



Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Bagi Guru

Mariyani^{a,1*}, Umi Chotimah^{a,2}, Sri Artati Waluyati^{a,3}

^a Universitas Sriwijaya, Indonesia

¹ mariyani@fkip.unsri.ac.id*

Informasi artikel

Received: 20 September 2024;

Revised: 27 September 2024;

Accepted: 7 November 2024.

Kata kata kunci:

Bahan Ajar;

Media Pembelajaran;

Artificial Intelligence.

: ABSTRAK

Masih belum optimalnya pemanfaatan *artificial Intelligence* oleh guru untuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran sehingga diperlukan upaya pendampingan. Pendampingan ini bertujuan untuk: a) Memberikan pengetahuan kepada para guru SMPN 1 Muara Enim tentang berbagai jenis AI dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran dan b) Meningkatkan keterampilan para guru SMPN 1 Muara Enim tentang berbagai jenis AI dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran. Pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bagi guru di SMPN 1 Muara Enim mendapatkan respon positif dengan memperoleh skor pretest dan posttest dengan nilai rata-rata dalam pretest yaitu 45.8 serta posttest 88.4 mempunyai selisih senilai 42.60. Dapat disimpulkan bahwa dari 36 guru yang mengikuti kegiatan telah mendapatkan peningkatan mengenai materi PPM. Dari segi produk dengan dengan 3 indikator, yaitu berkaitan dengan ketepatan tujuan pembelajaran dengan bahan ajar dan media pembelajaran, ketepatan penggunaan *Artificial Intelligence* yang digunakan, dan Produk yang dihasilkan. Dihitung berdasarkan rata-rata persentase skor maka persentase kemampuan guru dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* adalah sebesar 22.6% yang berarti kategori baik.

ABSTRACT

Assistance in Developing AI-Based Teaching Materials and Learning Media for Teachers. The use of Artificial Intelligence by teachers to create teaching materials and learning media is still not optimal, so mentoring efforts are needed. This mentoring aims to: a) Provide knowledge to teachers of SMPN 1 Muara Enim about various types of AI in creating teaching materials and learning media and b) Improve the skills of teachers of SMPN 1 Muara Enim about various types of AI in creating teaching materials and learning media. Mentoring the creation of teaching materials and learning media based on artificial intelligence for teachers at SMPN 1 Muara Enim received a positive response by obtaining pretest and posttest scores with an average value in the pretest of 45.8 and posttest 88.4 with a difference of 42.60. It can be concluded that of the 36 teachers who participated in the activity, they have received improvements regarding PPM material. In terms of products with 3 indicators, namely relating to the accuracy of learning objectives with teaching materials and learning media, the accuracy of the use of Artificial Intelligence used, and the resulting products. Calculated based on the average percentage score, the percentage of teacher ability in creating teaching materials and learning media based on artificial intelligence is 22.6% which means a good category.

Keywords:

Teaching Materials;

Learning Media;

Artificial Intelligence.

Copyright © 2025 (Mariyani, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Mariyani, M., Chotimah, U., & Waluyati, S. A. (2025). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v5i1.2547>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Munculnya kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) di era saat ini sudah menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Hal ini tentu memenuhi tuntutan abad 21 yang sudah dekat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. AI semakin penting untuk membantu siswa berhasil di era modern. AI telah mendorong perkembangan teknologi pendidikan, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Adapun fungsi AI dalam kehidupan siswa, memperkenalkan berbagai aplikasinya dalam pendidikan, dan menjelaskan bagaimana AI memengaruhi pembelajaran siswa. Tentu ini menjadi pengalaman belajar baru bagi siswa dan kesiapan guru untuk memanfaatkan AI.

Kondisi pendidikan di Indonesia yang belum merata di seluruh pelosok dan pemenuhan sarana prasarana yang belum memadai sehingga dalam hal teknologi pendidikan, perlu diakui bahwa pembelajaran belum menggunakannya sepenuhnya. Di dunia saat ini yang semakin kompetitif, masih ada institusi pendidikan yang belum menggunakan teknologi untuk membantu siswa mereka belajar. Keterbatasan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi akan membuat pembelajaran di kelas tidak optimal karena generasi yang dihadapi ialah generasi Z yang sangat dekat dengan kecanggihan teknologi. Penelitian Winda menunjukkan bahwa banyak pendidik, terutama mereka di tingkat sekolah dasar, masih kesulitan menggunakan komputer atau laptop (Winda, R., & Dafit, F: 2021). Hal ini disebabkan oleh guru yang sudah lanjut usia dan kurangnya kemampuan dan pemahaman guru tentang IT. Salah satu masalah yang dihadapi guru saat menggunakan pembelajaran online adalah kekurangan kemampuan IT, keterbatasan akses ke fasilitas pendukung, keterbatasan akses ke jaringan internet, dan kurangnya motivasi dari siswa dan orang tua. Hal ini harusnya dapat diminimalisir dengan adanya kegiatan pendampingan dan pelatihan terhadap guru-guru untuk memanfaatkan AI yang ada saat ini. Dengan memanfaatkan AI dalam pembelajaran di kelas tentu akan mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah seharusnya memanfaatkan teknologi baru yang memudahkan guru dan siswa. (Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M.: 2022).

Sekolah dapat menggunakan aplikasi atau media yang dapat mengotomatiskan tugas seperti memberikan umpan balik, memilih materi pembelajaran yang sesuai, dan menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan AI dapat digunakan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Kegiatan ini lebih berfokus pada pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar dan media berbasis AI bagi guru. Seperti yang sudah diketahui bahwa ada banyak bahan ajar yang dikenal mulai dari modul, diktat, buku ajar, kumpulan PPT, monograf, buku ajar dan buku referensi. Dalam pembuatannya saat ini banyak AI yang dapat dimanfaatkan guru untuk mempermudah menyusun bahan ajar. Begitu juga media pembelajaran, guru dapat memanfaatkan banyak AI dalam membuat media yang inovatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Bahan ajar dan Media pembelajaran menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan guru harus mendesain pembelajaran dengan bahan ajar dan media pembelajaran yang jelas, menarik dan inovatif sehingga membawa suasana belajar yang menyenangkan. Pentingnya bahan ajar ialah untuk para peserta didik, diantaranya yaitu: (1) kegiatan belajar lebih menjadi menarik dan menjadikan siswa bersemangat; (2) peserta menjadi lebih kreatif dan memiliki kesempatan belajar mandiri yang diarahkan dan dibimbing oleh guru; (3) memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi dari pelajaran yang belum ia kuasai. Begitu juga Pembelajaran modern tidak dapat hanya bergantung pada fakta bahwa siswa dapat belajar tentang hal-hal baru melalui perangkat komunikasi, seperti ponsel, tanpa bantuan guru. Ini harus digunakan sebagai motivasi untuk kreativitas, yang dihasilkan dari pengetahuan dan wawasan yang mereka peroleh melalui perangkat ini. Guru harus memiliki berbagai pendekatan pembelajaran jika mereka ingin menarik siswa (Wahyudi, A.: 2022 & Munir: 2017). Perkembangan teknologi modern yang serba

digital memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan siswa selama pembelajaran (Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L.: 2022).

Sehingga pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran dapat dibuat oleh guru dengan memanfaatkan AI yang saat ini banyak pilihan dan kelebihan. Hasil PPM sebelumnya Perangkat komputer dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang inventif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran berhasil. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan efisiensi pembelajaran karena memungkinkan guru mengatasi tantangan dalam komunikasi mereka dengan siswa, termasuk tantangan fisiologis, psikologis, kultural, dan lingkungan (Dewi, S. Z., & Hilman, I. : 2019 & Umi Chotimah, dkk: 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SMPN 1 Muara Enim, wawancara, observasi dan melalui diskusi di whatsapp Group. Hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa guru masih terbatas memanfaatkan AI dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini dikarenakan karena pemanfaatn AI masih belum banyak disosialisasikan sehingga banyak guru yang belum mengenal AI terutama di era digital saat ini. Banyak AI yang ada harusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran oleh guru. Situasi ini mengakibatkan guru belum memanfaatkan AI dalam pembelajaran mulai dari bahan ajar dan media pembelajaran. Kurangnya sosialisasi dan pendampingan ini dapat menurunkan motivasi dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1 Kerangka Pemecahan Masalah

Kondisi saat ini	Perlakuan yang Diberikan	Kondisi yang Diharapkan
Mayoritas guru belum memanfaatkan AI dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran sehingga pembelajaran masih belum optimal	Dilaksanakannya Pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi guru sehingga meningkatkan keterampilan mengelola kelas lebih inovatif	Para guru memiliki kemampuan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) sehingga pembelajaran lebih inovatif

Untuk menjawab dan mengatasi masalah tersebut, langkah selanjutnya yang akan ditempuh oleh tim PPM adalah menyusun kerangka pemecahan masalahnya. Adapun kerangka pemecahan masalah untuk menjawab perumusan masalah adalah mengadakan pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI)* Bagi guru di SMPN 1 Muara Enim. Oleh karena itu, berdasarkan hal ini perlu dilakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar dan media berbasis AI agar pembelajaran dapat lebih inovatif. Maka rumusan masalah dalam PPM ini adalah bagaimana pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi guru di SMPN 1 Muara Enim. Adapun Tujuan kegiatan kuliah desa dengan metode pendampingan ini adalah: a) Memberikan pengetahuan kepada para guru SMPN 1 Muara Enim tentang berbagai jenis AI dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran dan b) Meningkatkan keterampilan para guru SMPN 1 Muara Enim tentang berbagai jenis AI dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran.

Adapun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran di sekolah semakin mendesak dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) telah menjadi sorotan dalam pendidikan modern. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan dalam penggunaan aplikasi AI sebagai upaya peningkatan inovasi dalam pengajaran guru di sekolah. Pendampingan ini meliputi pelatihan dalam penggunaan aplikasi AI, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran, dan pembuatan

konten yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Dengan bantuan pendampingan ini, para pendidik dapat memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menunjukkannya bahwa mitra (guru-guru) sangat puas dengan pelatihan yang diberikan. Hal ini juga didukung oleh interaksi selama kegiatan yang sangat efektif. Pendampingan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan mutu pendidikan di tingkat Satuan Pendidikan khususnya kepada para guru-guru di SD Negeri Pannara kota Makassar Sulawesi Selatan (Wulandari, W., Hajrah, S., Debibilian, M. E., & Amaliah, W. : 2024).

Kebutuhan akan inovasi dalam pengembangan bahan ajar semakin mendesak dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) telah menjadi sorotan dalam pendidikan modern. Artikel ini membahas sebuah proyek pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pendampingan dalam pengembangan bahan ajar berbasis AI kepada para pendidik. Pendampingan ini meliputi pelatihan dalam penggunaan AI, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran, dan pembuatan konten yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Dengan bantuan pendampingan ini, para pendidik dapat memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hasil dari pendampingan ini menunjukkannya bahwa mitra (guru-guru) sangat puas dengan pendampingan yang diberikan. Hal ini juga didukung oleh interaksi selama kegiatan yang sangat kondusif. Diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan mutu pendidikan di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi (Ahmad, A. : 2024). Penelitian Susanto (2023) menunjukkan hasil bahwa Guru SMK Negeri 1 Gowa dalam proses pembelajaran masih banyak yang menggunakan Power Point di kelas. Seiring dengan perkembangan teknologi, *upgrade* pengetahuan dan penguasaan teknologi menjadi suatu tuntutan kewajiban khususnya bagi guru-guru agar tidak ketinggalan teknologi. Media pembelajaran semakin beragam dan menyajikan berbagai fitur menarik dan kemudahan bagi pengguna.

Metode

Adapun persiapan kegiatan PPM dengan melakukan pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* Bagi Guru di SMPN 1 Muara Enim. Pengabdian pada masyarakat ini menggunakan metode pendampingan merupakan bagian dari mata kuliah literasi digital dan media pembelajaran. Pendampingan ini dimulai dari analisis masalah sehingga menghasilkan proposal dan membuat laporan kegiatan, dimulai dari Bulan April s.d September 2024. Sedangkan pelaksanaannya dilakukan secara tatap muka pada bulan Agustus. Pendampingan ini akan dilakukan kegiatan yang diawali dengan pemberian pre-test bagi guru, paparan materi, pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* Bagi Guru di SMPN 1 Muara Enim, kemudian dilakukan evaluasi. Adapun yang menjadi sasaran kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru SMPN 1 Muara Enim Palembang. Khalayak sasaran dalam pendampingan ini terdiri atas 36 guru. Untuk mengetahui keberhasilan pelatihan ini digunakan tes dan lembar observasi. Selain tes pengetahuan, peserta pengabdian juga diarahkan untuk menyusun produk. Setelah itu diminta untuk mengumpulkan dan tim pengabdian memberikan penilaian dengan 3 indikator, yaitu berkaitan dengan ketepatan tujuan pembelajaran dengan bahan ajar dan media pembelajaran, ketepatan penggunaan *Artificial Intelligence* yang digunakan, dan Produk yang dihasilkan. Dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Penilaian Produk

No	Skor	Kriteria
1.	28.00	Baik

2.	21.00	Sedang
3.	7.00	Buruk

Hasil dan Pembahasan

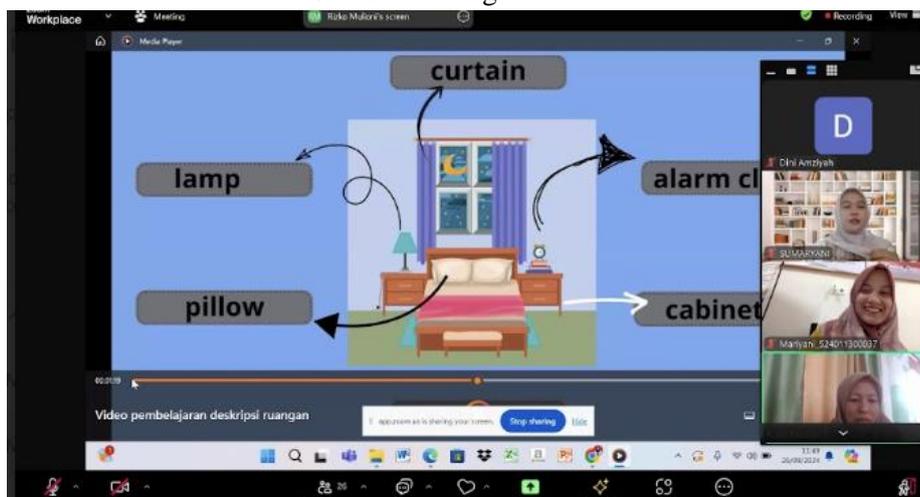
Aktivitas pengabdian pada masyarakat di SMPN 1 Muara Enim yang didahului dengan kegiatan pendahuluan dengan cara melakukan diskusi kepada para alumni mengenai hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran saat ini. Khususnya alumni yang telah menjadi pengajar diberbagai sekolah yang tergabung dalam IKA Alumni PPKn. Berdasarkan hasil diskusi, maka tim menyimpulkan bahwa para guru meminta untuk di adakannya pendampingan. Lalu dilakukan penjadwalan kegiatan yang dilakukan secara tatap muka pada tanggal 28-29 Agustus 2024. Pelaksanaan kegiatan ini dibarengi dengan tindakan evaluasi untuk melakukan pengukuran pencapaian pelaksanaan kegiatan. Evaluasi yang dijalankan tersebut mencakup tes pengetahuan terhadap materi yang diberi serta penilaian produk yang peserta pengabdian lakukan.

Gambar 1 : Kegiatan PPM Luring



Kegiatan pembukaan dan tahap pertama PPM dilaksanakan langsung di SMPN 1 Muara Enim dengan kegiatan paparan materi tentang bahan ajar dan media pembelajaran berbasis artificial intelligence. Pada kegiatan luring ini juga dilaksanakan diskusi tentang permasalahan yang dihadapi guru-guru dari berbagai mata pelajaran. Diskusi ini bertujuan untuk menggali tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk berbagi pengalaman dan menemukan solusi bersama guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Gambar 2 : Kegiatan Zoom



tahap kedua PPM ini ialah fase mandiri dan pendampingan pembuatan produk bahan ajar atau media pembelajaran yang memanfaatkan *artificial intelligence*. Lalu tahap ketiga setelah setelah 3

minggu penugasan maka dilakukan paparan via zoom untuk tahap evaluasi produk yang dibuat dan tindak lanjut kegiatan PPM. Beberapa produk sudah dikumpulkan dan telah mendapatkan masukan dari narasumber PPM dan peserta yang lain.

Tabel 3. Daftar Peserta

No.	Nama Guru	Asal Sekolah
1.	ID	SMPN 1 Muara Enim
2.	MW	SMPN 1 Muara Enim
3.	LA	SMPN 1 Muara Enim
4.	IN	SMPN 1 Muara Enim
5.	YK	SMPN 1 Muara Enim
6.	AF	SMPN 1 Muara Enim
7.	ELW	SMPN 1 Muara Enim
8.	EL	SMPN 1 Muara Enim
9.	NE	SMPN 1 Muara Enim
10.	RS	SMPN 1 Muara Enim
11.	ES	SMPN 1 Muara Enim
12.	EA	SMPN 1 Muara Enim
13.	SW	SMPN 1 Muara Enim
14.	RO	SMPN 1 Muara Enim
15.	HM	SMPN 1 Muara Enim
16.	RA	SMPN 1 Muara Enim
17.	AA	SMPN 1 Muara Enim
18.	DA	SMPN 1 Muara Enim
19.	TY	SMPN 1 Muara Enim
20.	AP	SMPN 1 Muara Enim
21.	IY	SMPN 1 Muara Enim
22.	AG	SMPN 1 Muara Enim
23.	RE	SMPN 1 Muara Enim
24.	RM	SMPN 1 Muara Enim
25.	FR	SMPN 1 Muara Enim
26.	YN	SMPN 1 Muara Enim
27.	RR	SMPN 1 Muara Enim
28.	SY	SMPN 1 Muara Enim
29.	NH	SMPN 1 Muara Enim
30.	MH	SMPN 1 Muara Enim
31.	EH	SMPN 1 Muara Enim
32.	HR	SMPN 1 Muara Enim
33.	EH	SMPN 1 Muara Enim
34.	KN	SMPN 1 Muara Enim
35.	HN	SMPN 1 Muara Enim
36.	JS	SMPN 1 Muara Enim

Hasil pretest dan posttest diperoleh tingkat pengetahuan pertama yang dimiliki oleh peserta pengabdian dipahami dari data nilai pretest yang disampaikan pada peserta pengabdian. Pretest terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang pertanyaannya mengenai konsep pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* dan posttest setelah kegiatan pendampingan. Pretest dan posttest ini diberikan 20 soal melalui lembar soal dan jawaban. Selain itu untuk mengetahui peningkatan

pemahaman di akhirnya diberikan posttest. Perbandingan hasil post test serta pre test bisa diketahui dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama Guru	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	ID	40	90
2.	MW	20	80
3.	LA	40	90
4.	IN	50	100
5.	YK	20	70
6.	AF	10	70
7.	ELW	20	80
8.	EL	50	100
9.	NE	10	70
10.	RS	20	80
11.	ES	0	70
12.	EA	20	80
13.	SW	10	90
14.	RO	40	100
15.	HM	20	70
16.	RA	10	70
17.	AA	60	100
18.	DA	20	80
19.	TY	10	70
20.	AP	20	80
21.	IY	30	100
22.	AG	60	100
23.	RE	50	80
24.	RM	30	100
25.	FR	20	70
26.	YN	10	90
27.	RR	20	80
28.	SY	10	70
29.	NH	20	80
30.	MH	10	80
31.	EH	30	70
32.	HR	20	80
33.	EH	20	70
34.	KN	0	70
35.	HN	10	80
36.	JS	0	80
	Skor	830	2940

Setelah dilakukan analisis hasil tes pretest dan posttest, dilakukan rekapitulasi untuk melihat nilai rata-rata, skor maksimal, serta skor minimal. Rekapitulasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti program, sekaligus melihat seberapa jauh capaian individu dibandingkan dengan target yang telah ditetapkan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Tes Pengetahuan

Tes	N	Total Skor	Rata-Rata	N Min	N Max
Awal	36	830	23.0	0	60
Akhir	36	2940	81.6	70	100

Menurut tabel 5 diatas, maka bias diambil kesimpulan jika terdapat peningkatan pemahaman peserta pada materi bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bisa diketahui dalam tabel jika nilai rata-rata dalam pretest yaitu 45.8 serta posttest 88.4 mempunyai selisih senilai 42.60. Dapat disimpulkan bahwa dari 36 guru yang mengikuti kegiatan telah mendapatkan peningkatan mengenai materi PPM.

Selanjutnya ialah Penilaian produk yang telah disusun oleh peserta pengabdian dilakukan secara mandiri dan dipaparkan melalui daring 25 September 2024. Adapun produk atau kegiatan proyek yang dikumpulkan oleh rumpun mata pelajaran yaitu rumpun IPS, Rumpun IPA, Matematika, Bahasa, Agama, Kesenian. Penilaian didasarkan pada 3 indikator, yaitu: berkaitan dengan ketepatan tujuan pembelajaran dengan bahan ajar dan media pembelajaran, ketepatan penggunaan *artificial Intelligence* yang digunakan, dan Produk yang dihasilkan.

Gambar 3 : Produk Kegiatan PPM



Produk yang dibuat oleh guru mata pelajaran selanjutnya dipaparkan secara bergantian lalu akan mendapatkan kritik saran oleh tim narasumber PPM dan juga peserta PPM yang lain. Sehingga tujuan PPM akan tercapai dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan.

Gambar 4 Produk kegiatan PPM Terbaik



Produk yang telah dibuat dan diberikan masukan maka diperoleh produk terbaik yang dapat memberi contoh ke peserta PPM yang lain. Dari produk yang dibuat inilah selanjutnya peserta PPM akan saling membantu untuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang berbasis *artificial intelligence*.

Tabel 6 Rekapitulasi Data Penilaian Produk

Indikator	Kriteria				Jumlah Skor
	Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik	
1	0	0	0	7	28
2	0	0	1	6	12
3	0	0	0	7	28
Total Skor					22.6

Menurut tabel 6 dapat dipahami jika sesudah diberikan materi, peserta pengabdian dapat dikategorikan baik dalam pendampingan penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* dihitung berdasarkan rata-rata persentase skor maka persentase kemampuan guru bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* adalah sebesar 22.6% yang berarti kategori baik. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian sebelumnya bahwa guru sangat berharap akan adanya kegiatan lanjutan pendampingan untuk memperkuat kompetensi penggunaan AI dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung karena kegiatan dilakukan dengan tahapan pemberian materi lalu adanya kegiatan praktik untuk melihat hasil dilakukannya pendampingan. Dengan membekali pendidik dengan alat dan sumber daya canggih, materi pengajaran berbasis AI memiliki kemampuan untuk merevolusi metode pengajaran tradisional, mempromosikan inklusivitas, dan jembatan kesenjangan pembelajaran di antara populasi siswa yang heterogen (Hashim et al, 2022 & Ahmad A (2023). Tentu ini harus dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang TIK. Guru dengan kemajuan IPTEK seperti saat ini haruslah selalu beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru diberikan penjelasan bagaimana peranan, penerapan, pemanfaatan dan penggunaan IT di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang belum efektif sering kita jumpai karena seorang pendidik menyampaikan materi masih kaku sehingga siswa cepat bosan, jenuh, kehilangan semangat dan motivasi belajar (Sitti Marlina & Hamran: 2019 dan Marlina, S., & Azis, P. A.: 2022). Dari hasil penelitian telah menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah pemahaman materi peserta didik sehingga semakin menarik. Dengan bantuan AI tentu akan mempermudah guru untuk melakukan pembuatan media pembelajaran yang lebih praktis dan akan berkontribusi dalam menghadapi tantangan dibidang pendidikan secara umum (Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R: 2022). Begitu juga bahan ajar, seperti yang diketahui guru menyatakan bahwa bukan hal baru untuk guru siapkan karena banyak jenis bahan ajar, akan tetapi banyak keluhan guru karena proses pembuatan yang memakan waktu yang lama. Maka keluhan ini sudah terjawab oleh keberadaan AI yang mempunyai fungsi untuk membantu pekerjaan manusia (Ma, W., Adesope, O. O., Nesbit, J. C., & Liu, Q. : 2014 dan Lestari, I.: 2013).

Simpulan

Pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* bagi guru di SMPN 1 Muara Enim mendapatkan respon positif dengan memperoleh skor pretest dan posttest dengan nilai rata-rata dalam pretest yaitu 45.8 serta posttest 88.4 mempunyai selisih senilai 42.60. Dapat disimpulkan bahwa dari 23 guru yang mengikuti kegiatan telah mendapatkan peningkatan mengenai materi PPM. Dari segi produk dengan dengan 3 indikator, yaitu berkaitan dengan ketepatan tujuan pembelajaran dengan bahan ajar dan media pembelajaran, ketepatan penggunaan *artificial Intelligence* yang digunakan, dan Produk yang dihasilkan Dihitung berdasarkan rata-rata persentase skor maka persentase kemampuan guru dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* adalah sebesar 22.6% yang berarti kategori baik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dana dalam Pengabdian pada Masyarakat Skema Perkuliahan Desa Tahun 2024 sesuai keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor: 0004/UN9/SK.LP2M.PM/2024 sehingga dapat berjalan dengan baik.

Referensi

- Ahmad, A. (2024). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Artificial Intelligence. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 210–217.
- Chotimah, U., dkk (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Dalam MGMP PPKn SMP. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 5, No., 72–80. [https://doi.org/ISSN 2615-3122](https://doi.org/ISSN%202615-3122) (online) ISSN 2548-6683 (print)
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. Indonesian. *Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53.
- Emilia, H. (2022). Bentuk Dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/pkm.v2i3.1127>
- Hashim, S., Omar, M., Jalil, H., & Sharef, N. (2022). Trends on Technologies and Artificial Intelligence in Education for Personalized Learning: Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. <https://doi.org/https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i1/12230>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (sesuai dengan kurikulum tingkat pendidikan)*. Akademi Permata.
- Ma, W., Adesope, O. O., Nesbit, J. C., & Liu, Q. (2024). Intelligent tutoring systems and learning outcomes: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 106(4), 901.
- Marlina, S., & Azis, P. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Media Berbasis Teknologi Untuk Guru Di Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan. *Journal of Community Dedication*, 2(4), 220-230.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216.
- Sitti Marlina, H. (2019). Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement (STAD) di SMAN 15 Gowa. *Jurnal Nalar Pendidikan.*, Volume 7,(ISSN: 2477-0515.), 110.
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (n.d.). Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah: Membangun Keterampilan Menuju Indonesia Emas 2045. *HUMANIKA*, 30(2), 208–217. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>.
- Susanto, C., Nurdiansah, N., Bahtiar, A., & Usman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa. *JURDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas DIPA Makassar*, 1(2), 92–1.
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Komteks*, 1(1).
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.
- Wulandari, W., Hajrah, S., Debibilian, M. E., & Amaliah, W. (2024). Pendampingan Penggunaan Aplikasi AI Sebagai Upaya Peningkatan Inovasi Dalam Pengajaran Guru Di Sekolah. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 94–1.