

PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN KEPADA GURU MENGUNAKAN CHAT GPT

Ahmad Fauzi¹, Eko Harli², Tria Hadi Kusmanto³

¹ Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
email: ahmadfauzi.udzi@gmail.com

² Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
ekoharli@gmail.com

³ Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
triahadi226@gmail.com

Abstrak

Penguasaan teknologi dalam dunia pendidikan sangat penting di era digital ini, terutama untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagai bekal masa depan. Salah satu penyebab SDN Bojonggede 03 mengalami kesulitan dalam meningkatkan pengetahuan siswa adalah karena guru tidak selalu menguasai teknologi terkini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kompetensi guru, diperlukan pelatihan pengembangan materi pembelajaran dan modul pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI). Tujuan dari kursus ini adalah untuk membantu guru menjadi lebih mahir dalam membuat modul pembelajaran yang menarik, kreatif, dan berpusat pada siswa. Sosialisasi, instruksi, bantuan implementasi teknologi, dan penilaian adalah teknik yang digunakan dalam pelatihan ini. Guru dilatih untuk membuat modul pengajaran berbasis AI, seperti Chat GPT yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Mereka juga dilatih untuk membuat materi pembelajaran yang didukung kecerdasan tiruan yang akan membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Berdasarkan hasil pelatihan, pemahaman dan kecakapan guru dalam menggunakan teknologi kecerdasan tiruan dalam membuat materi pembelajaran meningkat secara signifikan. Untuk meningkatkan pembelajaran, para pendidik mampu mengembangkan rencana pelajaran dan sumber daya pendidikan dengan memanfaatkan teknologi AI. Para guru juga memperoleh manfaat besar dari pelatihan ini dalam hal kemampuan mereka untuk membuat materi pembelajaran dan administrasi guru secara efektif. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa, yang pada waktunya mendorong peningkatan standar pendidikan, telah terbukti bahwa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis teknologi seperti kecerdasan buatan sangatlah penting.

Keywords: media pembelajaran, chat gpt, kecerdasan buatan

PENDAHULUAN

Keterampilan dasar pendidikan yang harus dimiliki siswa adalah literasi numerasi (Nicomse & Naibaho, 2022). Meskipun demikian, hasil survei PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa Indonesia masih sangat rendah. (Murtafiah et al., 2023), mengutarakan bahwa siswa Indonesia masih memiliki prestasi di bawah rata-rata OECD dalam bidang membaca, numerasi, dan sains. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia (Journal et al., 2024). Salah satu langkah nyata yang diambil oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

untuk meningkatkan tingkat pengetahuan siswa Indonesia adalah Kebijakan Belajar Mandiri. Guru diizinkan untuk merancang dan menyusun rencana pelajaran mereka sendiri berdasarkan Kurikulum Merdeka. Karena modul pengajaran sangat penting untuk pembelajaran, mengembangkannya merupakan keterampilan pedagogis yang perlu dimiliki oleh pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih efisien, berhasil, dan berpusat pada siswa. Adaptasi teknologi juga ditekankan dalam Kurikulum Merdeka Belajar.

Siswa belajar lebih interaktif dan menarik saat mereka menggunakan teknologi. Memanfaatkan teknologi pembelajaran juga membantu siswa dalam memperoleh keterampilan digital yang akan berguna di

masa mendatang. Di era digital ini, pembelajaran dapat didukung oleh materi pembelajaran digital (Anggoro et al., 2024). Rahasia kesuksesan di dunia yang semakin terhubung dengan teknologi adalah literasi digital. Kecerdasan buatan, yang terkadang dikenal sebagai AI, adalah salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang. Teknologi AI dalam pendidikan dapat dipandang sebagai alat yang dapat mendorong transformasi digital dan meningkatkan kreativitas belajar (Kisno et al., 2023). Guru dapat menggunakan AI untuk memecahkan masalah rumit dengan cepat dan memanfaatkan data dengan tepat, yang merupakan salah satu manfaatnya (Yusuf et al., 2024). Selain menyediakan lingkungan belajar yang relevan, penerapan AI dalam pendidikan memberi siswa pengetahuan teknologi yang mereka butuhkan untuk berkembang di era digital (Rachmi et al., 2024). Jika pendidik memiliki keahlian yang diperlukan, mereka dapat menggunakan AI untuk pendidikan (Yanti & Mawarwati, 2023). Dengan mempelajari chat GPT dengan penerapan teknologi Artificial Intelligence dapat meningkatkan antusiasme para generasi muda menjadikan sarana pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi mereka dalam mendapatkan informasi (Sony Maulana et al., 2023). Peningkatan kualitas pembelajaran mengharuskan guru untuk dapat menyesuaikan diri dengan teknologi baru. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru sangat penting untuk mengarungi era transformasi digital ini, dan instruktur memerlukan bimbingan untuk meningkatkan literasi digital mereka.

SDN Bojonggede 03 adalah sekolah yang berdedikasi tinggi untuk meningkatkan standar pendidikan dan membekali siswa untuk menghadapi kesulitan di seluruh dunia. Oleh karena itu, sekolah ini menggunakan sejumlah strategi untuk meningkatkan pengetahuan siswa, termasuk meningkatkan keterampilan guru dalam pengetahuan digital. Namun, peningkatan pengetahuan digital guru menghadapi sejumlah kendala yang berat.

Penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhambat oleh terbatasnya pemahaman dan pengetahuan guru tentang teknologi AI, sedikitnya jumlah guru yang membuat rencana pelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa, dan langkanya materi pembelajaran digital. Hal ini menjadi latar belakang kegiatan pengabdian masyarakat kami di SDN Bojonggede 03, yang meliputi pelatihan pembuatan materi pembelajaran menggunakan teknologi kecerdasan tiruan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang materi pembelajaran dan modul pembelajaran berbasis AI. Kegiatan ini merupakan upaya untuk meningkatkan standar pengajaran guna meningkatkan pengetahuan siswa di SDN Bojonggede 03. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan ini akan meningkatkan kualitas sekolah secara signifikan.

METODELOGI PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Bojonggede 03 ini adalah:

1. Sosialisasi

Persiapan diawali dengan observasi ke sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Berdasarkan hasil observasi akan dilakukan studi literatur untuk menentukan solusi permasalahan. Selanjutnya akan disiapkan materi dan juga koordinasi dengan pihak sekolah.

2. Pelatihan

Pelatihan akan dilakukan secara intensif kepada guru-guru dengan menggunakan pendekatan praktis dan interaktif. Pelatihan dilakukan selama 3 hari. Setiap pelatihan diawali pemaparan materi, kemudian dilanjutkan dengan praktek, diskusi dan penugasan. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

3. Pendampingan Penerapan Teknologi

Mendampingi para guru selama pelatihan diharapkan dapat menggunakan keterampilan yang baru mereka peroleh dalam membuat rencana pelajaran dan memanfaatkan sumber belajar kecerdasan tiruan dalam pelajaran

sehari-hari mereka. Selama fase implementasi, tim akan menawarkan bantuan dan arahan.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, penilaian akan dilakukan untuk melacak efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan untuk menentukan seberapa efektif kegiatan tersebut dan untuk mengatasi masalah yang muncul saat teknologi diterapkan. Uji coba pra dan pasca materi pelatihan serta jumlah tugas yang dikumpulkan merupakan dua metode kuantitatif yang digunakan untuk mengukur indikator pencapaian kegiatan. Selain itu, data tentang signifikansi keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diperoleh melalui pemantauan dan penilaian pembelajaran di sekolah.

Indikator pencapaian dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Pencapaian

Kegiatan	Indikator	Target
Pelatihan I	Skor test	Minimal meningkat 30%
	Partisipasi guru yang ikut pelatihan	Minimal 85% dari total guru hadir
	Modul ajar yang dikembangkan menggunakan kecerdasan tiruan	Minimal 85% dari guru yang hadir mengumpulkan modul ajar
Pelatihan II	Skor test	Minimal meningkat 30%
	Partisipasi guru yang ikut pelatihan	Minimal 85% dari total guru
	Modul ajar yang dikembangkan menggunakan kecerdasan tiruan	Minimal 85% dari guru yang hadir mengumpulkan media pembelajaran
Pelatihan III	Skor test	Minimal

		meningkat 30%
	Partisipasi guru yang ikut pelatihan	Minimal 85% dari total guru
	Modul ajar yang dikembangkan menggunakan AI	Minimal 85% dari guru yang hadir mengumpulkan media pembelajaran
Pendampingan Penerapan Teknologi	Guru yang menggunakan AI dalam pembelajaran	Minimal 85% dari guru
Evaluasi	Angket pemanev AI	Minimal rata-rata prosentase 85%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Agustus 2024 di SDN Bojonggede 03. Dewan guru SDN Bojonggede 03 menjadi sasaran kegiatan. Berikut ini adalah hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan dalam 4 tahapan:

1. Observasi

Pada tahapan observasi ditemukan beberapa permasalahan prioritas yang ada di SDN Bojonggede 03. Guru masih memiliki sedikit pengalaman dalam memanfaatkan AI untuk meningkatkan pembelajaran. Keterbatasan ini dapat menyulitkan pemanfaatan teknologi secara penuh untuk meningkatkan tingkat pengetahuan pada anak-anak. Upaya harus dilakukan untuk mendorong dan melibatkan semua guru dalam upaya peningkatan kompetensi karena terdapat perbedaan dalam tingkat partisipasi dan keterlibatan guru dalam menciptakan kompetensi digital. Efektivitas proses pembelajaran dibatasi oleh tidak adanya sumber belajar digital atau materi pembelajaran yang beragam dan interaktif. Selain itu, minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkurang ketika kurangnya media dan model pembelajaran yang inovatif dan menarik.

2. Pelatihan

Pelatihan akan dilakukan secara intensif kepada guru-guru dengan menggunakan pendekatan praktis dan interaktif. Pada setiap pelatihan dilakukan pre test dan post test.

3. Tahap Pendampingan Penerapan Teknologi

- a. Pelatihan pertama dilaksanakan pada tanggal 9 April 2024 dan diresmikan oleh Kepala SDN Bojonggede 03. Kegiatan pelatihan pertama berjalan lancar dan diikuti oleh seluruh peserta yang menjadi target kegiatan pengabdian masyarakat ini.
- b. Pelaksanaan pelatihan kedua pada tanggal 10 April 2024. Materi yang disampaikan adalah pengembangan materi pembelajaran berbasis AI menggunakan Chat GPT. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik dan diskusi, serta pemberian tugas di akhir pelatihan. Setiap guru mengikuti pelatihan dengan penuh semangat dan antusias.
- c. Pelatihan ketiga pada tanggal 11 April 2024. Semua guru berpartisipasi dalam latihan ketiga, yang berjalan tanpa hambatan. Topik untuk kegiatan ini adalah membuat materi pembelajaran berbasis AI dengan Canva yang disajikan terlebih dahulu, diikuti oleh praktik dan diskusi, dan terakhir tugas. Setiap guru berpartisipasi dalam pelatihan dengan penuh semangat dan kegembiraan.



Gambar 2 Pemberian Tugas

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Untuk menilai keberhasilan pelatihan yang telah dilakukan, dilakukan penyebaran kuesioner.

Adapun hasil dan capaian dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Capaian Kegiatan

Kegiatan	Indikator Capaian	Capaian
Pelatihan I	Peningkatan skor test	Tercapai
	Guru yang ikut pelatihan	Tercapai
	Modul ajar yang dikembangkan menggunakan AI	Tercapai
Pelatihan II	Peningkatan skor test	Tercapai
	Guru yang ikut pelatihan	Tercapai
	Modul ajar menggunakan AI	Tercapai
Pelatihan III	Peningkatan skor test	Tercapai
	Guru yang menggunakan AI dalam pembelajaran	Tercapai
	Hasi angket monev pemanfaatan AI	Tercapai



Gambar 1 Penerapan Materi Chat GPT

Tabel 2 menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat memenuhi semua keberhasilan tujuan awal di setiap metrik, yang menunjukkan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat dalam memperkuat kompetensi guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru di SDN Bojonggede 03 juga memperoleh manfaat besar dari pelatihan ini dalam hal kemampuan mereka untuk membuat materi

pembelajaran dan mengelola kelas secara efektif. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian Dani Anggoro dkk., yang menyatakan bahwa AI dapat membantu guru menjadi lebih mahir dalam membuat materi pembelajaran yang efektif dan efisien (Anggoro dkk., 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan sesuai harapan karena semua tujuan tercapai. Dapat disimpulkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat bahwa pelatihan dalam membuat materi pembelajaran dimana sumber belajar berbasis AI bagi para pendidik membuahkan hasil yang positif. Para guru pun menanggapi kegiatan ini dengan baik, seperti yang terlihat dari antusiasme para peserta dan banyaknya orang yang menggunakan AI untuk meningkatkan pembelajaran pada tahap penerapan teknologi. Para guru juga memperoleh manfaat besar dari pelatihan ini dalam hal kemampuan mereka untuk membuat materi pembelajaran dan administrasi secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, D., Rolia, E., Rahayu, S. R., Hidayat, A., & Mujito, M. (2024). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran dengan AI di SMK Muhammadiyah Way Sulan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3230–3236.
<https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.700>
- Journal, C. D., Mahmudah, W., Masruroh, L., Buatan, K., & Ajar, M. (2024). *PELATIHAN PEMBUATAN MODUL AJAR DAN MEDIA*. 5(5), 9038–9043.
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (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.
<https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.787>

- Murtafiah, W., Krisdiana, I., Nur Fitria, R., Puspita Ningrum, P., & Fajar Subeqi, E. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa Melalui Proyek Kolaborasi. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 694–703.
<https://doi.org/10.51574/patikala.v2i3.722>
- Nicomse, N., & Naibaho, T. (2022). Penguatan Literasi Dan Numerasi Untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Sepren, October*, 111–117.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v4i0.841>
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 52–63.
- Sony Maulana, M., Nurmalasari, Rheno Widiyanto, S., Dewi Ayu Safitri, S., & Maulana, R. (2023). Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(1), 16–19.
<https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- Yanti, M., & Mawarwati. (2023). Analisis Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Mahasiswa Calon Guru SD Pada Materi IPA. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1138–1148.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6312>
- Yusuf, Azizah, N. L., Suci, T. P., & Walida, S. El. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Canva Pada Calon Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(2), 101–108.
<https://doi.org/10.61674/jpkmbi.v1i2.154>