

PKM Pelatihan Dan Pendampingan Guru-Guru Di Sekolah Dasar Negeri 36 Manado Untuk Pengembangan Media Presentasi Digital Menggunakan AI Designer Tool

Training and Mentoring PKM Program for Teachers at State Elementary School 36 Manado for the Development of Digital Presentation Media Using AI Designer Tools

Oktavian A. Lantang^{1*)}, Dirko G. S. Ruindungan^{1 *}, Agustinus Jacobus¹⁾, Virginia Tulenan¹

¹⁾Program Studi Teknik Informatika/Universitas Sam Ratulangi

*Email Korespondensi: oktavian_lantang@unsrat.ac.id

Article History:

Received: 12 Oct. 2023

Revised: 10 Oct. 2024

Accepted: 30 Dec 2024

Keywords:

Digital Presentation Media, AI Designer Tools, Community Partnership Program

Abstract

Sekolah Dasar Negeri 36 Manado is one of the elementary schools located in the Malalayang District of Manado City. Furthermore, Sekolah Dasar Negeri 36 Manado has become a favorite in the Malalayang district area. The challenges faced by Sekolah Dasar Negeri 36 include a significant number of students and the need for improvements in the learning system innovation. The purpose of this training activity is to provide insight, knowledge, and new competencies to the teachers of Sekolah Dasar Negeri 36 Manado in designing and delivering teaching materials. Before the training, a pre-test is conducted to assess the initial abilities of the training participants. The training continues with coaching and mentoring processes. After the training, participants are given a post-test to determine to what extent they have absorbed and implemented the training materials provided. It was found that, in general, there was an improvement of 20% to 75% for each competency as reflected in each question in the pre-test and post-test.

PENDAHULUAN

SDN 36 Manado, yang terletak di wilayah Kecamatan Malalayang, Kota Manado, merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang sangat diminati di kawasan tersebut. Alamat sekolah ini terletak di Jalan Kampus Kleak, Kecamatan Malalayang Kota Manado. Keistimewaan lainnya adalah lokasinya yang berada dalam lingkungan akademis Universitas Sam Ratulangi, bersebelahan dengan salah satu fakultas di universitas tersebut. Saat ini, SDN 36 Manado memiliki sembilan ruang kelas yang diisi oleh 30 guru untuk hampir 300 siswa. Dengan mempertimbangkan jumlah siswa yang signifikan dan perbandingan jumlah guru, tim pengabdian menyadari perlunya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mendukung pengajaran. Oleh karena itu, SDN 36 Manado dipilih sebagai mitra dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).

Analisis situasi bagi kegiatan PKM (Program Kemitraan Masyarakat) untuk SD Negeri 36 Manado mencakup beberapa faktor, seperti kondisi sekolah, lingkungan sekitar, kebutuhan pendidikan, dan faktor sosial masyarakat. SD Negeri 36 Manado memiliki jumlah siswa yang cukup banyak dan tersebar di beberapa kelas. Selain itu, meski telah dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, tetapi masih terdapat beberapa kendala yang

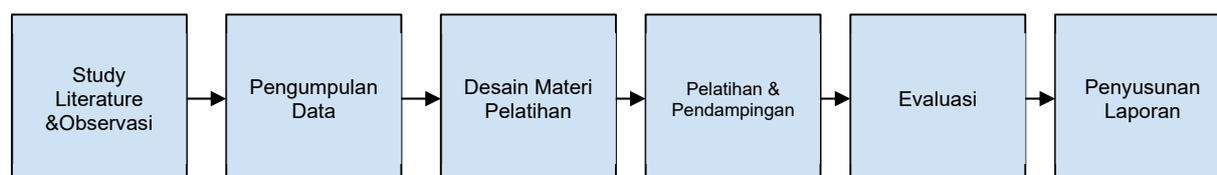
dihadapi, seperti kurangnya sarana dan prasarana, serta keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang teknologi dan pengembangan pembelajaran. SD Negeri 36 Manado berlokasi di Jalan Kampus Kleak, Kecamatan Malalayang, Kota Manado, Sulawesi Utara. Sekolah ini terletak di daerah yang padat penduduk dan berdekatan dengan beberapa universitas dan institusi pendidikan lainnya. Meski lingkungan sekitar sekolah cukup strategis, tetapi terdapat beberapa masalah, seperti kemacetan dan kurangnya aksesibilitas transportasi yang memadai. Kebutuhan pendidikan di wilayah tersebut cukup tinggi, terutama dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, kurangnya sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang teknologi dan pengembangan pembelajaran menjadi kendala dalam mencapai tujuan tersebut. Masyarakat sekitar SD Negeri 36 Manado cenderung responsif terhadap program-program yang berkaitan dengan pendidikan. Namun, masih terdapat beberapa orangtua siswa yang kurang mendukung kegiatan pendidikan di sekolah, terutama dalam hal keterlibatan dalam kegiatan-kegiatan di sekolah.

Berdasarkan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM untuk SD Negeri 36 Manado perlu memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan program. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain meningkatkan sarana dan prasarana di sekolah, meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam penggunaan teknologi, serta meningkatkan partisipasi orangtua siswa dalam mendukung kegiatan pendidikan di sekolah. Untuk kesempatan kali ini tim pengabdian memilih untuk memfokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Program PKM yang akan dilaksanakan ini berfokus pada rekayasa keteknikan, dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis kecerdasan buatan untuk membantu pengembangan konten digital pembelajaran. Kegiatan PKM ini akan memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk membantu para guru dalam mengembangkan bahan ajar dalam bentuk konten digital dengan lebih efektif dan efisien. Saat ini, kondisi mitra saat ini pembelajaran masih konvensional yaitu lewat pembelajaran di kelas sehingga ketika rasio perbandingan siswa dan guru sangat besar, dibutuhkan pelatihan dan pembuatan konten digital yang dapat membantu guru dalam memberikan materi yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, program PKM ini akan memperkenalkan sekaligus melatih guru dalam pengembangan konten digital serta menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif tanpa merasa bosan yang dapat memicu menurunnya tingkat perhatian siswa kepada penjelasan para guru.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan adalah keterampilan dan pengetahuan teknologi yang masih terbatas. Mitra mungkin tidak memiliki pengalaman dalam mengembangkan media presentasi digital atau memanfaatkan aplikasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan agar mitra dapat memahami konsep dan teknologi yang diperlukan dalam pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan. Kesiapan dan dukungan dari pihak sekolah juga menjadi permasalahan bagi mitra dalam pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan. Dalam hal ini, mitra mungkin menghadapi keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana, serta dukungan dari guru dan siswa. Diperlukan kesiapan dan dukungan yang memadai dari pihak sekolah untuk memastikan keberhasilan program PKM ini. Kebutuhan dan harapan dari mitra juga perlu diperhatikan dalam pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan. Mitra mungkin memiliki kebutuhan yang berbeda dalam hal pengembangan media presentasi digital, serta memiliki harapan yang berbeda dalam hal manfaat dan dampak dari media presentasi digital tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan komunikasi yang baik dengan mitra untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka dalam pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan.

Berdasarkan analisis permasalahan mitra di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai keberhasilan program PKM tentang pengembangan media presentasi digital berbasis kecerdasan buatan untuk SD Negeri 36 Manado, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan yang memadai bagi mitra, memastikan kesiapan dan dukungan dari pihak sekolah, serta memahami kebutuhan dan harapan dari mitra. Dengan demikian, diharapkan program PKM ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan pendidikan di wilayah tersebut.

METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pelatihan dan Pendampingan Guru-Guru di Sekolah Dasar Negeri 36 Manado Untuk Pengembangan Media Presentasi Digital Menggunakan AI Designer Tool. Berikut ini adalah beberapa metode yang dapat digunakan dalam pelatihan tersebut:

Presentasi: Metode presentasi dapat digunakan untuk memberikan pengenalan konsep-konsep dasar terkait AI Designer Tools dan penggunaannya dalam pembelajaran. Dalam metode ini, fasilitator atau pembicara dapat menggunakan media visual seperti slide presentasi, video, dan demo untuk menjelaskan konsep dan memberikan contoh penggunaan augmented reality dalam pembelajaran.

Diskusi: Metode diskusi dapat digunakan untuk membahas topik-topik tertentu terkait dengan penggunaan AI Designer Tools dalam pembelajaran. Peserta pelatihan dapat diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil atau dalam sesi pleno untuk berbagi ide dan pengalaman terkait dengan penggunaan AI Designer Tools dalam pembelajaran.

Demonstrasi: Metode demonstrasi dapat digunakan untuk menunjukkan cara-cara penggunaan aplikasi AI Designer Tools dalam pembelajaran. Fasilitator atau pembicara dapat menunjukkan langsung cara menggunakan aplikasi AI Designer Tools dan memberikan contoh penggunaannya dalam pembelajaran.

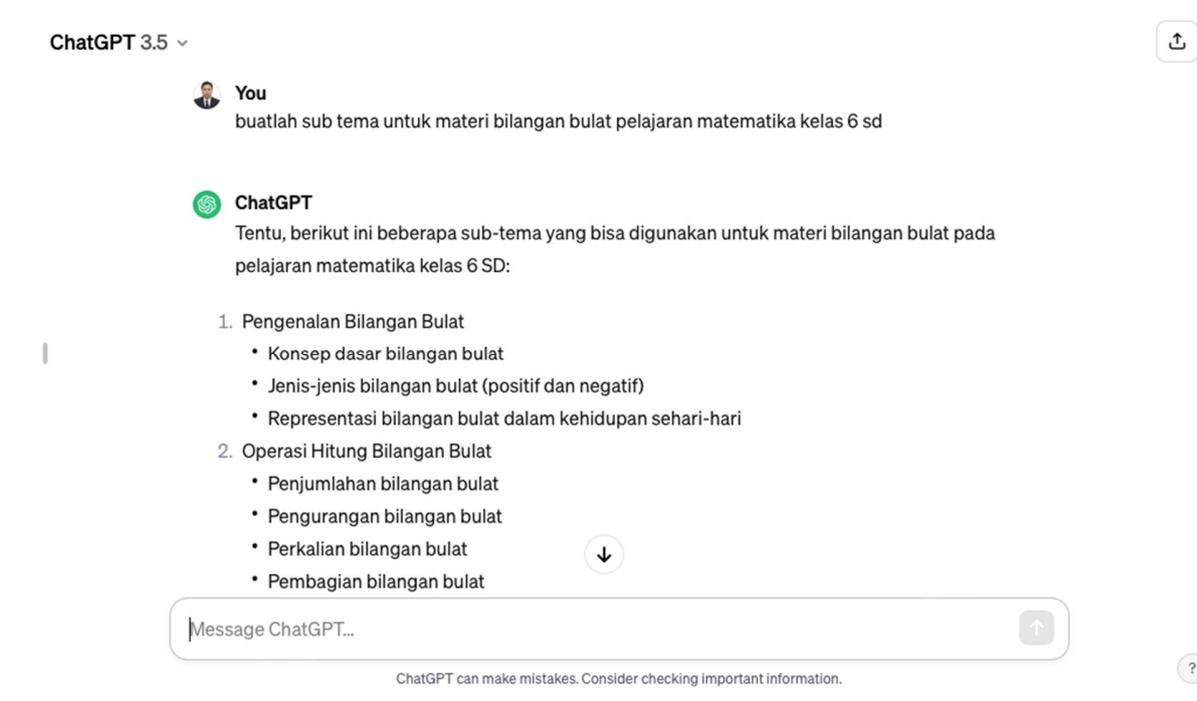
Praktek langsung: Metode praktek langsung dapat digunakan untuk memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi augmented reality dalam pembelajaran. Peserta pelatihan dapat diberikan kesempatan untuk mencoba sendiri menggunakan aplikasi AI Designer Tools dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penugasan individu atau kelompok: Metode penugasan individu atau kelompok dapat digunakan untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi AI Designer Tools dalam pembelajaran. Peserta pelatihan dapat diberikan tugas untuk membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi AI Designer Tools, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hasil dari tugas tersebut dapat dipresentasikan dan didiskusikan bersama dalam sesi pelatihan.

Dalam pelaksanaannya, metode-metode di atas dapat dikombinasikan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta pelatihan. Kombinasi metode yang tepat dapat membantu peserta pelatihan memahami konsep-konsep dan aplikasi AI Designer Tools dalam pembelajaran dengan lebih baik dan dapat mempraktekkannya secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

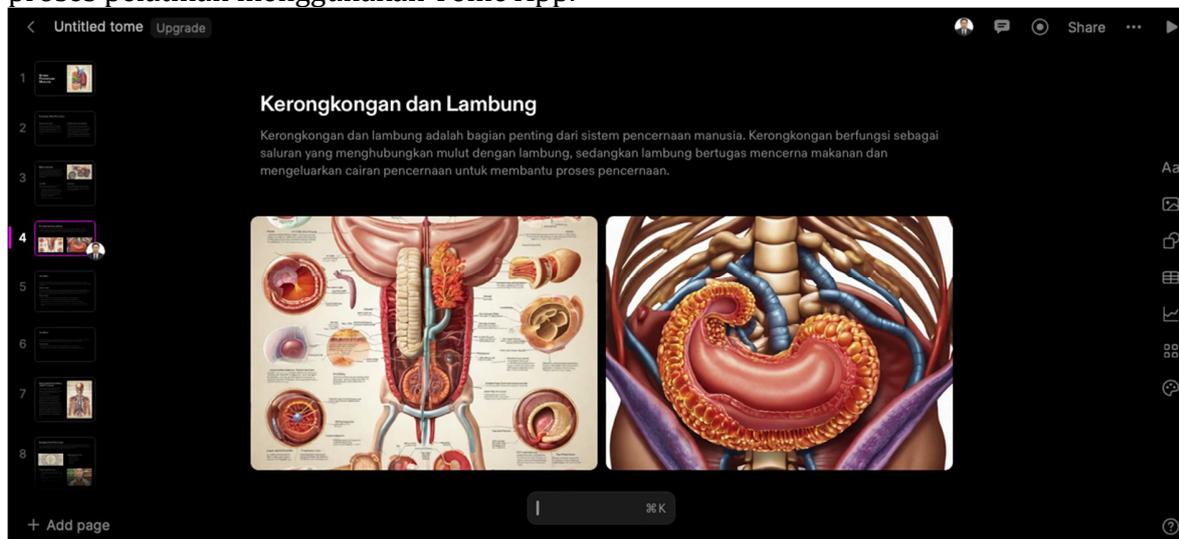
Aplikasi pertama yang digunakan dalam proses pelatihan adalah Chat GPT atau Chat Open AI. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dikembangkan oleh OpenAI untuk percakapan otomatis dengan menggunakan model bahasa seperti GPT (Generative Pre-Trained Transformer). Model ini dikembangkan dengan proses pembelajaran mendalam atau Deep Learning pada sejumlah besar data teks dari internet. Model ini dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan, menulis essay, atau berinteraksi dalam percakapan seperti chat. Dengan menggunakan model GPT, OpenAI dapat memberikan kemampuan generasi teks yang luar biasa untuk berbagai aplikasi seperti layanan percakapan otomatis, asisten virtual, platform obrolan, atau bahkan pengembangan aplikasi antarmuka berbasis teks. Berikut adalah beberapa gambar yang diambil dari proses pelatihan menggunakan chat open AI.



Gambar 1. Implementasi Chat Open AI

Tome App, sebuah aplikasi inovatif, memungkinkan pengguna dengan mudah dan cepat membuat presentasi PPT. Aplikasi ini sangat berguna bagi guru yang ingin mengajar dan karyawan yang membutuhkan persiapan rapat. Mengadopsi teknologi kecerdasan buatan, khususnya GPT-3 dan DALL-E 2, Tome App dapat menghasilkan presentasi lengkap dengan alur narasi sesuai kebutuhan dan tujuan pengguna. Dalam penggunaannya, pengguna hanya perlu menuliskan petunjuk dalam bentuk teks, dan secara otomatis, aplikasi akan membuat narasi lengkap beserta gambar ilustrasi untuk setiap slide presentasi dalam hitungan detik. Pengguna juga dapat menyesuaikan jumlah slide yang diinginkan, dengan batas maksimum

25 slide pada versi trial aplikasi. Tome App juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai dasar presentasi oleh pengguna. Berikut adalah tangkapan layar dari proses pelatihan menggunakan Tome App.



Gambar 2. Implementasi Tome App

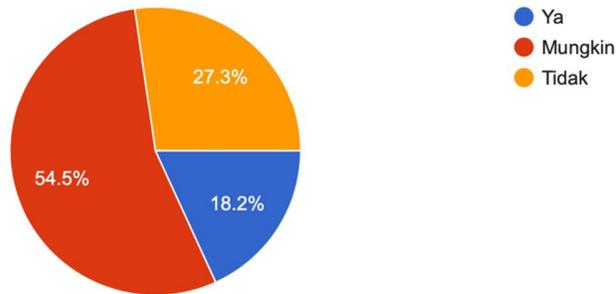


Gambar 3. Foto kegiatan pelatihan

Setelah pelatihan didapati secara umum terjadi peningkatan 20% hingga 75% untuk setiap kompetensi yang tergambar dalam setiap pertanyaan di pretest dan posttest. Berikut adalah grafik peningkatan pada masing-masing kompetensi yang tergambar dari hasil post-test.

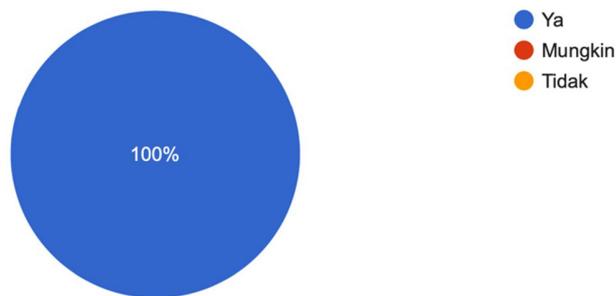
Apakah Anda pernah menggunakan alat generatif AI dalam pengajaran Anda?

11 responses



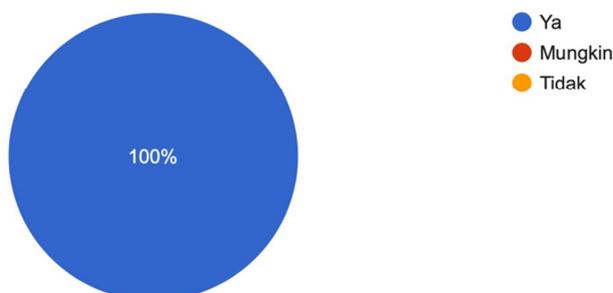
Menurut Anda, apakah alat generatif AI dapat memberikan manfaat dalam proses pengajaran?

11 responses



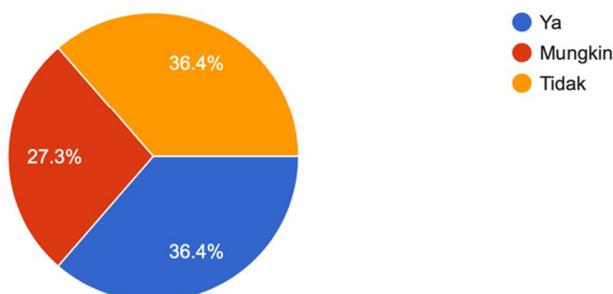
Apakah Anda merasa alat generatif AI dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa Anda?

11 responses



Menurut Anda, apakah alat generatif AI dapat menjadi ancaman bagi peran guru tradisional?

11 responses



Gambar 1. Hasil survei akhir pengetahuan peserta

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi kecerdasan buatan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru dapat memanfaatkan alat kecerdasan buatan seperti ChatGPT dan Tome App untuk mempelajari inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 36 Manado. Mereka dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Inisiatif ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 36 Manado. Guru memperoleh pengetahuan tentang berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang dapat mendukung administrasi materi dengan lebih efektif dan memahami kebutuhan belajar siswa dengan lebih baik. Melalui program kemitraan masyarakat, terbuka peluang untuk berkolaborasi dengan mitra dalam menerapkan teknologi kecerdasan buatan. Inisiatif ini memperkuat hubungan antara sekolah dasar dan universitas, mendukung perkembangan pendidikan, serta membantu guru dan siswa dalam memanfaatkan potensi penuh dari aplikasi kecerdasan buatan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

SARAN

Implementasi kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan aplikasi kecerdasan buatan sangat tergantung pada infrastruktur, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan akses internet yang stabil di lokasi pelatihan. Oleh karena itu, penting untuk memastikan ketersediaan dukungan sumber daya dan infrastruktur yang memadai guna mendukung penggunaan aplikasi kecerdasan buatan. Dalam konteks ini, teknologi aplikasi kecerdasan buatan terus berkembang dengan cepat dan bersifat dinamis. Oleh karena itu, guru perlu terus-menerus meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai perkembangan terbaru dalam aplikasi kecerdasan buatan. Hal ini meliputi cara mengintegrasikan atau memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran dan administrasi di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sam Ratulangi yang telah menunjang kegiatan Program Kemitraan Masyarakat, ucapan terima kasih juga kepada Sekolah Dasar Negeri 36 Manado yang telah bersedia menjadi mitra kerja kegiatan dan pada akhirnya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut serta mensukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin, S. (2023). The Developments Of Performing Arts Technology In Indonesia. *IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA*, 5(1), 1-8.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649-3656.
- Pardamean, B., Suparyanto, T., Anugrahana, A., Anugraheni, I., & Sudigyo, D. (2022). Implementasi team-based learning dalam pengembangan pembelajaran online berbasis artificial intelligence. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 118-126.
- Permana, R., Mandala, E. P. W., Putri, D. E., & Yanto, M. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 7-13.
- Robinson, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 18-23.
- Rusyada, G. N., Switrayana, I. N., & Ardiyati, S. M. (2023). Designing Interactive Multimedia Computer Graphics Using The 4D Method as Self-Directed Learning for Students. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2478-2488.
- Witjaksono, G., Nasar, I., Ahyani, E., Nugroho, I. H., & Raharjo, I. B. (2023). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) Google Slides Dan Prezi Sebagai Alat Bantu Bagi Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Presentasi. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 105-114.
- Wati, R., Yunus, Y., & Radyuli, P. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG*, 75-80.
- Wijaya, S. H. T., & Anggrianto, S. C. (2023). Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang membantu kerja Desainer Grafis?. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(1), 1-8.