



# Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib

Volume 3 (1) (2024) 25-32

e-ISSN 2828-1047

<https://jurnal.staithawalib.ac.id/index.php/thame/article/view/276>

DOI: <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>

**WORKSHOP    MEDIA    PEMBELAJARAN    BERBASIS    ARTIFICIAL  
INTELEGENCE**

**Dirga Ayu Lestari**

Sekolah Tinggi Agama Islam KH. Abdul Kabier, Serang, Banten  
dirales25@gmail.com✉

**ABSTRAK** Tujuan pengabdian untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan pembelajaran. Metode pengabdian dengan luring dengan menggunakan media LCD Proyektor dan sound system untuk mendukung kegiatan workshop. Hasil pelaksanaan: guru – guru dapat memahami cara membuat media ajar menggunakan Canva dan CapCup. Hal ini terbukti dari guru dapat mengoperasikan kedua aplikasi AI tersebut dan dapat membuat media ajar yang cukup bagus dan bervariatif. Kesimpulan, acara workshop berjalan lancar sesuai dengan jadwal dan memberikan dampak yang positif pada guru.

**Kata Kunci:** *Workshop, Media pembelajaran, Artificial Intelligence (AI)*

**ABSTRACT** *The aim of this community service is to enhance teachers' creativity in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology in teaching activities. The service method was conducted in-person, utilizing LCD Projectors and sound systems to support workshop activities. The results of the implementation show that teachers have gained an understanding of creating instructional media using Canva and CapCup. This is evident as teachers can operate both AI applications and produce instructional media that are sufficiently good and diverse. In conclusion, the workshop proceeded smoothly as scheduled, providing a positive impact on teachers.*

**Keywords:** *Workshop, Instructional media, Artificial Intelligence (AI)*

Copyright © 2024 Dirga Ayu Lestari



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

25 | Thame

## A. PENDAHULUAN

Keberadaan kecerdasan buatan (AI) berpotensi meningkatkan sektor pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan individu, umpan balik instan, dan metode pembelajaran yang dapat beradaptasi. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode penilaian yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi AI, serta memberikan pelatihan kepada guru dan siswa agar mampu memanfaatkan AI secara efektif (Naila et al., 2023). Penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam sektor pendidikan memberikan kemudahan bagi para pendidik, terutama dalam aspek administratif seperti penghitungan nilai akhir berdasarkan bobot dan penilaian. Selain itu, teknologi ini juga mendukung penciptaan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, serta mempermudah tugas-tugas guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar (Zahara et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) sebagai tanggapan positif dari para guru terhadap aktivitas pembelajaran dan transformasi digital memiliki implikasi positif yang besar, serta potensi untuk meningkatkan keterampilan teknologi, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan literasi etika. Kecerdasan buatan mampu memberikan fasilitas dan bantuan bagi mahasiswa yang merupakan calon guru, memungkinkan mereka untuk mengelola sistem pembelajaran dengan lebih efektif, menyajikan model pembelajaran yang disesuaikan dengan individual, memberikan umpan balik, meningkatkan kemampuan berkreasi, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh (Kisno et al., 2023).

Kehadiran teknologi AI di bidang pendidikan mewakili suatu terobosan yang mempermudah proses pembelajaran dan mendorong perkembangan kemandirian. Hal ini mengurangi ketergantungan pada peran guru yang terlalu dominan, sehingga guru dapat beralih ke peran yang memberikan pencerahan dengan kata kunci yang substansial. Lebih dari itu, penting untuk mempertahankan esensi mengajar, khususnya pendidikan moral yang harus tetap terjaga (Supriadi et al., 2022). AI membantu guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa secara lebih akurat dan cepat. Dengan analisis data yang cermat, guru dapat melihat area kelemahan dan kekuatan siswa, memungkinkan adopsi strategi pembelajaran yang lebih terfokus. Ini memungkinkan perbaikan yang lebih cepat dan pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa.

Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efisiensi, kualitas, dan relevansi pendidikan kejuruan sesuai dengan tuntutan industri pada era Revolusi Industri 4.0 (Yahya et al., 2023). Penggunaan AI juga menciptakan ruang bagi inovasi dalam metodologi pengajaran. Guru dapat mengintegrasikan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendinamis. Dengan memanfaatkan aplikasi AI yang dirancang khusus, guru dapat menciptakan simulasi, permainan edukatif, atau skenario belajar yang mendukung pemahaman konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik.

Teknologi kecerdasan buatan (AI) memiliki peran penting dalam mendukung guru dengan mengelola data siswa secara efisien, menyediakan personalisasi pembelajaran, memberikan umpan balik yang efektif, dan meningkatkan efektivitas pengajaran secara menyeluruh (Mambu et al., 2023). Kecerdasan buatan berperan dalam mempersiapkan siswa untuk era digital. Penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan, tetapi juga melatih siswa dalam keterampilan teknologi yang penting untuk sukses di dunia yang terus berkembang. Dengan demikian, guru yang menggunakan AI di kelas tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan masa depan dengan keterampilan yang diperlukan.

## B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat yang mengenai workshop media pembelajaran berbasis artificial intelligence dilakukan di MI Al – Khairiyah Pipitan yang dilaksanakan dengan pertemuan langsung pada tanggal 30 Januari 2024, yang berlangsung selama 7 jam. Kegiatan ini dilakukan melalui berbagai metode, termasuk ceramah, diskusi, dan praktik menggunakan canva dan CapCut. Dalam pelaksanaannya, para peserta dibimbing dengan menggunakan peralatan modern seperti laptop, proyektor LCD, sound system, serta bahan presentasi dari setiap pelaksana pengabdian atau pemateri.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat tentang Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Susunan Acara Seminar

Waktu	Kegiatan	Pengisi
07.30 - 08.00	Registrasi Peserta	Panitia
08.00 - 08.10	Pembukaan	MC
08.10 - 09.00	Laporan Ketua Pelaksana Sambutan Kepala Madrasah / Sekaligus membuka Kegiatan	Suryati, S.Pd. I Syamsul Anwar Ksa, S. Pd
	Sambutan Ketua Yayasan Darussalam Pipitan	Burhanuddin Mujtaba, M. Si
09.00 - 09.10	Do'a/Penutup	Ustd. Mahrudi
09.10 - 09.30	Coffee break	Semua Peserta
09.30 -12.00	Penyampaian Materi tentang Media Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) "CANVA" Sekaligus Praktik Pembuatan	Dirga Ayu Lesatari, M. Pd
12.00 - 13.00	Ishoma	Semua Peserta



---

13.00 - 15.00	Penyampaian Materi tentang Media Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) "Cupcut" Sekaligus Praktik Pembuatan	Dirga Ayu Lesatari, M. Pd
15.00-15.10	Penutup	MC

---

Berdasarkan tabel 1. Maka kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pemanfaatan media AI dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama kegiatan sambutan sekaligus pembukaan dari Kepala Madrasah dan Ketua Yayasan Darussalam Pipitan yakni Syamsul Anwar Ksa, S. Pd dan Burhanuddin Mujtaba, M. Si yang menjelaskan Rangkaian acara "Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence" di MI Al Khairiyah Pipitan merupakan peluang berharga untuk menggali wawasan tentang teknologi terkini dalam pendidikan. Peserta diajak untuk memperdalam pemahaman mereka tentang penerapan kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran. Melalui sesi-sesi interaktif dan diskusi, diharapkan para peserta dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan baru yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran di era digital ini. Acara ini akan menjadi "rambutan" yang menarik untuk mengeksplorasi potensi teknologi AI dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menginspirasi inovasi dalam metode mengajar di MI Al Khairiyah Pipitan.



Gambar 1. Pembukaan Sekaligus Sambutan

Sesi berikutnya pemberian materi pertama tentang Media Pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) "CANVA" Sekaligus Praktik Pembuatan. Pentingnya media pembelajaran berbasis AI seperti "Canva" tidak hanya terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif, tetapi juga pada kemudahan praktik pembuatannya. Dengan memanfaatkan "Canva," guru dan siswa dapat menciptakan materi pembelajaran

yang kreatif dan menarik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Praktik pembuatan melalui platform ini menjadi kunci untuk membuka peluang bagi semua pihak terlibat dalam proses pembelajaran, memperkuat keterlibatan siswa, dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran berbasis AI. Dengan memahami pentingnya media pembelajaran berbasis AI, khususnya "Canva," seiring dengan praktik pembuatannya, dapat membuka pintu inovasi dalam pendekatan pengajaran. Platform ini tidak hanya mengintegrasikan teknologi canggih, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Praktik pembuatan melalui "Canva" memudahkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik, memperkaya proses belajar-mengajar, dan merangsang daya pikir kritis siswa dengan tampilan visual yang atraktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis AI seperti "Canva" tidak hanya memberikan manfaat teknologis, tetapi juga merangsang kreativitas dalam pembelajaran.



Gambar 1. Pemberian Materi 1

Langkah menggunakan Canva yakni Buka aplikasi Canva melalui perangkat iPhone atau Android, atau akses melalui web browser. Setelah masuk ke Canva, buat desain presentasi baru dengan menekan tombol + di menu bagian bawah. Di kolom pencarian, ketik kata kunci "Presentasi" dan pilih ukuran desain dengan nama "Presentasi." Setelah memilih ukuran desain, pilih template presentasi yang diinginkan dengan mengetuk tanda + di bagian bawah sebelah kanan. Buka menu Template, cari Template Presentasi yang sesuai, dan klik pada template yang diinginkan. Setelah itu, klik "Terapkan ke Semua Halaman." Jika perlu mengedit isi template, ketuk bagian teks pada template dan ubah kalimatnya. Selain itu, edit ukuran, bentuk, dan berikan efek pada teks melalui menu bar di bagian bawah. Setelah selesai, simpan presentasi dengan mengetuk ikon Upload di bagian kanan atas layar, pilih menu Microsoft PowerPoint, pilih "Semua Halamanya," dan terakhir pilih "Unduh."

Kemudian materi kedua tentang Media Pembelajaran berbasis AI (Artificial

Intelegence) "Cupcut". Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti CapCut memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan personalisasi proses pembelajaran. Dengan kemampuan AI untuk menganalisis data secara individual, platform pembelajaran dapat menyusun konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan belajar siswa. Kemampuan adaptabilitas konten dan umpan balik otomatis membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih disesuaikan dan efisien. Analisis prediktif AI dapat memberikan intervensi lebih awal terhadap kesulitan belajar, sementara kustomisasi kurikulum membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan teknologi canggih dalam media pembelajaran berbasis AI menciptakan lingkungan pembelajaran yang modern, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempromosikan pendidikan yang lebih efektif secara keseluruhan. Meskipun CapCut bukanlah platform pembelajaran, konsep ini mencerminkan dampak positif teknologi AI dalam memajukan pengalaman pembelajaran.



Gambar 2. Pemberian Materi 2

Untuk memulai menggunakan aplikasi CapCut, langkah pertama yang perlu Anda lakukan adalah membuka aplikasi dan menekan opsi "New Project". Pastikan memberikan izin akses ke kamera Anda agar dapat mengakses file video. Setelah itu, pilih video klip yang ingin Anda edit. Dengan menekan kedua ujungnya, Anda dapat memperpanjang atau memperpendek video sesuai kebutuhan, bahkan memotong bagian yang tidak diinginkan. Penting untuk memerhatikan fitur preview pada panel, sekaligus memahami fungsi dari time line dan tool bar untuk mengoptimalkan pengalaman pengeditan video Anda. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat menghasilkan konten video yang sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan Anda.

Pada kegiatan akhir, dilakukan sesi tanya jawab dan praktik membuat media ajar menggunakan Canva dan CapCut serta foto bersama pemateri dan peserta.



Gambar 3. Praktek Media Ajar



Gambar 4. Foto Bersama

#### D. SIMPULAN

Workshop media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan memberikan pemahaman mendalam tentang integrasi teknologi AI dalam pembelajaran. Dengan menekankan peran guru sebagai mitra AI, workshop ini merangsang peningkatan efisiensi dan personalisasi pembelajaran. Pemanfaatan AI untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan interaktif menjadi fokus utama. Workshop juga mengangkat tantangan dan aspek etika dalam penerapan AI, sambil memberikan panduan untuk mengatasi isu-isu tersebut. Melalui pemahaman ini, workshop bertujuan mempersiapkan guru dan siswa untuk menghadapi era digital

dengan meningkatkan keterampilan digital dan memberikan wawasan kepada masyarakat tentang dampak positif kecerdasan buatan dalam konteks pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (AI) Sebagai Respon Positif Mahasiswa PIAUD Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. *IJIGAEd: Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44-56. doi:10.32332/ijigaed.v4i1.7878
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 1689 – 2698.
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh *Artificial Intelligence Tools* terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 07(02), 150 – 159.
- Supriadi, S. R. R. P., Sulistiyani, & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi *Artificial Intelligence* dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 02(02), 192 – 198.
- Yahya, M., Wahyudi, & Hidayat. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*, 190 – 199.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Bidang Pendidikan. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 03(01), 15 – 20.