

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TOOLS AI BAGI GURU SANGGAR BELAJAR INDONESIA DI SELANGOR MALAYSIA

Wening Patmi Rahayu^{1*}, Rachmad Hidayat², Sherly Febiona Saputri³, Sindu Bayu Jatmiko⁴, Rifqi Wafy Azzuhri⁵

^{1, 2,3,4,5} Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Email: wening.patmi.fe@um.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi artificial intelligence dalam media pembelajaran telah menjadi fenomena yang mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan artificial intelligence membuka peluang untuk menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, personalisasi dan efektif. Tools artificial intelligence mampu meningkatkan mutu pengajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, beradaptasi, dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pendampingan pemanfaatan tools artificial intelligence bagi guru Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia antara lain dengan ceramah, tanya jawab, dan pendampingan praktik pembuatan. Hasil kegiatan pendampingan dan pelatihan yang dilaksanakan mampu meningkatkan kompetensi guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia sehingga dapat mengetahui dan menerapkan media dalam bentuk video animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pendampingan yang dilakukan secara intensif sehingga guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia mampu mengembangkan dan memanfaatkan tools kecerdasan buatan dalam membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: tools; artificial intelligence; media pembelajaran; video animasi

PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran berbasis video mengalami kemajuan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Kemudahan akses internet dan perkembangan teknologi digital menjadikan video pembelajaran sebagai salah satu cara belajar yang efisien dan menarik. Platform sosial media berbasis video seperti YouTube memudahkan pemebelajara mengakses video pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Hal tersebut memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, fleksibel dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Video pembelajaran menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, pengalaman belajar interaktif dan menarik, serta akses ke konten berkualitas tinggi. Hal ini meningkatkan pemahaman konsep kompleks, mengembangkan keterampilan visual dan auditori, serta meningkatkan motivasi dan retensi belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video menjadi metode pembelajaran efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi akademik dan kualitas pengajaran.

Teknologi *artificial intelligence* memainkan peran penting dalam pembuatan video animasi pembelajaran. *Tools artificial intelligence* memungkinkan proses pembuatan konten yang lebih cepat, efisien dan personalisasi. Algoritma yang dimiliki *artificial intelligence* dapat membantu menciptakan animasi yang menarik, interaktif dan relevan dengan materi pembelajaran. Penelitian Pebrian & Farhat (2023), yang berjudul *pemanfaatan artificial intelligence dalam dunia pendidikan* menyatakan bahwa penggunaan kecerdasan buatan di bidang pendidikan adalah langkah yang menguntungkan untuk memperbaiki standar pengajaran dan berkontribusi pada kemajuan masyarakat. *Tools artificial intelligence* dapat membantu mengadaptasi materi agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing pelajar. Integrasi *artificial intelligence* dalam video animasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas visual dan audio yang tinggi. Selain itu pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Penelitian Ferani, Anwar, Shintasiwi, & Rahma (2020), menjelaskan AI dapat diterapkan dalam dunia pendidikan yang memberikan pengaruh positif terhadap nilai dan karakter peserta didik, baik di tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi, untuk memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan membuka perspektif baru lainnya. Pemanfaatan ChatGPT membawa perubahan signifikan dalam pengajaran, meningkatkan keterampilan mengajar, memberikan dukungan dalam penilaian siswa, dan mengurangi beban kerja administratif (Diantama, 2024).

Lembaga pendidikan nonformal Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia merupakan lembaga pendidikan yang memberikan fasilitas pendidikan dan pengajaran untuk tingkat Kelas 1 sampai Kelas 6 di sekolah dasar. Beberapa guru atau tenaga pengajar yang mengajar di sanggar bimbingan tersebut masih belum memiliki latar belakang sarjana pendidikan maupun ahli dibidang pendidikan. Oleh karena itu beberapa guru masih memiliki pemahaman yang kurang terhadap media dan model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan kondisi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk video animasi dapat mendorong peningkatan proses pembelajaran di sanggar bimbingan agar lebih inovatif dan variatif. Media pembelajaran berbasis video memiliki daya tarik visual dan auditori yang mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran (Burhayani, Nuridah, Saputra, Suyuti, Sarumaha, & Anyan, 2023), (Sanjaya & Rediani, 2022). Pada kenyataannya masih belum semua pendidik di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia memahami bahwa penerapan media digital dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting dalam memudahkan proses pembelajaran dengan peserta didik. Kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia sehingga dapat mengetahui dan menerapkan media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Pentingnya dalam menerapkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi dapat mendorong peningkatan proses pembelajaran di sanggar bimbingan agar lebih inovatif dan variatif. Pemanfaatan teknologi Chat GPT dapat digunakan dalam pembelajaran adaptif untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa (Arifdarma, 2023). Secara realita di lapangan, belum semua pendidik di Sanggar Bimbingan Kuala Langat Selangor

memahami bahwa penerapan media dalam bentuk video animasi dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting dalam memudahkan proses pembelajaran dengan peserta didik. Kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru di Sanggar Bimbingan Kuala Langat Selangor sehingga dapat mengetahui dan menerapkan media dalam bentuk video animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kebutuhan akan dilakukan kegiatan pendampingan kepada guru-guru di Sanggar Bimbingan Kuala Langat Selangor dalam upaya menerapkan media dalam bentuk video animasi. Pendampingan ini akan dilakukan secara intensif sehingga guru di Sanggar Bimbingan Kuala Langat Selangor mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dalam bentuk video animasi dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pendampingan pemanfaatan *tools artificial intelligence* bagi guru Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia menggunakan metode meliputi ceramah dan tanya jawab, serta pendampingan praktik pembuatan. Ceramah ini memberikan penjelasan mengenai prinsip-prinsip penting dari materi pelatihan yang berkaitan dengan pemanfaatan *tools artificial intelligence*. Sesi tanya jawab berlangsung dalam bentuk diskusi seputar materi dan hal-hal lain sehingga peserta dapat lebih memahami dan mengerti tentang pelatihan yang diberikan. Pendampingan praktik pembuatan berfokus pada pembuatan media video animasi untuk pembelajaran menggunakan *tools artificial intelligence* agar peserta tidak hanya mengerti secara teori tentang materi yang diajarkan, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam membuat media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat luar negeri pendampingan pemanfaatan *tools artificial intelligence* bagi guru-guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia dilaksanakan pada tanggal 30 Mei - 2 Juni 2025. Kegiatan tersebut dilaksanakan di tiga tempat sanggar bimbingan belajar, yaitu: 1) Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur Malaysia; 2) Sanggar Bimbingan Kuala Langat Selangor Malaysia; dan 3) Pondok An-Nadloh Tanjung Septa Malaysia. Pada tahap awal tim pelaksana melakukan persiapan dengan berkoordinasi dengan pengelola bimbingan belajar sebagai obyek kegiatan. Hasil koordinasi tersebut memastikan terkait kesedian sebagai tempat pelaksanaan. Selaian itu koordinasi tersebut menemukan kebutuhan yang perlu dipenuhi dalam kegiatan belajar mengajar di sanggar bimbingan. Pada tahap awal tersebut tim pelaksana melakukan beberapa persiapan terkait kebutuhan dan tuntutan media pembelajaran terkini serta mampu mengadaptasi perkembangan teknologi. Tim pelaksana memutuskan untuk memberikan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan alat kecerdasan buatan (*AI*). Penelitian Supangat, Saringat, & Koesdijarto (2021) menunjukkan siswa menyelesaikan satu kegiatan belajar yang dicatat dalam log aktivitas, dan kecerdasan buatan akan mengidentifikasi gaya belajar siswa serta mengarahkan mereka ke materi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar tersebut. Tambahan ragam media dengan pemanfaatan *artificial intelligence* dalam pembelajaran akan bermanfaat dalam proses belajar, menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan

penyediaan arti. Guru-guru praktes membuat media pembelajaran dengan *Artificial Intelligence* tentunya disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampunya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat luar negeri pendampingan pemanfaatan *tools artificial intelligence* yang pertama dilaksanakan pada Sanggar Bimbingan Kepong dan Kuala Langat Malaysia. Kegiatan pada obyek ini lebih menenknkan pada pengembangan media pembelajaran untuk jenjang Sekolah Dasar kelas I sampai dengan kelas VI. Media pembelajaran yang diberikan lebih banyak mendukung untuk proses pembelajaran terkait dengan pengenalan budaya Indonesia. Melalui media pembelajaran yang mengulas budaya bangsa Indonesia diharapkan mampu menguatkan rasa cinta tanah air terhadap peserta didik di luar negeri. Masyarakat yang berpengetahuan akan mampu memperbaiki kualitas kehidupnya serta memberikan sumbangsih terhadap kedaulatan sebuah negara (Sultoni, Kusumaningrum, Sumarsono, Triwiyanto, Unsa, Anantika, & Yuniati, 2024). Pada obyek pengabdian yang pertama tersebut tim pelaksana memberikan sosialisasi pada guru-guru terkait perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi terkini. Tim pelaksana memberikan arahan dan pendalaman materi terkait trend media pembelajaran terkini yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu juga memperkenalkan media pembelajaran yang memanfaatkan *tools artificial intelligence* yang sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan *tools artificial intelligence* dalam proses pembelajaran sudah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian Setiawan & Luthfiyani (2023) mengemukakan ChatGPT dapat ddigunakan untuk menghasilkan sebuah karya tulis asli dan berbasis ilmiah dengan menggunakan kalimat perintah yang disusun sebelumnya melalui metode yang efektif dan tepat.

Tahapan pendampingan tim pelaksana memberikan contoh pengembangan media berbasis video dengan memanfaatkan *tools artificial intelligence*. Melalui *tools artificial intelligence* tim pelaksana menjelaskan tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Peserta pelatihan diarahkan dengan seksama dalam menuliskan *prompt* pada media *tools artificial intelligence* yang digunakan. Pendampingan tersebut mampu memberikan motivasi kepada peserta untuk menghasilkan video pembelajaran. Melalui video tersebut peserta diharapkan dapat memanfaatkannya dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian Komariah & Lutfi (2024) menyebutkan pemanfaatan video tutorial sebagai sarana pembelajaran mampu mengubah peran pendidik ke arah pembelajaran lebih baik serta produktif.



Gambar 1. Foto Awal dengan Guru dan Siswa

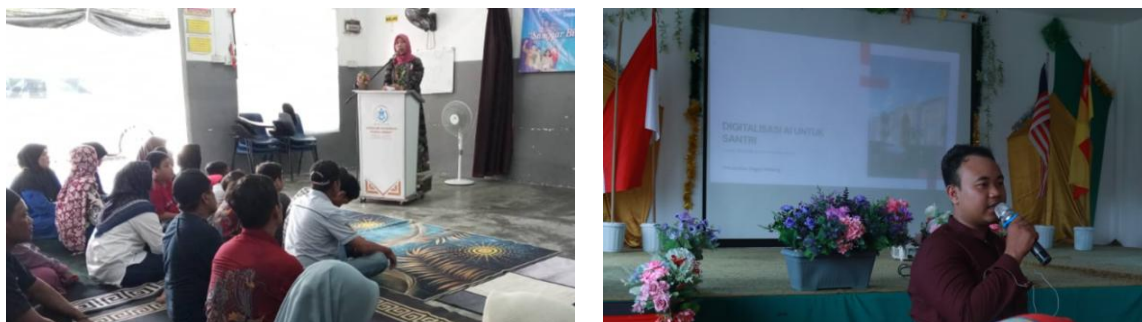
Hasil media pembelajaran yang sudah dihasilkan oleh peserta pendampingan dievaluasi oleh tim kelayakan dari segi teknis maupun materi. Setelah media dinyatakan layak, maka media tersebut diuji cobakan pada proses pembelajaran di sanggar belajar. Saat uji coba peserta didik sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Rahayu & Hidayat (2024) menjelaskan pemanfaatan media berbasis teknologi menyebabkan siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, menggembirakan, serta tidak memiliki rasa bosan atau kejenuhan.



Gambar 2. Uji Coba Media Pembelajaran yang dihasilkan

Pelaksanaan pendampingan di lokasi kedua di pondok pesantren An-Nadloh Tanjung Septa Malaysia diikuti oleh penganjar dan para santri. Pada sesi sosialisasi tim pelaksana memberikan gambaran terkait perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Tim pelaksana menjelaskan bagaimana cara kerja *artificial intelligence* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Tahapan ini para pengajar dan santri sangat antusias dalam mengikuti, karena beberapa masih belum pernah menggunakan dan atau memanfaatkannya dalam kegiatan belajar. Penelitian Putri & Andjani (2023) menyatakan *artificial intelligence* memiliki kemampuan besar dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan personalisasi, kemampuan dalam menyesuaikan kebutuhan peserta didik, serta lebih efisien. Pendampingan di pondok

pesanten An-Nahdloh selain pengajar, para santri juga tertarik untuk mempraktikkan mengembangkan media video dengan memanfaatkan *artificial intelligence*. Tidak hanya itu, para santri juga mencoba bagaimana menemukan dan membandingkan sebuah kajian yang ada di sebuah kitab hadist berdasarkan *artificial intelligence*. Tim pendampingan memberikan arahan bagaimana cara menuliskan instruksi atau *prompt artificial intelligence* secara detail dan tepat agar hasilnya lebih maksimal.



Gambar 3. Kegiatan penyampain materi

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pemanfaatan *tools artificial intelligence* secara keseluruhan berjalan dengan baik. Pada saat kegiatan uji coba produk siswa sangat antusias. Seluruh siswa menunjukkan kegembiraan, semangat, keberanian, dan kecepatan dalam menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa media dengan pemanfaatan *tools artificial intelligence* memberikan dampak positif bagi pemahaman dan kemudahan siswa dalam belajar. Belajar yang dikemas secara interaktif dengan media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif akan menghilangkan rasa bosan pada siswa untuk belajar. Para siswa dapat memanfaatkan android yang dimiliki atau yang dimiliki oleh orang tuanya dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik apabila media tersebut menarik dan interaktif (Hidayat & Wardana, 2021; Uno, 2024).

Pelaksanaan pengabdian kepada guru sanggar belajar oleh dosen Prodi Pendidikan S1 Pendidikan Bisnis, Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, dan Prodi S1 Manajemen Departemen Manajemen FEB UM dengan merancang pemanfaatan *tools artificial intelligence* sebagai media video pembelajaran yang dilengkapi dengan kuis interaktif. Manfaat kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam membangun dan menjaga aktivitas belajar siswa yang harus senantiasa dilakukan oleh guru, pengurus kelompok Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia dan didukung oleh orang tua siswa. Dampak positif dari pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah guru-guru semakin terbuka wawasan dan inovasinya dalam membuat media pembelajaran. Pemanfaatan kecerdasan buatan secara bijaksana, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan efisien di era digitalisasi (Oktavianus, Naibaho, & Rantung, 2023). Guru-guru semakin termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, menyegarkan, menyenangkan bagi

peserta didik. Hal tersebut selaras dengan capaian SDGs ke 4 tentang pendidikan berkualitas, yang memastikan akses yang inklusif, setara, dan bermutu untuk semua orang.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pendampingan pemanfaatan *tools artificial intelligence* bagi guru-guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pendampingan dan pelatihan yang dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru di Sanggar Belajar Indonesia di Selangor Malaysia. Peserta pendampingan telah mampu mengembangkan dan memanfaatkan *tools artificial intelligence* dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Sehingga diharapkan peserta pendampingan dan pelatihan dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut dalam aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifdarma, I (2023). Pengaruh teknologi Chat GPT Terhadap Dunia Pendidikan: Potensi dan Tantangan. *Jurnal AgriWidya* 4(1), 56-66
- Burhayani, B., Nuridah, S. ., Saputra, A. M. A. ., Suyuti, S., Sarumaha, Y. A. ., & Anyan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 166–172. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17783>
- Diantama, S (2024). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) dalam Dunia Pemdidikan. *Indonesian Journal on Educational and Learning*, 10(1), 11-18
- Ferani, M., Anwar, K., Shintasiwi, F.A., Rahma, A.J. (2020) Artificial Intellegence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *IJTIMAIYA Journal of Sosial Science Teaching*. DOI:10.21043/ji.v4i2.8625
- Hidayat, R., & Wardana, L. W. (2021). Pemanfaatan dan Peningkatan Fungsi Android dalam Proses Pembelajaran melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android bagi Guru-Guru SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 3(2), 85–88. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v3i2.60>
- Komariah & Lutfi (2024). Komariah & Lutfi (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Auto Matsuda. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* Vol.10 No.2 Bulan September Tahun 2024.
- 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*, 5(02), 473–486. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>

- Pebrian & Farhat (2023) Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Dunia Pendidikan. *Abdi Jurnal Publikasi Vol. 2, No. 2, November 2023 (84-87)*
- Putri & Andjani (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2023 ISSN 1234-5678*
- Rahayu, W. P., & Hidayat, R. (2024). Utilization of Gamification-Based Media in an Effort to Make Learning Fun and Change the Mindset of Parents About the Importance of Children's Education. *International Journal of Social Science and Community Service, 2(4)*, 312–319. <https://doi.org/10.70865/ijsscs.v2i4.53>
- Sanjaya, P. M., & Rediani, N. N. . (2022). Pembelajaran Berbantuan Video Model Latihan Renang Gaya Bebas Terhadap Penguasaan Gaya Bebas dan Kecepatan Renang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(2)*, 295–303. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.50248>
- Setiawan & Luthfiyani (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal PETISI, Vol. 04, No. 01, Januari 2023*
- Sultoni, S., Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., Triwiyanto, T., Unsa, F. F., Anantika, T. W., ... Yuniati, A. (2024). Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah Berbasis Kompetensi Bagi Kepala Sekolah Dan Guru Sdn Di Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu), 6(1)*, 48–56. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v6i1.242>
- Supangat, Saringat, & Koesdijarto (2021). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Respon Learning Style Mahasiswa. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021 P-ISSN : 2338-2899 E-ISSN: 2807-1271*
- Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi), 5(2)*, 100–106. Retrieved from <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/767>