](mailto:priyantolanggeng@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Sriwijaya. Email: [alifbahtiar@fkip.unsri.ac.id](mailto:alifbahtiar@fkip.unsri.ac.id)

<sup>5</sup>Universitas Sriwijaya. Email: [ranioktp@fkip.unsri.ac.id](mailto:ranioktp@fkip.unsri.ac.id)

### ABSTRACT

*The massive development of digital technology has influenced various areas of human life, including education. AI is a technology that has the potential to provide a new color in the creation of learning media. However, the lack of teacher readiness to optimize the use of AI is still an obstacle, which is why training in creating learning media based on artificial intelligence (AI) was carried out for history teachers in Lahat Regency. This activity aims to help teachers understand and utilize technology in their teaching process. The participants who attended were history teachers in Lahat Regency. This training is carried out in various ways, including lectures, discussions and direct practice sessions. In the training, teachers were introduced to several AI applications, such as Bing Image Creator, Google Bard, and CapCut. During the activity, the teachers showed great enthusiasm. They show a strong desire to learn and practice using this technology. After attending the training, many teachers feel more confident and have new skills in creating interactive and interesting learning media. Evaluations carried out after the training also showed that they were now able to apply the knowledge gained in creating learning media, which was expected to improve the quality of teaching in the classroom.*

**Keywords:** *Community Service, Training, Learning Media, AI*

### ABSTRAK

*Perkembangan teknologi digital secara masif telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia termasuk diantaranya pada bidang pendidikan. AI merupakan teknologi yang memiliki potensi untuk memberikan warna baru dalam pembuatan media pembelajaran. Namun kurangnya kesiapan guru untuk mengoptimalkan penggunaan AI masih menjadi hambatan, oleh karena itulah dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) bagi guru sejarah di Kabupaten Lahat. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru-guru dalam memahami dan memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran mereka. Para peserta yang hadir merupakan guru sejarah di Kabupaten Lahat. Pelatihan ini dilakukan dengan cara yang bervariasi, meliputi ceramah, diskusi, dan sesi praktik langsung. Dalam pelatihan, para guru diperkenalkan pada beberapa aplikasi AI, seperti Bing Image Creator, Google Bard, dan CapCut. Selama kegiatan, terlihat sekali antusiasme yang besar dari para guru. Mereka menunjukkan keinginan yang kuat untuk belajar dan berlatih menggunakan teknologi ini. Setelah mengikuti pelatihan, banyak guru yang merasa lebih percaya diri dan memiliki keterampilan baru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan juga menunjukkan bahwa mereka kini sudah bisa menerapkan pengetahuan yang didapat dalam pembuatan media pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.*

**Kata Kunci:** *Pengabdian Kepada Masyarakat, Pelatihan, Media Pembelajaran, AI*

## PENDAHULUAN

Teknologi digital saat ini telah menjadi bagian yang bisa dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan perkembangan dan pemanfaatan teknologi merupakan suatu keharusan dan kebutuhan. Penggunaan teknologi di dunia pendidikan bertujuan agar arah pendidikan selaras dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Teknologi dapat berperan untuk mentransformasi pengajaran dari metode dan model konvensional menjadi lebih fleksibel, interaktif dan mengalami peningkatan Efisiensi dalam menghadapi tantangan yang ada (Sarumaha et al., 2024). Salah satu perkembangan yang cukup pesat adalah dalam penggunaan Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI).

Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) adalah kemampuan nyata mesin yang diciptakan manusia untuk melakukan suatu tugas tertentu, berkomunikasi berinteraksi dan bertindak secara logis seperti manusia. AI mencakup berbagai teknik, termasuk *machine learning* dan *deep learning*, yang memungkinkan mesin untuk belajar dari data dan beradaptasi dengan situasi baru. Tujuan utama AI adalah untuk menciptakan mesin yang dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bertindak secara logis dalam konteks yang kompleks. (Gil de Zúñiga et al., 2024).

Dalam dunia AI pendidikan dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat lebih personal, dimana sistem pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan masing-masing individu (Oktavianus et al., 2023). Salah satu pemanfaatan AI adalah sebagai pendukung dalam pengembangan bahan dan media pembelajaran. AI memungkinkan untuk terciptanya berbagai konten pembelajaran yang menarik, interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran dapat lebih menarik bagi peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan hasil bahwa motivasi dan efiseiensi pengajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan AI (Rachmadtullah et al., 2014). Konten pembelajaran berbasis AI akan mampu untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara baru yang lebih menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman individu peserta didik (Liriwati, 2023).

Dengan banyaknya keuntungan dan peluang yang ditawarkan dengan adanya pemanfaatan teknologi juga masih menghadapi berbagai tantangan dan kendala. Kesenjangan digital yang terjadi antar daerah, kekurangan infrastruktur serta kurangnya kemampuan para guru untuk beradaptasi dalam mengadopsi AI dalam pembelajaran merupakan beberapa hambatan utama. Berbagai hasil penelitian menunjukkan angka rendahnya kompetensi dan kesiapan guru untuk mengintegrasikan AI dalam pembelajaran (Fitri & Dilia, 2024).

Kurangnya kesiapan guru dalam mengadopsi AI dalam pembelajaran juga terjadi di Kabupaten Lahat. Berdasarkan survei sederhana yang dilakukan melalui wawancara dengan para guru sejarah di Kabupaten Lahat diketahui bahwa penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran masih sangat jarang dilakukan. Hambatan yang dialami para guru adalah ketidakmampuan dalam menggunakan AI untuk pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan berbagai permasalahan dan peluang serta urgensi pemanfaatan AI dalam pembelajaran, maka dibutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi Guru Sejarah di Kabupaten Lahat.

## METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan skema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru sejarah di Kabupaten Lahat. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode, di antaranya ceramah, diskusi, dan evaluasi. Adapun tahapan kegiatan dilaksanakan sebagai berikut:

### 1. Survei pendahuluan

Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan survei secara sederhana terhadap kebutuhan para guru terkait dengan pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sejarah (MGMP) yang bertujuan untuk merumuskan permasalahan dan solusi yang akan ditawarkan.

### 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan berbagai metode diantaranya melalui ceramah. Ceramah dilakukan sebagai penyampaian langsung melalui penuturan lisan (Rahmawati & Lutfi, 2024) yang bertujuan untuk menyampaikan langkah-langkah penggunaan berbagai aplikasi berbasis AI dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya adalah metode diskusi, yang merupakan bagian dari metode pembelajaran aktif (Wahyuningsih & Handayani, 2024), bertujuan untuk menciptakan interaksi antara pemateri dan peserta, serta di antara para peserta sendiri, dalam format tanya jawab. Metode ini membantu peserta lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu praktik secara langsung juga dilakukan oleh peserta dengan didampingi pemateri secara langsung agar mereka mempunyai kesempatan untuk menerapkan pemahaman yang telah diperoleh secara langsung.



### 3. Evaluasi dan Penugasan

Terakhir, evaluasi dilakukan selama proses penyuluhan berlangsung guna menilai tingkat partisipasi dan perhatian peserta. Evaluasi ini dilaksanakan menggunakan lembar observasi dan penugasan sebagai instrumen penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI” ini ditujukan bagi guru-guru mata pelajaran Sejarah yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah se Kabupaten Lahat. Pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, tanggal 30 Agustus 2024, pukul 08.00- 12.00 WIB berlokasi di SMP Negeri 6 Lahat secara langsung atau luring. Guru-guru sejarah yang hadir dalam pelatihan datang berbagai dari sekolah, mereka terlihat sangat antusias untuk mendapatkan pemahaman baru tentang penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1 peserta berkumpul untuk mendapatkan mata pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis AI

Sumber: TIM PkM 2024

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan tim pengabdian terlebih dahulu telah melakukan survei dan wawancara terhadap para guru sejarah yang difasilitasi oleh MGMP Sejarah Kabupaten Lahat. Dari hasil wawancara dan survei yang dilakukan diperoleh kesimpulan akan kebutuhan para guru untuk diberikan pelatihan.

Agenda selanjutnya adalah kegiatan pelaksanaan. Pada kegiatan pelaksanaan pembukaan pelatihan dilakukan oleh Bapak Sugeng Widada, S.Pd., M.Pd. selaku ketua MGMP Sejarah kabupaten Lahat. Bapak Sugeng menyampaikan harapannya terkait

pelatihan yang akan diikuti. Setelah agenda pembukaan dilakukan berikutnya adalah. Selanjutnya sebelum mata pelatihan diberikan peserta diberikan *pre-test* melalui *google form* yang telah dibagikan melalui *Group Whatsapp* yang sebelumnya telah dibuat oleh tim panitia. *Pre-test ini* terstruktur dan komprehensif digunakan untuk mengukur pengetahuan dasar guru tentang AI, media pembelajaran, dan teknologi digital. Tes ini akan mencakup pertanyaan tentang konsep dasar AI, jenis-jenis media pembelajaran berbasis AI, alat-alat dan platform AI yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, dan strategi implementasi media pembelajaran berbasis AI di kelas.

Setelah peserta mengerjakan *Pre-Test* selanjutnya adalah penyampaian materi, yang dilakukan oleh Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. Pada sesinya Dr. Syarifuddin menyampaikan materi pemanfaatan AI yaitu aplikasi Bing Image Creator. Bing Image Creator disampaikan sebagai sebuah aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang disediakan oleh Microsoft, menggunakan teknologi DALL-E dari OpenAI. Dengan Aplikasi ini memungkinkan untuk membuat gambar dari deskripsi teks yang diinput. Microsoft Bing Image creator dapat digunakan untuk menciptakan animasi kartun yang memvisualisasikan sejarah dengan karakteristik yang unik (Tonra et al., 2023). Pada sesi para guru dilatih untuk dapat memasukkan prompt teks dan menghasilkan gambar yang dihasilkan AI berdasarkan deskripsi tersebut.

Dr. Syarifuddin, M.Pd., menjelaskan beberapa fitur utama Bing Image Creator sebagai berikut:

- Teks ke Gambar: Kita dapat mengetikkan deskripsi atau ide, dan alat ini akan menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi itu.
- Penggunaan Teknologi AI: Menggunakan AI canggih yang dikembangkan oleh OpenAI (teknologi di balik DALL-E), yang telah dilatih pada berbagai data visual.
- Integrasi Bing: Mudah diakses dari mesin pencari Bing dan Microsoft Edge, memudahkan pengguna untuk mencari, melihat, dan membuat gambar AI dalam satu platform.





Gambar 2 penyampaian materi oleh Dr. Syarifuddin, M.Pd.

Sumber: TIM PkM 2024

Berikutnya materi disampaikan adalah berkenaan dengan materi Aplikasi AI *Google Bard*. Materi disampaikan oleh Rani Oktapiani, M.Pd, pada sesi ini peserta diberikan mata pelatihan menemukan informasi, melakukan percakapan yang kompleks, hingga memecahkan masalah dan menghasilkan ide kreatif menggunakan *Google Bard* guna keperluan pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya materi disampaikan oleh Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum., materi yang diberikan adalah mengenai Aplikasi Cap Cut. Cap Cut adalah aplikasi pengeditan video yang populer dan banyak digunakan saat ini. Aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan oleh pemula atau pun kepentingan profesional. Pada sesi ini para guru dikenalkan dengan berbagai fitur dari aplikasi Cap Cut yaitu:

- **Antarmuka Sederhana dan Mudah Digunakan:** CapCut memiliki tamplan yang sederhana, sehingga mudah dioperasikan oleh para guru yang notabene adalah pemula. Fitur-fitur yang disediakan memungkinkan untuk membuat video dengan cepat tanpa memerlukan pengalaman pengeditan sebelumnya.
- **Efek Visual dan Filter:** Peserta dikenalkan dengan banyak efek visual, filter, dan transisi yang bisa langsung diterapkan ke video. Ini termasuk efek animasi, glitch, dan berbagai efek visual yang menarik untuk memperindah tampilan video.
- **Pemotongan dan Penggabungan Video:** Peserta diajaka untuk memotong, menggabungkan, dan mengatur ulang klip video sesuai keinginan mereka. Ini memudahkan dalam pembuatan konten video yang rapi dan terstruktur.

- **Penambahan Teks dan Stiker:** peserta dilatih untuk menambahkan teks dengan font yang menarik, serta stiker dan elemen grafis untuk memperkaya video.
- **Musik dan Suara:** Guru-guru diberikan pemahaman cara menambahkan musik latar atau efek suara dari perpustakaan musik CapCut atau dari file pribadi. Ada juga fitur sinkronisasi musik otomatis yang membantu pengguna mencocokkan video dengan irama musik.
- **Kecepatan Video:** Guru diberikan pengetahuan tentang mempercepat atau memperlambat video mereka untuk menghasilkan efek dramatis atau komedi.
- **Export dan Share:** Setelah selesai mengedit, peserta dilatih untuk melakukan ekspor video pembelajaran dengan resolusi tinggi dan langsung dibagikan ke peserta didik melalui platform media sosial seperti TikTok, Instagram, atau YouTube.

Materi berikutnya adalah berkenaan dengan etika dalam teknologi akademik. Materi ini disampaikan oleh Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Pada sesi ini peserta didiberikan pemahaman tentang dampak negatif kemajuan IPTEK di bidang pendidikan yaitu melahirkan kesenjangan, kecanduan teknologi, kurangnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi hingga pemanfaatan teknologi untuk berbuat curang dan kejahatan cyber. Peserta juga diberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip teknologi dalam pendidikan serta etika menggunakan teknologi dalam kegiatan akademik yang meliputi, privasi dan keamanan data, profesionalisme dalam komunikasi digital, privasi dan keamanan data, kesetaraan dan akses inklusi.



Gambar 3 Penyampaian materi etika dalam teknologi akademik

Sumber: TIM PkM 2024

Agenda pelatihan dilanjutkan dengan sesi diskusi selain itu peserta juga menyampaikan kesan dan rencana pembuatan tugas yang akan dipraktikkan menggunakan AI. Setelah sesi tanya jawab selanjutnya peserta mengerjakan *Post test* melalui google form yang diberikan.

Setelah agenda pelaksanaan selesai, selanjutnya penugasan untuk membuat media dilanjutkan pemantauannya secara daring yaitu melalui WhatsApp *group*. Setelah satu pekan dari kegiatan pelaksanaan peserta mengumpulkan produk media pembelajaran melalui *google form* yang disediakan. Dari tugas yang dikumpulkan terlihat para guru sudah mampu menerapkan materi pelatihan pada media yang dibuat.

## **SIMPULAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru sejarah di Kabupaten Lahat berhasil memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam proses pengajaran. Para guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sejarah Kabupaten Lahat sangat antusias mengikuti pelatihan, terutama ketika mempelajari aplikasi seperti Bing Image Creator, Google Bard, dan CapCut. Melalui pelatihan ini, mereka mendapatkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran. Dari evaluasi yang dilakukan, terlihat peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut, dan hasil akhir menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat diterapkan dengan baik oleh para peserta.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Fitri, W. A., & Dilia, M. H. H. (2024). Optimalisasi Teknologi AI dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- F. Y. Liriwati, "Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan Untuk Membangun Pendidikan Yang Relevan di Masa Depan," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, 2023.
- Gil de Zúñiga, H., Goyanes, M., & Durotoye, T. (2024). A Scholarly Definition of Artificial Intelligence (AI): Advancing AI as a Conceptual Framework in Communication Research. *Political Communication*, 41(2), 317–334. <https://doi.org/10.1080/10584609.2023.2290497>
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 473–476.
- Rachmadtullah, R., Jessy Tanod, M. R., Irawan, N., McNeilly, A., & Suharni. (2014). Journal of Elementary Education. *Elementary School Teachers' Perspectives on Utilizing Artificial Intelligence for Developing Learning Media*, 3(November), 14–20. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>



- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30.  
<http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/view/1043%0Ahttp://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/download/1043/724>
- Rahmawati, D., & Lutfi. (2024). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS. 2, 510–518.
- Wahyuningsih, E. N., & Handayani, S. D. (2024). *Jurnal elementer*. 1(November), 10–19.
- W. S. Tonra, N. Angkotasari, D. P. Sari, and M. Ikhsan, “Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva,” *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, vol. 8, no. 1, 2023, doi: 10.21067/jpm.v8i1.7152.