
Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru SMP Negeri 16 Malang

Yekti Asmoro Kanthi^{1*}, Mukhlis Amien², Daniel Rudiaman Sijabat³, Jozua F. Palandi⁴, Rakhmad Maulidi⁵

¹*Universitas Bhinneka Nusantara, Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Jl. Raya Tidar No. 100, Indonesia*

^{2,3,4}*Universitas Bhinneka Nusantara, Fakultas Sains dan Teknologi, Informatika, Jl. Raya Tidar No. 100, Indonesia*

⁵*Universitas Telkom Banyumas, Teknik Informatika, Jl. DI Panjaitan No.128, Kabupaten Banyumas, Indonesia*

***Email Korespondensi:**

yektiasmoro@ubhinus.ac.id

Abstrak

Ditengah perkembangan teknologi AI yang semakin pesat, guru sebagai seorang pendidik dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga harus memiliki ketrampilan teknologi dan pemahaman mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya supaya siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Pelatihan pemanfaatan tools AI menjadi jembatan bagi guru SMP Negeri 16 Malang untuk dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan komunikatif menggunakan teknologi AI. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 62 guru SMPN 16 Malang secara tatap muka, yang terdiri dari teori, praktik langsung, tanya jawab dan evaluasi. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar AI, cara penggunaan tools, serta tips dan studi kasus implementasinya dalam pembelajaran. Hasilnya, para guru menunjukkan antusiasme tinggi, aktif dalam sesi tanya jawab, dan mampu menyelesaikan tugas pembuatan media pembelajaran berbasis video. Kendala utama yang ditemui adalah koneksi internet yang kurang stabil. Meskipun demikian, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : ChatGPT; Lumen 5; Tools AI; Video Pembelajaran

1. Pendahuluan

Pengembangan sumber daya manusia yang kompeten menjadi prioritas utama dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dalam konteks Pendidikan, kemampuan guru untuk terus berkembang merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran. (Munsarif et al., 2025) Guru tidak hanya menguasai materi Pelajaran, tetapi juga harus memiliki ketrampilan teknologi dan pemahaman mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi dan alat pembelajaran digital sehingga mampu menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak terkini, serta aplikasi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Guru juga perlu menjadi inovator dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi menggunakan platform pembelajaran daring, multimedia, sumber daya digital lainnya untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Widiasih et al., 2025) Namun, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam mengadaptasi suatu metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan era digital, termasuk memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI). (Sugiarso et al., 2024)

Teknologi kecerdasan buatan (AI) menawarkan berbagai manfaat bagi pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran. Beberapa peran utama teknologi AI dalam Pendidikan yaitu AI dapat digunakan untuk menganalisis data mengenai kemajuan dan preferensi belajar siswa, memungkinkan pendidik

mengembangkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. (Rosita et al., 2024) Selain itu, AI dapat mendukung pendidik dalam pembuatan konten pembelajaran seperti soal ujian, kuis dan bahan belajar lainnya secara otomatis. AI juga mampu menghasilkan berbagai tipe soal berdasarkan topik yang diajarkan dan Tingkat kesulitan yang diinginkan, sehingga pendidik dapat lebih focus pada aspek pengajaran lainnya. (Sartika et al., 2024) Namun, pemanfaatan teknologi ini belum optimal, terutama di kalangan yang membutuhkan kompetensi digital untuk mengintegrasikannya ke dalam praktik mengajar sehari-hari.

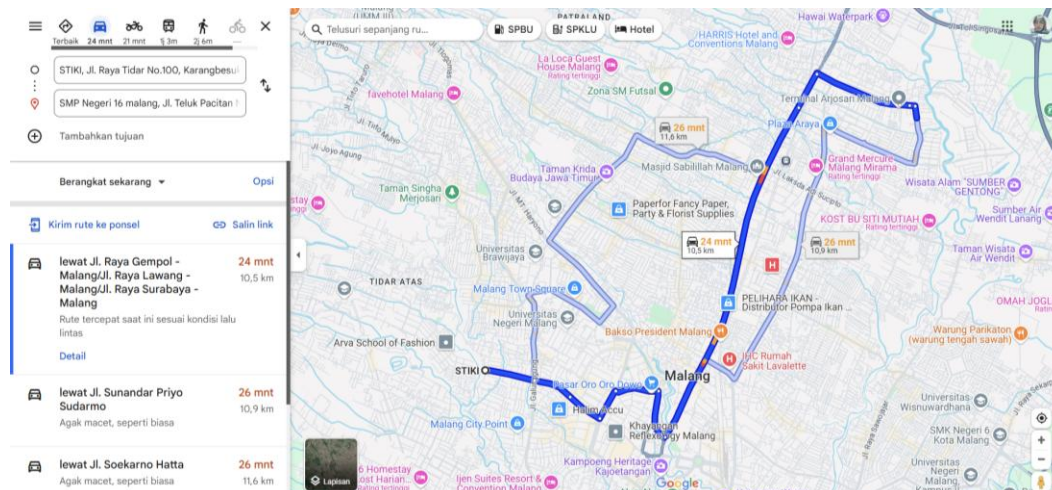
Pelatihan ini berbeda dengan pelatihan AI sebelumnya, karena dirancang menggunakan pendekatan praktis-tematik yang berarti desain kegiatan tidak hanya berbasis teori, tetapi langsung mengkaitkan materi pelatihan dengan kebutuhan nyata para guru di kelas. Pendekatan tersebut memiliki manfaat untuk mempercepat transfer ketrampilan, meningkatkan relevansi dan memotivasi peserta pelatihan. (Hanis & Wahyudin, 2024)

SMP Negeri 16 Kota Malang merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang beralamatkan di Jl. Teluk Pacitan No. 46, Arjosari, Kec. Blimbing, Kota Malang. Jumlah guru di SMP Negeri 16 Malang yaitu 62 orang. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan beberapa orang guru, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan teknologi AI secara optimal dalam menyusun perangkat pembelajaran dan media pembelajarannya. Padahal, penggunaan teknologi AI dapat menghemat waktu sehingga guru bisa focus pada tugas yang lain. (Harlis et al., 2024) Sehingga, perlu dilakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan tools AI untuk pembuatan media pembelajaran bagi guru SMP Negeri 16 Malang. Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep dasar AI, penerapan AI dalam Pendidikan, serta penggunaan tools AI untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif dan komunikatif. Belajar tools AI memiliki banyak manfaat salah satunya dapat mengembangkan ketrampilan guru seperti kreativitas, komunikasi, pemecahan masalah dan kemampuan digital. (Darwis et al., 2024)

Tools AI yang digunakan pada penelitian ini yaitu ChatGPT dan Lumen 5. Kedua tools tersebut merupakan salah satu generative AI yang merupakan bentuk teknologi kecerdasan buatan dengan kemampuan secara mandiri menghasilkan konten dalam berbagai bentuk representative kognitif manusia berdasarkan perintah (prompt) yang diberikan melalui antarmuka dialog berbahasa alami. (Zhang et al., 2024) Pelatihan ini tidak hanya focus pada teori tetapi juga memberikan kesempatan bagi para guru SMPN 16 Malang untuk berlatih secara langsung menggunakan tools AI khususnya ChatGPT dan Lumen 5 untuk proses pembelajaran di kelas nantinya.

2. Metode

Kegiatan pengabdian yang dilakukan secara tatap muka di SMP Negeri 16 Malang pada tanggal 22 Oktober 2024. Lokasi SMPN 16 Malang dengan UBHINUS berjarak 10 km dengan waktu tempuh 45 menit menggunakan transportasi darat. Gambaran jarak Lokasi mitra dengan UBHINUS dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Jarak Lokasi Mitra dengan UBHINUS

Sedangkan tahapan yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan Gambar 2, dapat diuraikan secara rinci tentang tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut. Pada tahapan identifikasi kebutuhan, tim melakukan koordinasi dengan pihak SMPN 16 Malang terkait dengan kegiatan yang dibutuhkan. Wawancara dengan perwakilan guru dan kepala sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik, interaktif dan komunikatif agar siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran di kelas. Setelah proses wawancara, tim membuat daftar prioritas kebutuhan pelatihan tools AI yang digunakan pada saat kegiatan pengabdian berlangsung. Dari proses tersebut diputuskan bahwa tools AI yang digunakan saat pelatihan yaitu ChatGPT dan Lumen 5. ChatGPT merupakan model Bahasa AI yang mampu memahami dan menghasilkan teks layaknya manusia. Sedangkan lumen 5 merupakan platform AI berbasis video yang memungkinkan guru mengubah teks menjadi video secara otomatis. Perpaduan kedua tools AI ini diharapkan dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif dan komunikatif sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas nantinya. Tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan pelatihan pemanfaatan tools AI dimana peserta kegiatannya guru SMP Negeri 16 Malang sebanyak 62 orang. Kegiatan ini dilakukan oleh dosen UBHINUS dari program studi Sistem Informasi dan Informatika. Susunan acara pelatihan yaitu dimulai dari pembukaan, penyampaian materi tentang pengenalan tools AI, pemanfaatan tools AI untuk membuat materi ajar, praktik langsung, tanya jawab dan penutup.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dan tindak lanjut. Evaluasi digunakan untuk memastikan keberlanjutan program dan mengukur dampak pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert 4 poin, untuk mengukur kepuasan peserta terhadap materi, metode pelatihan dan peningkatan kompetensi. (Primayura & Prasetyo, 2024) Selain itu, dilakukan juga pengamatan terhadap hasil karya peserta berupa video pembelajaran dan refleksi terbuka dari beberapa guru mengenai manfaat pelatihan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan hasil disajikan dalam bentuk grafik. Rancangan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rancangan Instrumen Kuesioner Evaluasi Kepuasan Peserta Pelatihan

A	PROFIL RESPONDEN
1	Nama Lengkap
2	Lama bekerja di SMPN 16 Malang
3	Mata Pelajaran yang diampu
B	Kepuasan Peserta
4	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya
5	Metode pelatihan memudahkan saya memahami materi
6	Praktik penggunaan tools AI (ChatGPT dan Lumen 5) sangat membantu
7	Saya mampu membuat media pembelajaran menggunakan tools AI
8	Pelatihan ini meningkatkan ketrampilan saya dalam mengintegrasikan AI ke pembelajaran
C	Saran dan Masukan
9	Berikan saran dan masukan untuk perbaikan di masa mendatang

Selain itu, dilakukan pula analisis hasil karya guru (media pembelajaran) untuk menilai kualitas implementasi. Tindak lanjut yang dilakukan oleh tim yaitu membuat grup diskusi online (WhatsApp) untuk berbagi pengalaman dan troubleshooting. Kemudian, dapat dilakukan koordinasi kembali rencana pelatihan lanjutan tentang tools AI dengan materi yang berbeda misalnya analitik pembelajaran dan augmented reality.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan pemanfaatan tools AI untuk media pembelajaran bagi guru SMPN 16 Malang merupakan kegiatan yang penting. Kegiatan tersebut dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas, menarik, interaktif dan komunikatif sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pelatihan ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a) Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dan prinsip dasar AI
- b) Meningkatkan ketrampilan praktis guru dalam menggunakan tools AI untuk proses pembelajaran
- c) Meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses pembelajaran di kelas
- d) Meningkatkan pengetahuan mengenai tren terbaru dalam teknologi Pendidikan dan penerapannya.

Adapun materi yang disajikan pada saat pelatihan antara lain :

- a) Pengenalan tools AI (ChatGPT dan Lumen 5)
- b) Cara menggunakan tools AI tersebut
- c) Tips dan trik dalam menggunakan tools AI
- d) Studi kasus penggunaan tools AI

Beberapa slide materi yang dijelaskan pada saat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Sesi 2: Meningkatkan Kreativitas Guru dengan ChatGPT

1. **Membuat Rencana Pelajaran Interaktif**
 - o Tujuan: Membuat rencana pelajaran yang interaktif dengan bantuan ChatGPT.
 - o Kegiatan: Menyusun rencana pelajaran dengan ide dari ChatGPT.
2. **Menulis Materi Pembelajaran**
 - o Tujuan: Menulis materi pembelajaran yang jelas dan informatif.
 - o Kegiatan: Menggunakan ChatGPT untuk mendapatkan penjelasan dan menulis materi.
3. **Membuat Soal dan Kuis**
 - o Tujuan: Membuat soal dan kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
 - o Kegiatan: Membuat soal dan kuis berdasarkan topik yang ditentukan.
4. **Menulis Panduan Belajar**
 - o Tujuan: Menulis panduan belajar yang membantu siswa memahami materi.
 - o Kegiatan: Mengumpulkan tips dari ChatGPT dan menulis panduan belajar.

Pemanfaatan ChatGPT untuk Pembelajaran

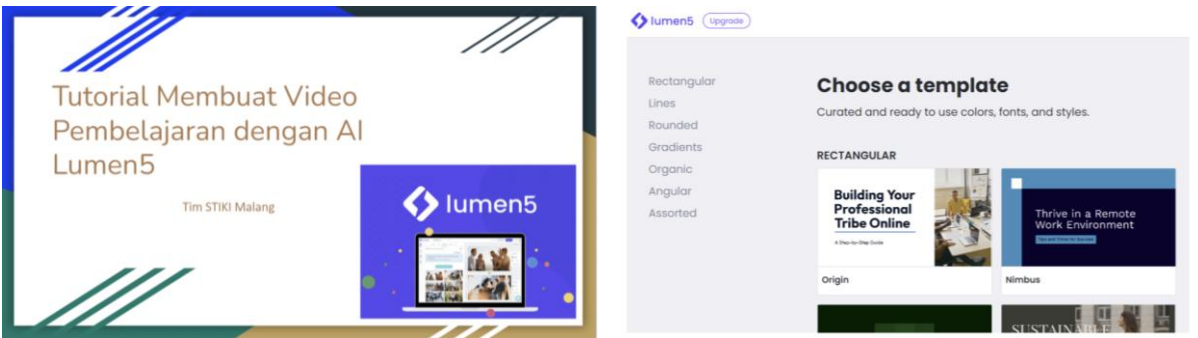
Sesi 1: Fun with ChatGPT

1. **Interactive Q&A Session**
 - o Tujuan: Memahami penggunaan ChatGPT dalam sesi tanya jawab.
 - o Kegiatan: Tanya jawab interaktif menggunakan ChatGPT.
2. **AI-Generated Storytelling**
 - o Tujuan: Memanfaatkan ChatGPT untuk membuat cerita kolaboratif yang kreatif.
 - o Kegiatan: Mengembangkan cerita berdasarkan elemen yang diberikan.
3. **AI-Powered Brainstorming**
 - o Tujuan: Menghasilkan ide-ide inovatif terkait penggunaan AI dalam pendidikan.
 - o Kegiatan: Brainstorming ide-ide dengan bantuan ChatGPT.
4. **Fun Quiz with ChatGPT**
 - o Tujuan: Membuat kuis yang menyenangkan dan interaktif.
 - o Kegiatan: Membuat dan melaksanakan kuis dengan ChatGPT.

LINK MODUL

<https://docs.google.com/document/d/1yv08lp-ZJoxglGYJvcDq9qmmveefpbGlnMpgBeT2vZA/edit?usp=sharing>





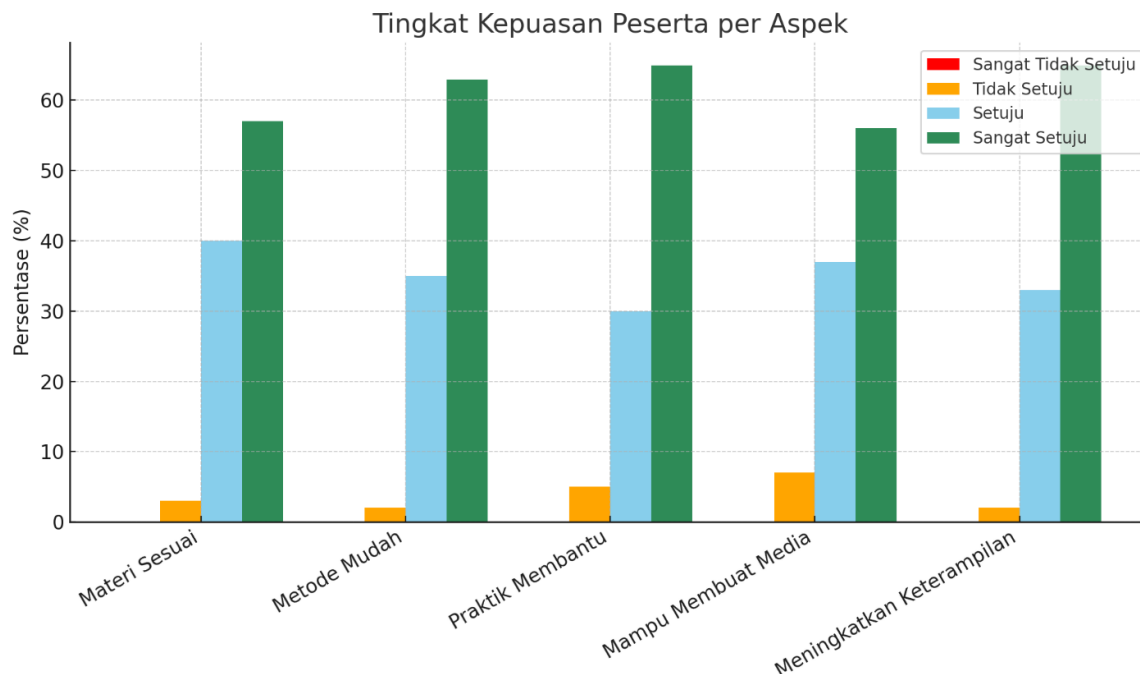
Gambar 3. Materi Pelatihan

Pada saat pelatihan, guru SMPN 16 Malang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dibuktikan adanya interaksi tanya jawab dan menyelesaikan tugas membuat video pembelajaran dengan senang hati. Hasil pengerjaan tugas akan dikoreksi oleh tim. Berikut ini dokumentasi kegiatan yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi terhadap 62 peserta pelatihan, dapat dilihat bahwa mayoritas guru memberikan respon positif terhadap seluruh aspek pelatihan. Grafik Tingkat kepuasan peserta pelatihan disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan

Pada grafik tersebut menunjukkan bahwa persentase responden yang memilih kategori **"Setuju"** dan **"Sangat Setuju"** mendominasi pada semua pernyataan yang diajukan. Pada aspek kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan peserta, sebanyak 40% guru menyatakan setuju dan 57% sangat setuju, mengindikasikan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mengajar di kelas. Untuk aspek kemudahan metode pelatihan, 35% guru setuju dan 63% sangat setuju, yang menunjukkan bahwa metode praktik langsung sangat membantu dalam pemahaman materi. Pada pernyataan praktik penggunaan tools AI membantu, 30% peserta setuju dan 65% sangat setuju, menandakan bahwa praktek menggunakan ChatGPT dan Lumen5 dianggap efektif dalam menunjang pembuatan media pembelajaran. Terkait kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran berbasis AI, 37% menyatakan setuju dan 56% sangat setuju, membuktikan bahwa pelatihan ini memberikan dampak keterampilan praktis yang nyata. Sedangkan pada aspek peningkatan keterampilan dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran, 33% setuju dan 65% sangat setuju, menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi AI. Secara keseluruhan, grafik ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis pendekatan praktis-tematik yang dilakukan mampu memberikan pengalaman yang positif dan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang pemanfaatan teknologi AI untuk media pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pemanfaatan tools AI berjalan dengan baik dan lancar di SMP Negeri 16 Malang, Jawa Timur. Peserta kegiatan mengikuti kegiatan dengan antusias. Peserta kegiatan juga menyelesaikan video pembelajaran yang telah dibuat. Kendala yang dihadapi pada saat pelatihan yaitu koneksi internet di ruangan kurang mendukung karena tools AI yang digunakan sangat tergantung dengan lancar atau tidaknya koneksi internet yang dipakai. Kepala sekolah berharap kegiatan ini dapat berlanjut agar guru dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai tren penggunaan tools AI yang dipakai untuk proses pembelajaran di kelas.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 16 Malang, Ibu Mastini, M.Pd yang telah memberi dukungan tempat dan financial terhadap pengabdian ini.

6. Referensi

- Darwis, D., Putra, A. D., Sulistiani, H., Koeswara, W., & Laksono, A. P. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Desain Produk dan Pembuatan Video bagi SIsya SMKN 1 Kotaagung Timur. *DHARMA NUSANTARA*, 2(1), 5–10.
- Hanis, M., & Wahyudin, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1199–1207.
- Harlis, Aswan, D. M., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Wicaksana, E. J. (2024). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Journal Of Human and Education*, 4(5), 398–406.
- Munsarif, M., Sam'an, M., & Safuan. (2025). Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *ASPIRASI*, 3(1), 100–109.
- Primayura, S., & Prasetyo, K. W. (2024). Evaluasi Pengelolaan Layanan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang. *DHARMA NUSANTARAN*, 2(1), 31–38.
- Rosita, Jumrah, Rahyayani, S., & Hamdana. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI untuk Mendukung Pengajaran dan Administrasi Guru. *Room of Civil Society Development*, 3(6), 235–246.
- Sartika, E. M., Ratnadewi, Andrianto, H., Prijono, A., Darmawan, A., Susanthi, Y., & Chandra, A. (2024). Pemanfaatan Tools AI dalam Pembuatan Materi Pengajaran bagi Guru-guru di BPPK Bandung. *Jurnal Atma Inovasi*, 4(4), 153–157.
- Sugiarso, B. A., Lumenta, A. S. M., & Pratas, P. A. K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Tools Artificial Intelligence untuk Guru. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 2024(6), 267–278.
- Widiasih, Zakirman, & Firmansyah, J. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Fisika SMA Provinsi Banten Melalui Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran. *KALANDRA, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 60–76.
- Zhang, Y., Lucas, M., Bem-haja, P., & Pedro, L. (2024). The Effect of Student Acceptance on Learning Outcomes: AI-Generated Short Videos Versus Paper Materials. *ELSEVIER*, 7.