

Pengembangan Bahan Ajar Menarik dengan Bantuan Kecerdasan Buatan

Adam Arif Budiman *¹, Timor Setiyaningsih², Eka Yuni Astuti³

^{1,2}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada

*e-mail: ariadam@gmail.com ¹

Abstrak

Pengajaran di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang memperhatikan karakteristik siswa, termasuk tingkat perkembangan kognitif dan minat belajar mereka. Materi ajar yang menarik dan bersifat visual dapat meningkatkan motivasi siswa serta memperkuat pemahaman. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar meliputi keterbatasan kreativitas, kurangnya keterampilan teknologi, serta kecenderungan mengandalkan sumber daya yang sudah ada. Menggabungkan konten menarik dengan fitur interaktif juga memerlukan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran dan cara penyajiannya. Dengan Pelatihan pengembangan bahan Ajar berbasis tool kecerdasan Buatan membuat guru mudah membuat bahan ajar yang menarik dan cepat.

Kata kunci: Bahan ajar, kecerdasan buatan, kognitif

Abstract

Teaching in elementary schools requires an approach that takes into account the characteristics of students, including their level of cognitive development and learning interests. Interesting and visual teaching materials can increase student motivation and strengthen understanding. However, not all teachers have the ability to create creative and interactive teaching materials. Some of the obstacles faced by teachers in developing teaching materials include limited creativity, lack of technological skills, and the tendency to rely on existing resources. Combining interesting content with interactive features also requires a deep understanding of the subject matter and how to present it. With Artificial Intelligence tool-based teaching material development training, teachers can easily create interesting and fast teaching materials.

Keywords: teaching materials, Artificial Intelligent, cognitive

1. PENDAHULUAN

Pengajaran di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang memperhatikan karakteristik siswa, termasuk tingkat perkembangan kognitif dan minat belajar mereka [1]. Murid sekolah Dasar sangat senang dengan materi ajar yang menarik dan bersifat visual. Materi ajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman, dan memfasilitasi proses pembelajaran [2]. Guru perlu memilih dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru SD memiliki peran sentral dalam mengajar dan membimbing siswa. Cara pengajaran yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang metode, strategi, dan pendekatan yang sesuai.

Meski demikian tidak semua guru memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang kreatif, menarik dan interaktif. Terdapat keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar antara lain kreativitas. Guru sering mengalami kesulitan dalam menuangkan ide kreatif untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik [3]. Memilih metode, strategi, dan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa bisa menjadi tantangan. Kurangnya Keterampilan Teknologi juga menjadi penyebab Banyak guru SD belum terampil dalam menggunakan teknologi untuk membuat bahan ajar interaktif. Penggunaan aplikasi, perangkat lunak, dan alat pembelajaran digital memerlukan pemahaman teknis yang mungkin belum dimiliki oleh semua guru.

Keterbatasan lainnya adalah seringkali guru hanya mengandalkan sumber daya yang sudah ada, seperti buku cetak, tanpa memanfaatkan media pembelajaran digital [4]. Keterbatasan akses ke perangkat dan internet juga mempengaruhi pengembangan bahan ajar interaktif.

Kesulitan lainnya adalah Menggabungkan konten yang menarik dengan fitur interaktif memerlukan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran dan cara menyajikannya secara menarik dan efektif [5].

2. METODE

Metode yang digunakan pada pelatihan ini adalah dengan memberikan pengajaran dan praktik yang didampingi oleh dosen lainnya agar peserta bisa lebih memahami aspek teknis secara baik. Sebelum dimulai peatihan peserta juga diminta untuk mengisi Pre Test untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta terhadap tool kecerdasan Buatan. Sekaligus sebagai bahan untk memberikan gambaran kepada nara sumber tentang materi apa yang harus dipertajam dalam pelaksanaan pelatihan. Setelah Pemberian materi berakhir peserta diminta untuk membuat bahan ajar menggunakan alat bantu kecerdasan buatan agar lebih terampil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

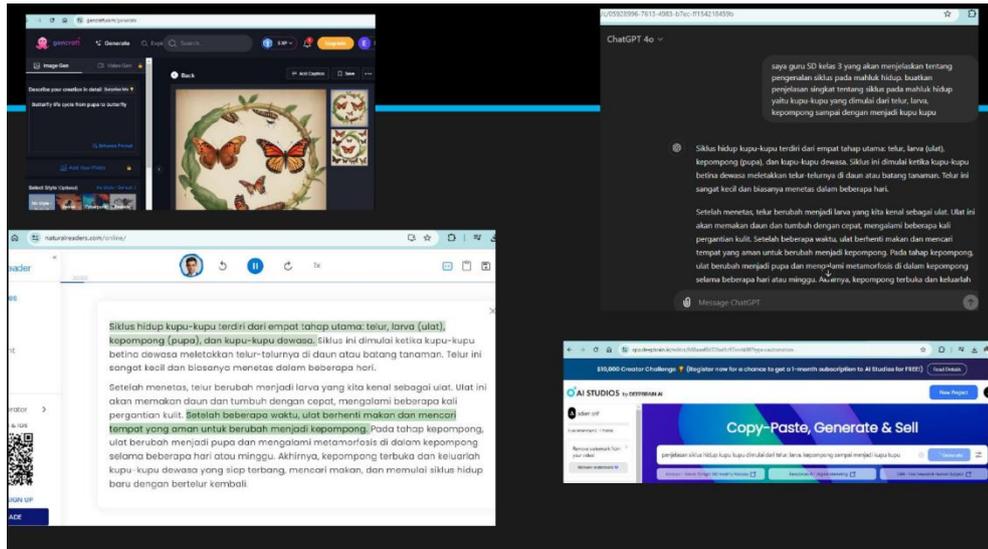
Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan telah mampu membuat bahan ajar berbantuan Kecerdasan Buatan. Indikator ini tampak pada kuisisioner yang diisi oleh peserta.

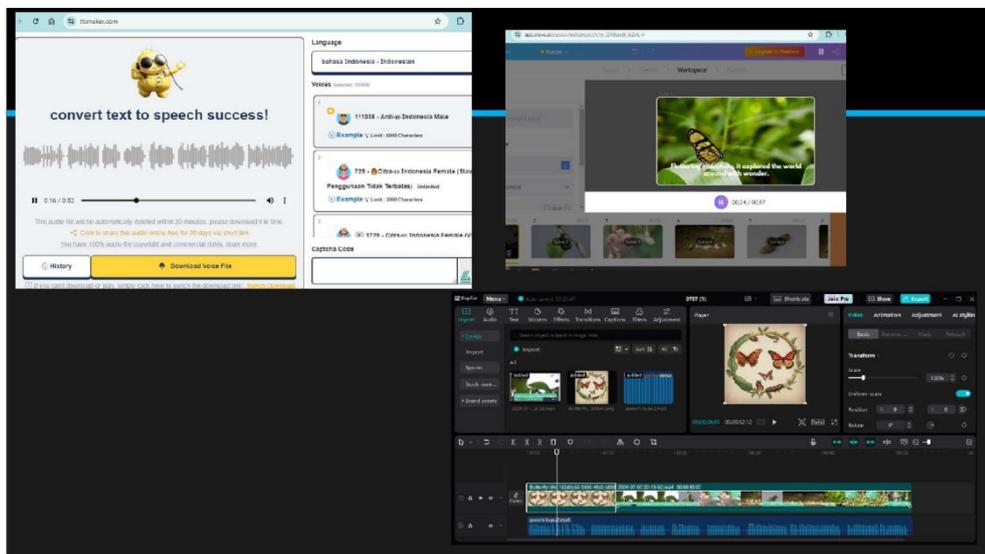


Gambar 1. Kesiapan dan kemampuan peserta

Peserta dijelaskan mengenai proses pembuatan bahan ajar baik berupa teks maupun image/gambar yang di generate melalui tool kecerdasan Buatan serta proses editing untuk mengintegrasikan bahan-bahan tersebut agar menjadi bahan ajar yang utuh dalam bentuk animasi maupun film. Di bawah ini merupakan salah satu contoh materi yang diberikan pada peserta.



Gambar 2 Materi generate Text dan Image



Gambar 3 Integrasi materi dalam bentuk editing menjadi film

Foto kegiatan sebagaimana ditampilkan di Gambar 4. Terdapat 20 peserta guru dan 10 Dosen untuk mendukung kegiatan ini



Gambar 4. Pemberian materi oleh Nara sumber Bp. Adam Arif Budiman



Gambar 5. Foto bersama Dosen dan Guru



Gambar 6. Foto bersama Dosen dan Guru

4. KESIMPULAN

Telah dilakukan pelatihan tentang pengembangan materi ajar menarik dengan bantuan Kecerdasan Buatan. Para peserta telah mampu membuat bahan ajar dengan baik dan siap mengimplementasikan materi pelatihannya untuk membuat bahan ajar yang menarik dengan bantuan *tool* Kecerdasan Buatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sejatining Latif, B., Heryanto, D., & Somantri, M. (2024). Penggunaan Buku Bacalah dengan Berbantuan Media Papan Selip (Slot Board) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1-10

- [2] Mayang Manguri, M., Kurniasih, K., & Rahmawati, E. (2024). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 CLJurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(1), 11-30 1.
- [3] Luqmanto, L., Hendriani, A., & Shiera, N. D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah DasarJurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(1), 38-47 1.
- [4] Anggun, R. P., Rengganis, I., & Magistra, A. A. (2024). Analisis Kreativitas Seni dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Mata Pelajaran Seni Rupa Siswa Kelas IV Sekolah DasarJurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(1), 48-54 1.
- [5] Isnaeni, M., Nuryani, P., & Mufliva, R. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Penjumlahan Pecahan Penyebut Tak Sama Berbasis Problem Solving di Kelas IV SDJurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(1), 55-60 1.