

Pelatihan Penggunaan Aplikasi AI Bagi Para Guru SMPN SATAP Lorobauna Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

¹⁾Yulianti Paula Bria*, ²⁾Yovinia Carmeneja Hoar Siki, ³⁾Paskalis Andrianus Nani
^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang, Indonesia
Email Corresponding: yulianti.bria@unwira.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Aplikasi AI SMP SATAP Lorobauna TomeApp ChatGPT Canva	SMP Negeri SATAP Lorobauna adalah sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah perbatasan negara Republik Indonesia (RI) dan Republik Demokratik Timor Leste (RDTL) yang memiliki 79 orang siswa yang terdiri dari 41 orang siswa dan 38 orang siswi. Para guru di SMP Negeri Satap Lorobauna mengeluhkan kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran-pelajaran tertentu. Salah satu penyebabnya adalah penyajian materi yang relatif standar yaitu dengan menggunakan Aplikasi Microsoft PowerPoint, selain itu ada juga guru yang hanya menjelaskan berdasarkan buku panduan yang digunakan di kelas tanpa berkreasi lebih terhadap materi yang akan disampaikan kepada para siswa. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra di atas adalah pelatihan pemanfaatan ChatGPT, TomeApp dan Canva serta cara memasukkan video-video interaktif pendukung dari internet seperti YouTube ke dalam materi pembelajaran. Tujuan pelatihan penggunaan aplikasi AI bagi guru-guru SMP Satap Lorobauna ini adalah untuk membantu para guru mengembangkan materi pembelajaran yang baik dan menarik bagi para siswa. Pelatihan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru-guru memahami konsep AI dan dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam konteks pembelajaran mereka. Berdasarkan hasil evaluasi setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi AI bagi 16 guru di SMP Negeri SATAP Lorobauna Kabupaten Malaka berhasil membuat para guru mengerti dan mampu menggunakan aplikasi AI dalam proses pengembangan media dan materi pembelajaran. Faktor usia juga sangat mempengaruhi proses belajar para guru, dimana beberapa guru yang sudah sepuh membutuhkan waktu dan intensitas pendampingan yang lebih dibandingkan dengan guru lain yang relatif lebih muda.
Keywords: AI Application SMP SATAP Lorobauna TomeApp ChatGPT Canva	SMP Negeri SATAP Lorobauna is the junior high school located in the border of Indonesia and Timor Leste. This school has 79 students consisting of 41 male students and 38 female students. Teachers in this school complain about the lack of students' efforts towards specific subjects. One of the reasons for this is that the limitation in presenting the teaching materials using Microsoft Power Point. Some teachers even only make use of guidance books for the subjects without any presentation slides when delivering the teaching materials to students. The solution for this issue is that the use of AI applications such as ChatGPT, TomeApp and Canva including inserting supporting interactive videos from the internet like YouTube into the teaching materials. The purpose of training in the use of AI applications for the teachers of SMP Negeri Satap Lorobauna is to assist teachers in developing good and engaging learning materials for students. This training is designed to ensure that teachers understand AI concepts and can effectively integrate them into their learning contexts. Evaluation results after the training show that the training of the use of AI applications for 16 teachers in SMP Negeri SATAP Lorobauna, Malaka Regency is successful. The teachers are able to understand and use AI applications in preparing teaching materials. Age factor affects the learning process of the teachers especially some senior teachers. They need more time and intensive attention compared to young teachers.
This is an open access article under the CC-BY-SA license. 	

I. PENDAHULUAN

SMP Negeri Satap Lorobauna adalah sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah perbatasan negara Republik Indonesia (RI) dan Republik Demokratik Timor Leste (RDTL) yang memiliki 79 orang siswa yang terdiri dari 41 orang siswa dan 38 orang siswi. Sekolah ini memiliki 26 guru yang terdiri dari guru PNS, guru PPPK, guru honor daerah dan guru honor sekolah. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan Kepala Sekolah SMP Negeri Satap Lorobauna, para guru di SMP Negeri Satap Lorobauna mengeluhkan kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran-pelajaran tertentu. Salah satu penyebabnya adalah penyajian materi yang relatif standar yaitu dengan menggunakan Aplikasi Microsoft PowerPoint, selain itu ada juga guru yang hanya menjelaskan berdasarkan buku panduan yang digunakan di kelas tanpa berkreasi lebih terhadap materi yang akan disampaikan kepada para siswa.

Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan membuat materi pembelajaran yang terstruktur dan menarik dengan bantuan aplikasi-aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) seperti Tome.App, Canva (Admelia et al., 2022; Hidayah et al., 2023; Mulyawati et al., 2022; Nurhayati et al., 2022; Pulungan et al., 2022; Resmini et al., 2021; Tonra et al., 2023) dan ChatGPT (H.I.A, 2023; Nurmawati et al., 2023; Suharmawan, 2023) yang dapat diakses secara online dan gratis.

Banyak kegiatan berbasis teknologi yang sudah pernah dilakukan di berbagai tempat untuk membantu meringankan pekerjaan para guru termasuk pengembangan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa, diantaranya pelatihan penggunaan kelas online (Dwiyansaputra et al., 2021; Purba et al., 2020; Suherly et al., 2020), pengolahan nilai (Sara et al., 2023) sampai dengan penggunaan AI untuk materi pembelajaran (Annafi Franz et al., 2023; Hakeu et al., 2023; Pambudi et al., 2023; Subowo et al., 2022).

Tujuan pelatihan penggunaan aplikasi AI bagi guru-guru SMP Negeri Satap Lorobauna ini adalah untuk membantu para guru mengembangkan materi pembelajaran yang baik dan menarik bagi para siswa. Pelatihan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru-guru memahami konsep AI dan dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam konteks pembelajaran mereka. Proses pembelajaran yang interaktif, praktis, dan berfokus pada kebutuhan konkret sekolah dapat meningkatkan minat dan keterlibatan guru dalam mengadopsi teknologi AI.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memenuhi IKU 3 dimana dosen mengadakan kegiatan di luar kampus; IKU 5 dimana hasil kegiatan dosen digunakan oleh masyarakat; dan IKU 2 dimana mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus sebagai perwujudan dari MBKM.

II. MASALAH

Permasalahan prioritas dari SMP Negeri Satap Lorobauna adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran-pelajaran tertentu. Salah satu penyebabnya adalah penyajian materi yang relatif standar yaitu dengan menggunakan Aplikasi Microsoft PowerPoint, selain itu ada juga guru yang hanya menjelaskan berdasarkan buku panduan yang digunakan di kelas tanpa berkreasi lebih terhadap materi yang akan disampaikan kepada para siswa.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra di atas adalah pelatihan:

1. Pemanfaatan ChatGPT untuk membuat outline dan struktur materi pembelajaran.
2. Pemanfaatan TomeApp untuk membuat presentasi yang berkualitas yang berisi teks dan gambar.
3. Pemanfaatan Canva untuk mendukung aplikasi TomeApp.
4. Cara memasukkan video-video interaktif pendukung dari internet seperti YouTube ke dalam materi pembelajaran.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian di Desa Seserai, Kabupaten Malaka, Provinsi Nusa Tenggara Timur
(Sumber: Google Maps)

III. METODE

Tahapan-tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian:

1. Focus Group Discussion (FGD)

Tahapan ini dilakukan secara *online* dengan melibatkan tim pengabdian, kepala sekolah dan beberapa guru. FGD ini dilakukan untuk menggali permasalahan utama yang dihadapi dan mencari potensi solusi terhadap masalah tersebut. Pada tahapan ini juga tim melakukan asesmen terhadap ketersediaan komputer/laptop, listrik dan jaringan internet yang akan digunakan selama proses pelatihan nanti.

2. Pelatihan

Pelatihan akan dilakukan dalam beberapa sesi, yaitu: pelatihan pemanfaatan ChatGPT untuk membuat outline dan struktur materi pembelajaran, pelatihan pemanfaatan TomeApp untuk membuat presentasi yang berkualitas yang berisi teks dan gambar, pelatihan pemanfaatan Canva untuk mendukung aplikasi TomeApp dan pelatihan cara memasukkan video-video interaktif pendukung dari internet seperti YouTube ke dalam materi pembelajaran.

3. Evaluasi dan Pendampingan

Sebelum dan sesudah pelatihan akan disebar kuesioner untuk menilai sejauh mana para peserta menangkap materi yang diberikan.

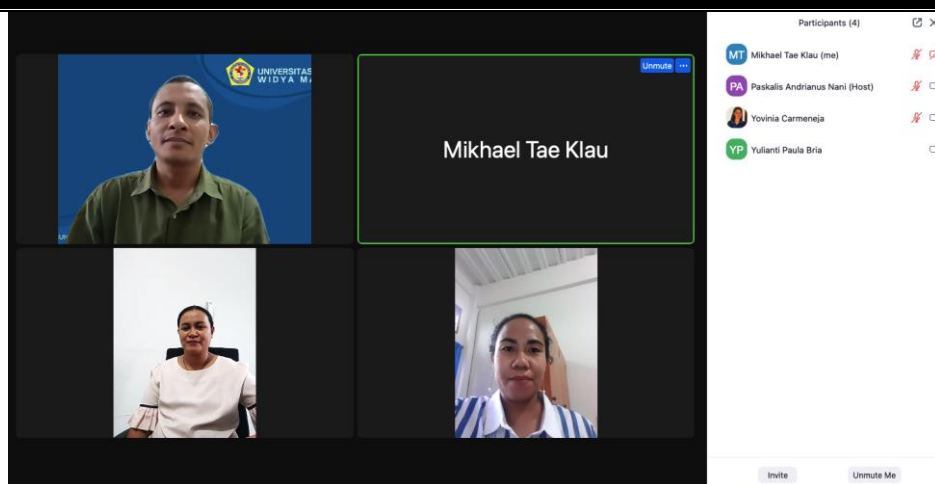
Evaluasi dilakukan terhadap kuesioner yang disebar sebelumnya untuk membandingkan nilai sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, evaluasi pelaksanaan program akan dilakukan satu bulan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Tim pelaksana akan membagikan google form yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat. Dalam hal ini mengukur peningkatan minat belajar siswa-siswi setelah guru memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang diajarkan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif.

Pendampingan lanjutan dilakukan untuk memastikan para guru tetap memperoleh bimbingan selama melakukan pembelajaran mandiri melalui materi-materi yang diberikan saat pelatihan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Focus Group Discussion (FGD)

Saat proses FGD dilakukan, tim telah memastikan ketersediaan listrik, komputer/laptop dan jaringan internet yang akan digunakan saat pelatihan dilaksanakan. Hanya saja berdasarkan hasil pertemuan diperoleh fakta bahwa listrik terkadang padam saat jam pembelajaran sampai dengan sore pukul 18.00 WITA. Selain itu jaringan internet yang ada di sekolah sangat bergantung pada ketersediaan pasokan listrik, baik itu jaringan internet yang disediakan oleh BAKTI KOMINFO maupun jaringan internet yang disediakan oleh operator telepon seluler TEKOMSEL.



Gambar 2. Proses FGD secara daring menggunakan aplikasi ZOOM

Pelatihan

Proses pelatihan dimulai dengan upacara pembukaan yang dihadiri langsung oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Malaka, diawali dengan sambutan oleh Bapak Kepala SMP SATAP Lorobauna, Ibu ketua tim pengabdian dan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Malaka.



Gambar 3. Sambutan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Malaka

Pelatihan diikuti oleh 16 orang Guru SMP Satap Lorobauna. Materi pertama pelatihan adalah pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT untuk pengembangan materi presentasi pembelajaran oleh ketua tim pengabdian, Ibu Yulianti Paula Bria, S.T., M.T., Ph.D. Sebelum pelatihan dimulai, ketua tim memberikan pengantar tentang aplikasi AI dan implementasinya di dunia Pendidikan saat ini.



Gambar 4. Ibu Yulianti Paula Bria, S.T., M.T., Ph.D sedang memberikan pengantar tentang aplikasi AI

Materi selanjutnya adalah penggunaan aplikasi TomeApp. Materi ini disampaikan oleh Ibu Yovinia Carmeneja Hoar Siki, S.T., M.T. selaku anggota tim pengabdian. Materi disampaikan dengan metode ceramah dan praktek langsung pada laptop masing-masing guru.



Gambar 5. Ibu Yovinia Hoar Siki, S.T., M.T. sedang memaparkan materi tentang TomeApp

Setelah diperkenalkan dengan ChatGPT, selanjutnya para guru dilatih menggunakan aplikasi Canva untuk membuat file presentasi yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, guru juga dilatih bagaimana membuat poster hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Canva.



Gambar 6. Tim sedang memaparkan materi tentang aplikasi Canva

Pada sesi terakhir, seluruh peserta diberikan soal latihan untuk diselesaikan menggunakan ketiga aplikasi yang sudah diajarkan sebelumnya. Tim lalu mulai memeriksa hasil latihan para guru untuk memastikan apa

yang dikerjakan sudah sesuai instruksi atau belum. Jika ada guru yang masih mengalami kesulitan, tim akan mendampingi guru tersebut sampai masalah yang dihadapi bisa diatasi.



Gambar 7. Tim mulai memeriksa hasil pekerjaan para guru

Evaluasi dan Pendampingan

Sebelum memulai pelatihan, sebuah link berisi kuesioner pre-test disebarakan kepada para guru. Para guru diminta untuk mengisi link tersebut secara jujur. Hal yang sama juga dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilakukan pada sore harinya dan kuesioner itu diisi oleh para guru sebagai post-test.

Hasil pre-test dan post-test kemudian disandingkan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan para guru bertambah akibat kegiatan pelatihan yang telah dilakukan tersebut. Hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

No	Peserta	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
1.	Peserta 001	35	70
2.	Peserta 002	30	75
3.	Peserta 003	23	75
4.	Peserta 004	25	75
5.	Peserta 005	25	80
6.	Peserta 006	20	85
7.	Peserta 007	15	80
8.	Peserta 008	15	80
9.	Peserta 009	15	75
10.	Peserta 010	20	75
11.	Peserta 011	25	70
12.	Peserta 012	20	70
13.	Peserta 013	10	65
14.	Peserta 014	10	65
15.	Peserta 015	5	40
16.	Peserta 016	10	70

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test di atas, dapat dilihat bahwa hampir seluruh peserta pelatihan memperoleh pengetahuan tentang aplikasi AI secara signifikan.

Pendampingan lanjutan dilakukan sampai dengan satu bulan setelah pelatihan dilakukan. Hal tersebut untuk memastikan para guru bisa melanjutkan proses belajar secara mandiri dengan materi yang sudah dibagikan saat pelatihan dilakukan. Pendampingan dilakukan melalui aplikasi WhatsApp, dimana para guru akan menanyakan langsung kendala yang dihadapi saat belajar dan tim akan menanggapi dan memberikan solusi terhadap kendala yang dihadapi para guru tersebut.



Gambar 8. Foto bersama Tim Pengabdian, Kepala Dinas, Kepala Sekolah dan Komite Sekolah

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi AI bagi para guru di SMP SATAP Lorobauna Kabupaten Malaka berhasil membuat para guru mengerti dan mampu menggunakan aplikasi AI dalam proses pengembangan media dan materi pembelajaran.

Beberapa guru yang sudah sepuh membutuhkan waktu dan intensitas pendampingan yang lebih dibandingkan dengan guru-guru lain yang relatif masih muda. Dengan demikian faktor usia juga sangat mempengaruhi proses belajar para guru. Hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah pelatihan lanjutan untuk jenis aplikasi yang lain untuk menambah wawasan para guru di wilayah perbatasan Negara RI - RDTL.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Katolik Widya Mandira, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Malaka serta kepala Sekolah dan Para Guru SMP SATAP Lorobauna yang telah membantu melancarkan kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Annafi Franz, Maria, E., Suswanto, Yulianto, Budi Rachmadani, Junirianto, E., Asep Nurhuda, Khamidah, I. M., Ramadhani, S., Muslimin, Husmul Beze, Andrea, R., Karim, S., Emil Riza Putra, Ramadhani, F., Satria, B., & Imron. (2023). Pelatihan Penerapan Artificial Intelligence (AI) untuk Menunjang Aktifitas Pembelajaran pada Sekolah Dasar Daarul Hijrah Al-Amin Samarinda. *JLP : Jurnal Lentera Pengabdian*, 01(04), 405–413.
- Dwiyansaputra, R., Wijaya, I. G. P. S., Bimantoro, F., Satya Nugraha, G., & Aranta, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 di SD Negeri 10 Cakranegara. *JBegaTI*, 2(1), 62–69. <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- H.I.A, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *MOHUYULA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Hidayah, R. T., Iskanto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–89.
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6, 170–174. file:///C:/Users/User/Downloads/7670-25468-1-PB.pdf

- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurmawati, B., Widyanto, M. L., Ratuwulan, A., & Soderi, A. (2023). Pengenalan ChatGPT untuk Meningkatkan Literasi Digital Menuju Era Society 5.0 Di SMK PGRI 4 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29600–29606.
- Pambudi, A. Y., Syafii, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., Widodo, M., Apriono, D., Sukisno, Syahrial, M. F., Supriatna, U., & Zaki, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 1–8.
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliati. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483–488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Purba, R., Siregar, A., Siahaan, R., Jayanti S., S. E., & Rasmewahni. (2020). PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE CLASSROOM, GEOOGLE MEET DAN ZOOM GURU SMP NEGERI 2 BATUBARA. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 410–416. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.464>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sara, K., Mude, A., Togo, R., Sala, E. E., & Radja, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Microsoft Excel Bagi Guru-Guru SDK Bokogo Dalam Mengolah Nilai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2911–2914.
- Subowo, E., Dhiyaulhaq, N., & Wahyu, I. (2022). Pelatihan Artificial Intelligence untuk Tenaga Pendidik dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI). *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v3i3.296>
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan ChatGPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING DAN GOOGLE CLASSROOM PADA GURU DI SDN 17 MATA AIR PADANG SELATAN. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152>