

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU BAHASA INDONESIA SMA DI
KABUPATEN BATU BARA**

(Developing Artificial Intelligence-Based Instructional Media to Enhance the Competence of Indonesian Language Teachers of Senior High School in Batubara Regency)

Mardinal Tarigan^{*}, Parulian Sibuea, Siti Mauliddina, Nurul Ilmi

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Deli Serdang, Indonesia

Pos-el: mardinaltarigan@uinsu.ac.id, paruliansibuea@uinsu.ac.id, mauliditudina@gmail.com,
nurulilmi@uinsu.ac.id.

Naskah Diterima Tanggal 18 November 2024; Direvisi Akhir Tanggal 15 Juni 2025;

Diterbitkan Tanggal 28 Juni 2025

DOI: <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i1.1364>

Abstrak

Pengabdian ini merupakan hasil kajian yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Batubara melalui pelatihan pembuatan media ajar berbasis artificial intelligence (AI). Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Tahapan pelaksanaan terdiri atas (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Pengumpulan data dan informasi primer dilakukan dengan metode survei pendasaran (baseline survey) dan guru Bahasa Indonesia di Batubara dalam pembuatan media secara partisipatif (participatory action research/PAR). Survei pendasaran dilaksanakan melalui wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia serta pengamatan lapangan langsung (direct observation). Sementara itu pelaksanaan PAR ditempuh sesuai dengan spesifikasi kaidah dan prinsipnya, yakni melibatkan aspirasi peran serta (partisipasi) guru Bahasa Indonesia. Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari dengan pelatihan tools Artificial Intelligence (AI) yakni POP AI, Magicshool, Educaplai AI, Prezzi AI, Perplexity, Quillbot dan Open Knowledge Maps. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa adanya peningkatan kompetensi guru memahami, menggunakan dan mengintegrasikan tool AI dalam pembelajaran. Adapun kendala pada implementasi penerapan AI ialah fasilitas koneksi internet dan akun premium tools yang berbayar. **Kata-kata Kunci:** pengabdian, pelatihan, media ajar, artificial intelligence, kompetensi guru.

Abstract

This community service initiative is the result of a study conducted to enhance the competencies of Indonesian language teachers in Batubara Regency through training in the development of teaching media based on artificial intelligence (AI). The training employed a Participatory Action Research (PAR) approach, which emphasizes community empowerment. The implementation stages consisted of: (1) planning, (2) implementation, and (3) evaluation. The collection of primary data and information was carried out by the baseline survey method and Indonesian teachers in Batu Bara in participatory media production (PAR). The foundational survey was carried out through interviews with Indonesian language teachers and direct field observations. Meanwhile, the implementation of PAR is taken in accordance with the specifications of the rules and principles, which involve the aspiration of participation (participation) of Indonesian teachers. The training was carried out for 3 days with training on Artificial Intelligence (AI) tools, namely POP AI, Magicshool, Educaplai AI, Prezzi AI, Perplexity, Quillbot, and Open Knowledge Maps. The results of the implementation show that there is an increase in teachers' competence to understand, use, and integrate AI tools in learning. The obstacles to the implementation of AI are internet connection facilities and paid premium tools accounts.

Keywords: service, training, teaching media, artificial intelligence, teacher competence

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi secara cepat dan efektif guna mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Salah satu aspek teknologi yang kini menjadi perhatian utama adalah kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI), yang menawarkan potensi besar dalam merevolusi metode pembelajaran dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Kecerdasan buatan secara resmi didefinisikan dan diciptakan oleh John McCarthy sebagai ilmu pengetahuan dan teknik pembuatan mesin cerdas (Collins et al., 2021). AI telah merambah ke berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, dan memberikan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks ini, peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi AI untuk pembelajaran, menjadi sangat krusial. Kecerdasan Buatan bertujuan untuk menciptakan mesin yang dapat berpikir dan bekerja seperti otak manusia (Mohammad, 2020).

Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar pendidikan, memiliki peran vital dalam membentuk identitas dan karakter bangsa (Raditya et al., 2024). Namun, seringkali pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru Bahasa Indonesia untuk terus berinovasi dalam metode pengajarannya. Pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

AI memiliki potensi besar untuk merevolusi cara guru mengajar dan siswa belajar (Rizal, 2024). Dengan kemampuannya untuk menganalisis data, memberikan umpan balik yang cepat, dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan individual siswa, AI dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif (Arnolus Juantri

E. Oktavianus et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, AI dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, mulai dari analisis teks otomatis, pemeriksaan tata bahasa, hingga pembuatan konten interaktif yang membantu siswa memahami konsep-konsep kebahasaan dengan lebih baik (Budi & Sudiana, 2024). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nafri Yanti, Noermanzah, dan Rio Kurniawan dengan judul “Pelatihan Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang” bahwa Pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknologi para guru, memperkaya metode pembelajaran mereka, dan membuka jalan bagi penggunaan teknologi AI dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, diharapkan kualitas pendidikan Bahasa Indonesia dapat semakin ditingkatkan di era digital (Yanti et al., 2024).

Namun, pemanfaatan AI dalam pendidikan juga menghadirkan tantangan tersendiri. Mungkin banyak guru belum familiar dengan teknologi ini dan merasa ragu untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Menurut Nur Qalbi Rustan dan Rusdiana Junaid bahwa hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1) kurangnya pengetahuan. Banyak guru belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang konsep AI dan aplikasi praktisnya dalam pendidikan. Sebagian dari guru masih memilih untuk menggunakan bahan ajar yang mereka sudah ketahui, dan kurangnya minat untuk mengikuti perkembangan zaman. 2) Kurangnya akses. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pemanfaatan AI. Terlebih lagi kepada sebagian sekolah yang jauh dari ibukota ataupun daerah pelosok. Akses merupakan salah satu unsur utama dalam menyongsong kebutuhan teknologi. Tanpa adanya akses yang memadai, guru maupun

siswa akan kesulitan untuk mengikuti perkembangan di era 4.0 ini. 3) Kurangnya dukungan. Karena kurangnya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam mendorong pemanfaatan AI dalam pembelajaran terlihat dari keterbatasan akses terhadap perangkat keras, perangkat lunak, dan koneksi internet yang memadai di sekolah, minimnya anggaran yang dialokasikan untuk pengembangan kapasitas guru dalam bidang AI, serta absennya kebijakan yang jelas dan komprehensif terkait penggunaan AI dalam Pendidikan (Rustan & Junaid, 2024). Oleh karena itu, pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan menjadi sangat penting untuk memastikan para guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi AI, tetapi juga dapat memanfaatkannya secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI untuk guru Bahasa Indonesia SMA di Kabupaten Batu Bara merupakan langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut.

Pelatihan memiliki tujuan tidak hanya membekali para guru dengan keterampilan

KERANGKA TEORI

Artificial Intelligence

Kecerdasan Buatan merupakan fondasi dari banyak konsep di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi komputer. Konsep-konsep tersebut adalah pembelajaran mesin, pembelajaran mendalam, robotika, visi komputer, internet, sistem pemberi rekomendasi, dan pemrosesan bahasa alami (Mohammad, 2020).

John McCarthy dikutip Sung menyatakan bahwa AI adalah ilmu pengetahuan dan teknik untuk membuat mesin yang cerdas, khususnya program komputer yang cerdas. Hal ini terkait dengan tugas serupa yaitu menggunakan komputer untuk memahami kecerdasan manusia, tetapi AI tidak harus membatasi diri pada metode yang dapat diamati secara biologis (Sung, 2024).

teknis dalam menggunakan AI, tetapi juga akan membuka wawasan mereka tentang potensi transformatif teknologi ini dalam dunia pendidikan. Dalam pelatihan ini, para guru akan diperkenalkan dengan berbagai *tools* AI yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, penggunaan *perplexity* untuk membantu siswa berlatih percakapan dalam Bahasa Indonesia, pemanfaatan POP AI untuk membantu siswa dengan kesulitan membaca, atau penggunaan AI untuk menganalisis tulisan siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan mengimplementasikan aspek pedagogis dari penggunaan AI dalam pembelajaran. Para guru akan diajak untuk merefleksikan bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan secara bermakna ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia, bukan sekadar sebagai tambahan yang terpisah. Mereka akan belajar bagaimana merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan AI sambil tetap mempertahankan peran penting interaksi manusia dalam proses belajar-mengajar.

Definisi AI saat ini adalah sistem komputasi yang dapat terlibat dalam proses seperti manusia seperti belajar, beradaptasi, menyintesis, mengoreksi diri sendiri, dan menggunakan data untuk tugas pemrosesan yang kompleks (Munawar et al., 2024). Ketertarikan interdisipliner dari para sarjana dari linguistik, psikologi, pendidikan, dan ilmu saraf yang menghubungkan AI dengan nomenklatur, persepsi, dan pengetahuan dalam disiplin ilmu mereka sendiri dapat menciptakan tantangan ketika mendefinisikan AI. Hal ini telah menciptakan kebutuhan untuk membuat kategori AI dalam area disiplin ilmu tertentu (Crompton & Burke, 2023).

AI adalah teknologi ilmu komputer yang mengajarkan komputer untuk memahami dan meniru komunikasi dan perilaku manusia (Kurniawan et al., 2025).

Berdasarkan data yang diberikan, AI telah menciptakan mesin cerdas baru yang berpikir, merespons, dan melakukan pekerjaan dengan cara yang sama seperti yang dilakukan manusia (Zein, 2023). AI dapat melakukan aktivitas yang sangat teknis dan terspesialisasi seperti robotika, pengenalan suara dan gambar, pemrosesan bahasa alami, dan pemecahan masalah (Ravizki & Lintang Yudhantaka, 2022). AI adalah kumpulan dari beberapa teknologi yang mampu menjalankan tugas-tugas yang membutuhkan kecerdasan manusia. Ketika diterapkan pada proses komersial standar, teknologi ini dapat belajar, bertindak, dan berkinerja dengan kecerdasan seperti manusia. Teknologi ini mensimulasikan kecerdasan manusia pada mesin, sehingga menghemat waktu dan uang dalam transaksi bisnis (Haleem et al., 2022).

Media Ajar

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk plural dari "medium". Definisi literalnya adalah sarana penghubung atau penghantar, yakni penghubung antara pihak pengirim informasi (suatu sumber) dengan pihak penerima informasi (seorang penerima) (Astuti et al., 2021). Berbagai bentuk media mencakup film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, pengajar, dan sebagainya. Media merupakan sarana komunikasi yang meliputi koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sementara itu, media pendidikan didefinisikan sebagai perangkat dan materi yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media pembelajaran telah banyak dikembangkan oleh para pendidik. Menurut Nunuk Suryani (Suryani, 2012) media pembelajaran merujuk pada perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mencakup alat pendukung yang digunakan pengajar serta instrumen penyampai informasi dari sumber pembelajaran kepada pelajar (mahasiswa). Penggunaan media pembelajaran sangat

bermanfaat bagi pengajar yang melaksanakan kegiatan di dalam kelas karena dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Susiliana dan Riyana (2008), menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai perantara informasi dari materi kepada orang yang membutuhkan informasi. Menurut Djamarah dan Zain (2013), media pembelajaran sebagai penghubung informasi dari materi pembelajaran ke pihak yang membutuhkan. Menurut mereka, media pembelajaran merupakan salah satu sumber pengetahuan yang memperluas pemahaman peserta didik, yang penggunaannya perlu diselaraskan dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, serta harus mempertimbangkan kemampuan dan kecakapan pengajar itu sendiri.

METODE

Pengabdian Masyarakat dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) berorientasi pada pemberdayaan masyarakat (Maryuni et al., 2024). PAR berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar masyarakat dapat menjadi aktor perubahan, bukan objek pengabdian.

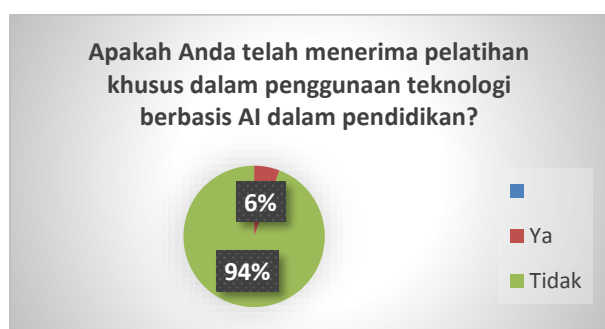
Pengabdian ini melatih guru-guru Bahasa Indonesia di Batubara yang terdiri atas 34 guru. Adapun tahapan yang dilaksanakan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengumpulan data dan informasi primer dilakukan dengan metode survei pendasaran (*baseline survey*) dan guru Bahasa Indonesia di Batu Bara dalam pembuatan media secara partisipatif (*participatory action research/*PAR). Survei pendasaran dilaksanakan melalui wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia serta pengamatan lapangan langsung (*direct observation*).

PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang dilakukan melalui kegiatan survei pada hari Selasa, 20 Agustus 2024 bersama pimpinan MGMP Bahasa Indonesia di Kabupaten Batubara mengungkapkan bahwa para pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pengajaran keterampilan menulis, baik untuk tulisan akademis maupun karya sastra. Berdasarkan hasil pembahasan bersama, diputuskan untuk menyelenggarakan *workshop* dan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang lebih fundamental dan praktis untuk meningkatkan kapabilitas guru Bahasa Indonesia di Batubara, sejalan dengan ketentuan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Peraturan tersebut menetapkan empat aspek kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru, yaitu kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan kompetensi sosial (Hikmah, 2022).

Survei Awal

Berdasarkan hasil survei awal ditemukan bahwa rata-rata guru Bahasa Indonesia di Batubara memerlukan sebuah pelatihan tambahan dalam pembuatan media ajar berbasis teknologi, yakni kecerdasan buatan.



Gambar 1. Survei Kebutuhan Guru-Guru untuk Melaksanakan Pelatihan

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa guru Bahasa Indonesia di Batubara sebagian besar belum pernah mengikuti pelatihan teknologi berbasis AI dalam pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan ini

dilakukan. Pandangan ini sangat terkait dengan pernyataan Suhud Aryana, dkk bahwa kemampuan guru abad 21 harus lebih update dalam mengenal teknologi digital dibandingkan siswanya (Aryana et al., 2022).

Pelaksanaan Pelatihan Hari Pertama

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menerapkan dua metode pendekatan, yakni pendekatan pelatihan dan pendampingan. Sebagai tahap awal, sebelum mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan teknologi AI, para pengajar Bahasa Indonesia mengikuti sesi *zoom meeting* yang dipimpin oleh pembicara pertama yang membahas pengenalan teknologi AI. Pembicara tersebut merupakan pakar dari Malaysia dengan gelar Associate Prof. Ir. TS. Dr. Mohd Nazri Bin Mohd Warip.

Pada pengenalan AI ini, guru-guru yang terdiri atas 34 orang sangat antusias mengikuti pelatihan. Mereka penasaran untuk mengaplikasikan segera mungkin *tools* AI tersebut sehingga pekerjaan mereka menjadi lebih efektif dan efisien.

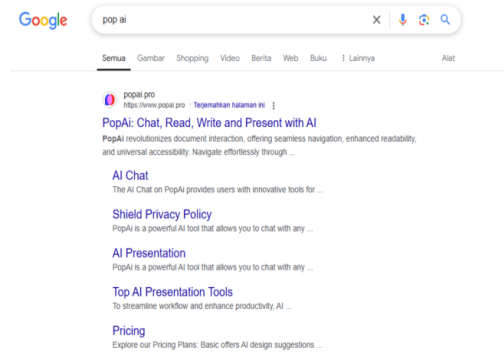
Selanjutnya pada kegiatan pertama setelah pengenalan AI, yaitu pelatihan sekaligus pendampingan guru-guru pembuatan media ajar berupa membuat PPT (*Power point*) dengan cara cepat melalui *tools* AI, yaitu POP AI, para guru mendapatkan pelatihan mengenai cara-cara menggunakan *tools* POP AI untuk membuat *power point* dengan cepat. Pada pelatihan ini, seluruh guru bahasa Indonesia yang terdiri atas 38 guru memiliki semangat yang luar biasa.

Pada kegiatan pelatihan dan pendampingan POP AI, guru-guru diharapkan membawa laptop dan melakukan pelatihan sekaligus di dampingi tim panitia. POP AI merupakan *tools* AI yang dapat membuat *power point* dalam waktu cepat, dan *tools* ini membantu guru membuat *power point* hanya dengan memasukkan perintah yang diinginkan.

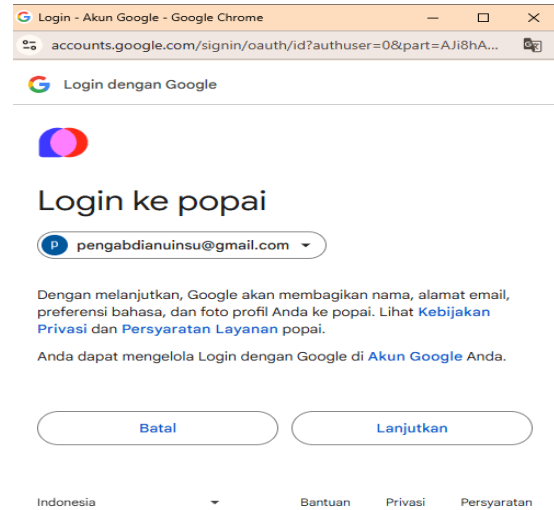
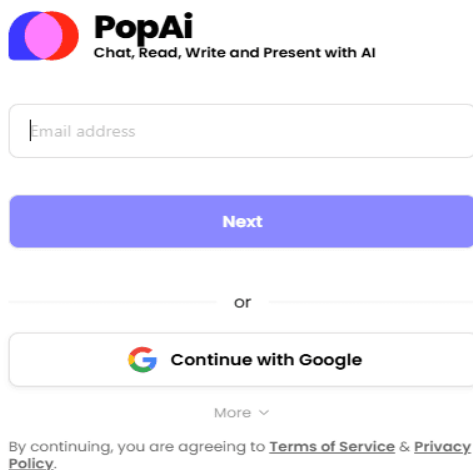
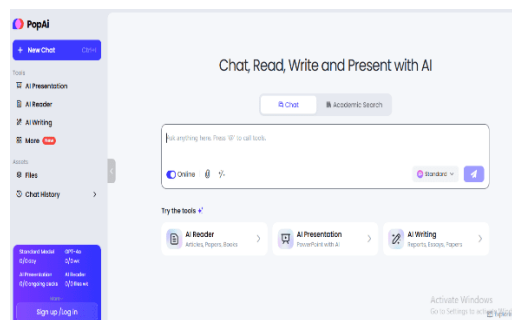
Guru-guru yang mengaplikasikan *tools* POP AI ini, sangat antusias karena merasa terbantu, khususnya *tools* ini mudah diakses

dan hasil PPT dapat diunggah. Namun pada tools ini, hanya dibatasi sekali dalam sehari untuk mengunduh hasil kerja. Selibihnya harus berlangganan per bulan. Adapun langkah-langkah menggunakan POP AI sebagai berikut:

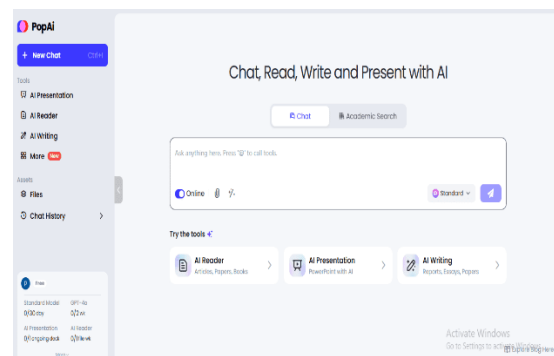
1. Kunjungi situs resmi Pop AI



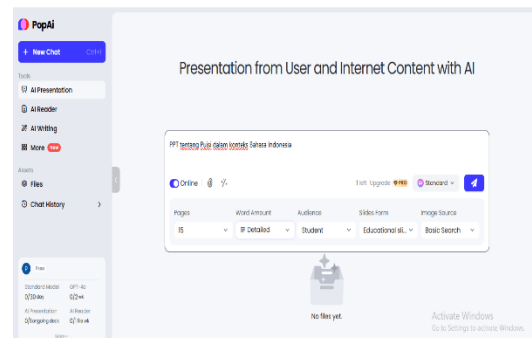
2. buat akun untuk mengakses semua fitur yang tersedia.

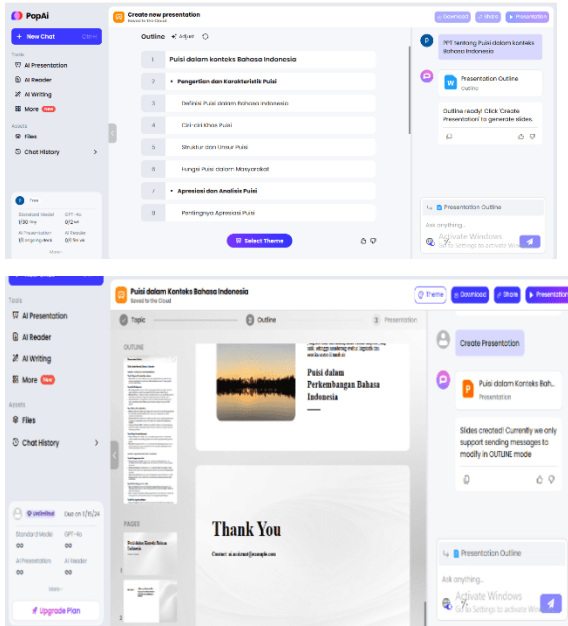


3. Gunakan fitur obrolan untuk bertanya tentang berbagai topik, meminta penjelasan, atau mendapatkan ide kreatif. Pop AI dirancang untuk memberikan respons cepat dan relevan.

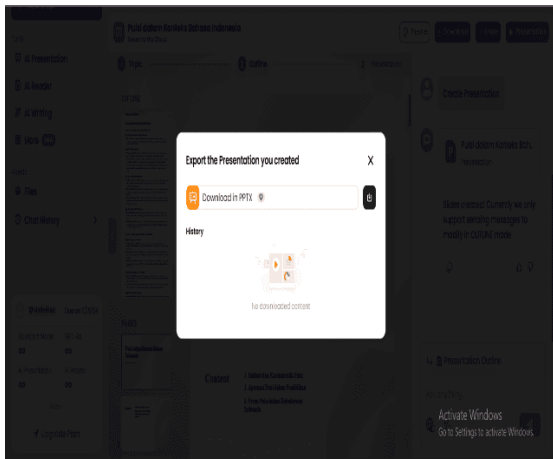


4. Akses fitur pembuatan presentasi di sidebar. Masukkan instruksi atau topik presentasi yang ingin Anda buat. Setelah puas dengan garis besar, Pop AI akan membantu Anda membuat slide presentasi yang dapat disesuaikan dan diekspor dalam format PPTX

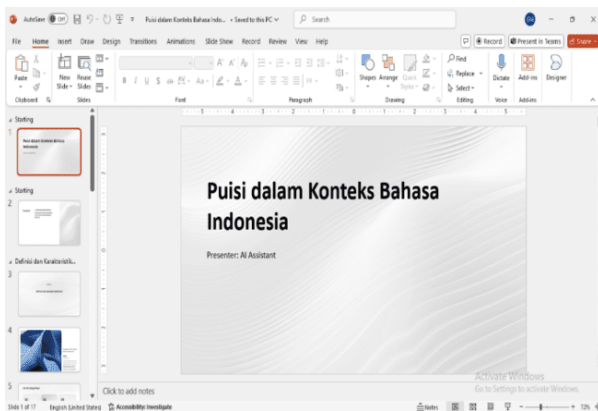




5. Download hasil PPT



6. Hasil Download

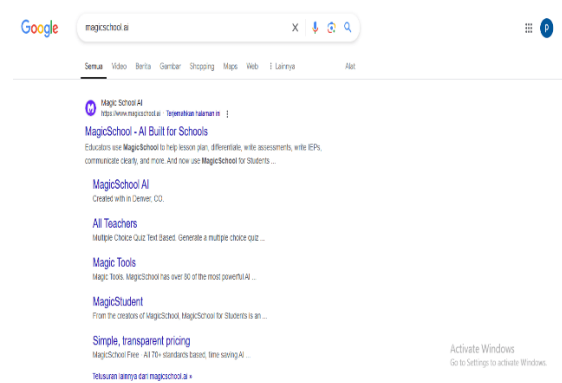


Pada pelatihan POP AI, guru-guru antusias sehingga merasa senang mendapatkan pengetahuan. Hal ini sejalan

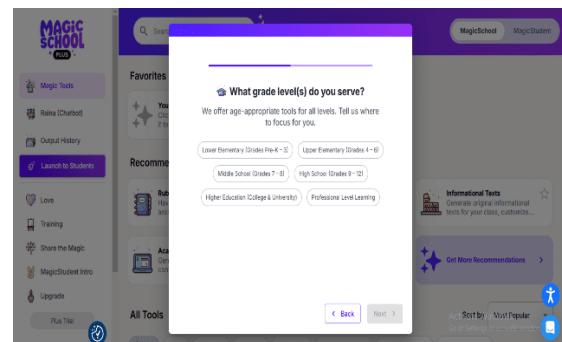
dengan pelatihan yang dilakukan Indah Pratiwi Putri yakni, terdapat peningkatan signifikan kualitas pembelajaran melalui penerapan POP AI (Puti et al., 2021).

Selanjutnya ada *tools magic school AI* yang membantu guru untuk membuat soal dengan memasukkan perintah tema, sehingga guru tidak mengalami kesulitan mencari bahan untuk membuat soal. Pada pelatihan dan pendampingan *tools* ini, guru-guru menggambarkan wajah bahagia karena sangat membantu untuk meringankan waktu bekerja mereka. Selain menyajikan soal, *tools* ini dapat membantu guru untuk pembuatan modul ajar. Adapun langkah-langkah menggunakan *tools magic school AI* sebagai berikut:

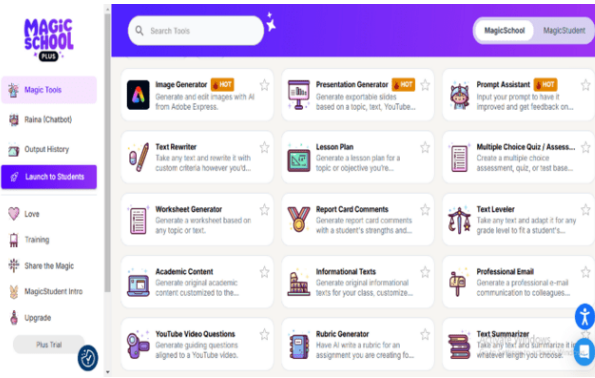
1. Kunjungi situs resmi MagicSchool AI dan lakukan login untuk mengakses semua fitur yang tersedia



2. Tentukan tingkat kelas yang sesuai dengan kebutuhan Anda, mulai dari taman kanak-kanak hingga kelas 12 atau perguruan tinggi.



3. Guru dapat memilih kebutuhan yang diinginkan seperti gambar di bawah ini.

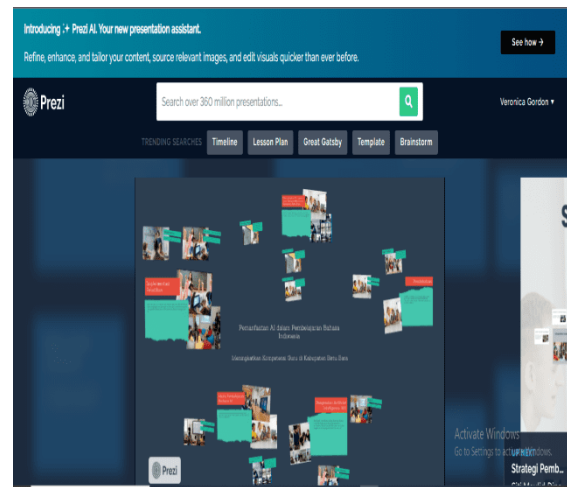
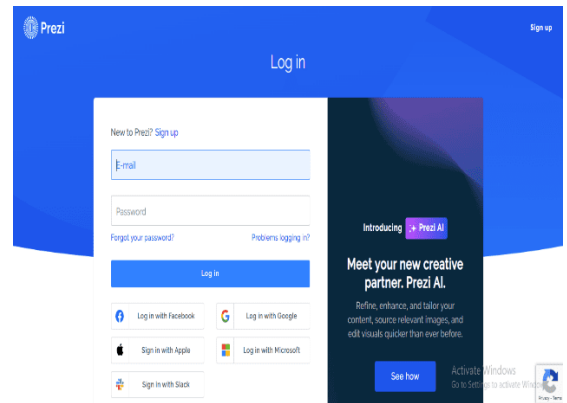
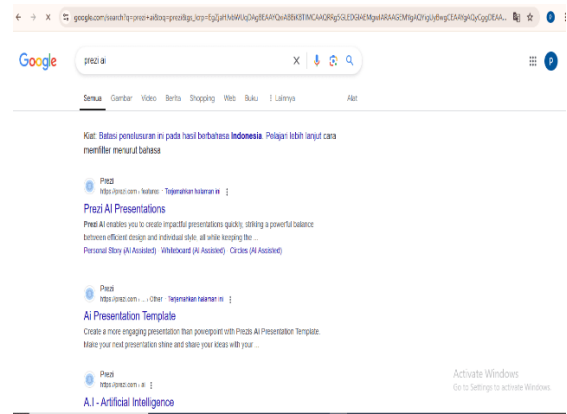


Pada materi ini, respons guru-guru semakin baik, karena banyak *tools* yang mereka butuhkan, seperti pembuatan soal. Keberadaan *magicshool AI* ini, guru-guru mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan teknologi mereka. Hal ini senada dengan hasil pelatihan Anisah, dkk. bahwa terjadi peningkatan yang mana sebelum pelatihan nilai kemampuan guru dalam menggunakan *magic school* 68% sedangkan setelah pelatihan nilai kemampuan guru dalam menggunakan *magic school* menjadi 98%. Hal ini berarti bahwa pelatihan dapat meningkatkan kompetensi digital guru dan pemahaman guru dalam menggunakan *AI Magic School* (Anisah et al., 2024).

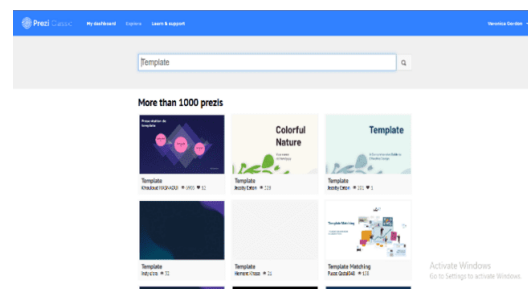
Pelaksanaan Pelatihan Hari Kedua

Kegiatan pada hari kedua, kegiatan kedua, yaitu pelatihan dan pendampingan aplikasi *tools Prezi AI*, pada kegiatan pelatihan *tools* ini guru-guru diharapkan membawa laptop sama seperti kegiatan sesudahnya. *Tools* ini sama seperti *POP AI*, tetapi memiliki perbedaan pada tampilan. *POP AI* hanya menyajikan *power point* berbentuk *slide*, sedangkan *Prezi AI* menyajikan *power point* dengan animasi dan diunduh dalam bentuk video. Adapun langkah-langkah menggunakan *Prezi AI* sebagai berikut:

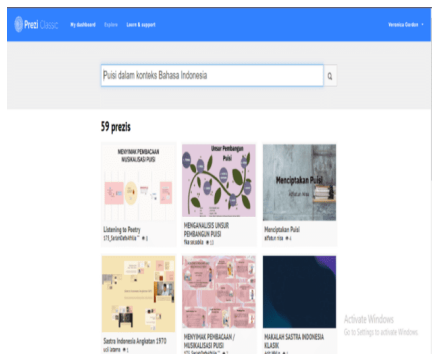
1. Akses situs web Prezi dan buat akun jika Anda belum memilikinya. Jika sudah memiliki akun, cukup masuk ke platform.



2. Setelah masuk, pilih template yang sesuai dengan tema presentasi Anda.



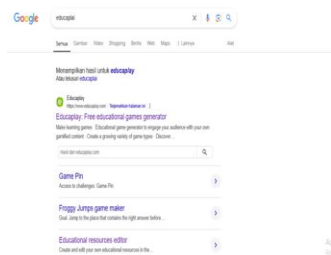
- Setelah memilih template, maka ketik tema PPT yang diinginkan. Kemudian pilih template sesuai keinginan, maka hasil PPT tersaji dan dapat diunduh seperti gambar berikut:



Dengan adanya *Prezi AI*, guru-guru terbantu dalam menyajikan materi Pelajaran, sebagaimana pelatihan yang telah dilakukan oleh Gunawan Witjaksono, dkk bahwa Prezi untuk mempermudah tugas presentasi serta meningkatkan kualitas komunikasi akademik di era 4.0 (Witjaksono et al., 2023).

Selain *Prezi AI*, diluncurkan penyajian *tools educaplay AI*, dimana guru-guru memasukkan soal dan kunci jawaban pada media pembelajaran yang telah disediakan template oleh *tools* ini. Pada *tools* ini, guru tidak perlu menghitung skor siswa, karena *tools* tersebut sudah menyediakan skor yang diperoleh siswa. Kegiatan kedua, guru-guru mengalami keluhan karena kedua *tools* ini terbatas, harus membayar. Namun, pemateri memberi solusi untuk membeli akun premium dengan harga terjangkau agar dapat mengakses *tools* yang membantu guru-guru bahasa Indonesia di Batubara. Adapun langkah-langkah menggunakan *tools educaplay AI* sebagai berikut:

- Kunjungi Situs: Buka [Educaplay](https://www.educaplay.com) di peramban Anda. Daftar dan masuk.



- Setelah masuk, guru dapat memilih permainan yang diinginkan



Pelatihan ini menghasilkan peningkatan kompetensi guru Bahasa Indonesia dengan banyaknya fitur media kuis disajikan ke siswa. Hal ini senada dengan hasil pelatihan dari Indriyani, dkk. bahwa pelatihan pembuatan game *Wordplay* menggunakan *Wordwall* dan *Educaplay* berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Muazzomi et al., 2024).

Pada kegiatan kedua, guru-guru mengalami keluhan karena kedua *tools* ini terbatas, harus membayar. Namun, pemateri memberi solusi untuk membeli akun premium dengan harga terjangkau agar dapat mengakses *tools* yang membantu guru-guru bahasa Indonesia di Batubara.

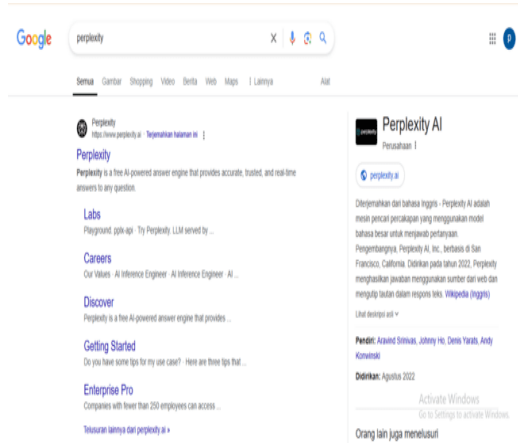
Pelaksanaan Pelatihan Hari Ketiga

Pada kegiatan akhir, pelatihan dan pendampingan *tools AI* untuk membantu guru-guru menulis karya ilmiah. Adapun *tools AI* yang disajikan berupa *Perplexity*, *Quillbot* dan *Open Knowledge Maps*.

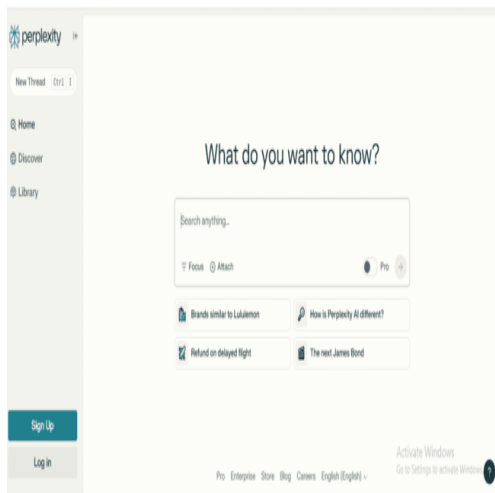
Perplexity AI merupakan sistem penjawab pertanyaan yang dikembangkan secara khusus untuk menyajikan informasi dalam bentuk ringkas dengan memanfaatkan teknologi OpenAI GPT 3.5. Keunggulan utama *Perplexity* terletak pada kemampuannya memberikan jawaban disertai dengan sitasi dan sumber rujukan yang jelas mengenai asal informasi

tersebut. Fitur ini meningkatkan kredibilitas dan keandalan setiap jawaban yang diberikan. Adapun langkah-langkah menggunakan *perplexity* AI sebagai berikut:

1. Kunjungi *website perplexity*. Masuk menggunakan akun Google.



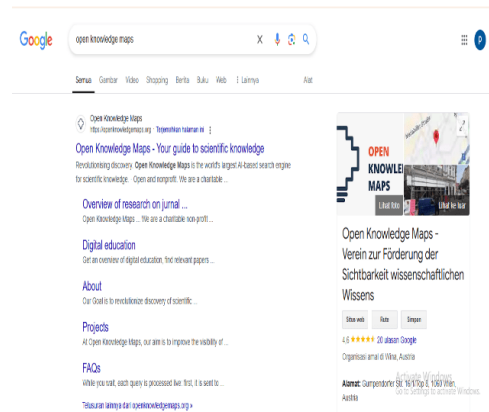
2. Setelah masuk, guru dapat melakukan percakapan untuk mencari ide, *review jurnal/buku* seperti gambar dibawah ini



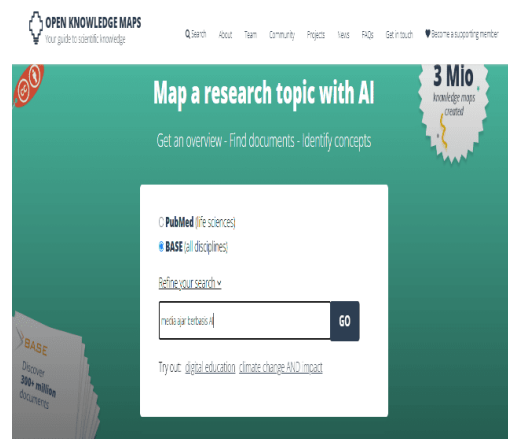
Pada pelatihan ini, guru-guru Bahasa Indonesia semakin tertarik, hal ini karena menambah pengetahuan untuk mencari ide dan referensi menulis karya.

Selanjutnya, memberikan pelatihan dan pendampingan *tools Open Knowledge Maps* yang merupakan alat untuk membantu peneliti dan ilmuwan terapan menemukan dan mempelajari makalah yang berkaitan dengan bidang pekerjaan mereka. Adapun langkah-langkah menggunakan *tools Open Knowledge Maps* sebagai berikut:

1. Kunjungi situs *tools Open Knowledge Maps*.



2. Setelah membuka situs *Open Knowledge Maps*, guru dapat mencari referensi sesuai kebutuhan.



3. Maka referensi yang berkaitan akan tersaji seperti gambar berikut.



Setelah peserta memperoleh pemahaman tentang *tools knowledge maps* sebagai instrumen pencarian referensi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pelatihan dan pendampingan penggunaan *tools QuillBot*. QuillBot merupakan aplikasi daring yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas dan profesionalitas tulisan dengan kemampuan mengatur ulang struktur frasa dan kalimat, mengidentifikasi serta mencegah penjiplakan, dan merangkum konten panjang menjadi lebih ringkas.

Selama berlangsungnya pelatihan dan pendampingan tentang pengembangan media pembelajaran serta penyusunan karya ilmiah dengan dukungan kecerdasan buatan, peserta menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka secara proaktif mengajukan beragam pertanyaan terkait penulisan akademis dan menyampaikan tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan media ajar dan penyusunan karya ilmiah.

Interaksi komunikatif dua arah terbentuk dengan baik sepanjang acara pelatihan. Kalangan pendidik menampakkan semangat dan minat besar dalam mengikuti program ini, karena mereka memandangnya sebagai kesempatan berharga untuk mendapatkan pengetahuan mutakhir dalam mengembangkan media pembelajaran dan menyusun karya tulis ilmiah. Selain itu, pelatihan ini juga berfungsi sebagai wadah penyegaran wawasan mereka mengenai aspek-aspek yang berhubungan dengan perkembangan teknologi terkini.

Menjelang penutupan pelatihan, para peserta yang mengikuti sesi pengembangan media pembelajaran dan penyusunan karya ilmiah memperoleh pembaruan pengetahuan yang sangat bermanfaat. Informasi yang diberikan berhasil merevitalisasi keterampilan dan wawasan mereka yang sudah lama tidak terasah dalam bidang ini.

Mayoritas peserta memiliki keterbatasan kesempatan dalam menghadiri pelatihan serupa sebelumnya, sehingga pemahaman mereka mengenai metodologi penulisan karya ilmiah masih relatif terbatas. Program ini tidak hanya menyediakan materi komprehensif tentang teknik pembuatan

media pembelajaran dan penyusunan karya ilmiah, tetapi juga memberikan model-model penelitian survei berkualitas tinggi yang dapat dijadikan referensi konkret. Contoh-contoh praktis tersebut diharapkan menjadi panduan yang aplikatif ketika mereka mengembangkan karya ilmiah di masa mendatang.

Hasil Monitoring

Berdasarkan monitoring yang dilakukan sebulan setelah pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian menyebarkan kuesioner untuk melihat hasil peningkatan kompetensi guru. Hasil survei dapat dilihat pada tabel di berikut.

Tabel 1. Hasil Survei Awal (Sebelum Melaksanakan Pelatihan)

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		Ya	Tidak		
1	Apakah Anda sudah mengetahui Teknologi berbasis AI?	34	0		
No	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
2	Seberapa baik Anda memahami potensi AI dalam meningkatkan kualitas embelajaran Bahasa Indonesia?	0	0	20	14
3	Seberapa baik Anda mengoperasikan tools AI untuk membuat materi pembelajaran?	0	0	15	19
4	Seberapa baik Anda mengintegrasikan AI dalam pembuatan media pembelajaran interaktif?	0	0	6	28
5	Seberapa baik Anda memanfaatkan AI untuk membuat variasi metode pembelajaran?	0	0	9	25

No	Pernyataan	Ya	Tidak
6	Apakah Anda merasa butuh pelatihan AI dalam pembelajaran?	34	0

Pada tanggal 25 Oktober 2024, tim pengabdian melakukan monitoring sekaligus pengambilan survei akhir untuk melihat peningkatan kompetensi guru. Adapun hasil survei akhir sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Survei Akhir (Setelah Melaksanakan Pelatihan)

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		Ya	Tidak		
1	Apakah Anda sudah mengetahui Teknologi berbasis AI?	34	0		
No	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
2	Seberapa baik Anda memahami potensi AI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia?	21	13	0	0
3	Seberapa baik Anda mengoperasikan tools AI untuk membuat materi pembelajaran?	23	11	0	0
4	Seberapa baik Anda mengintegrasikan AI dalam pembuatan media pembelajaran interaktif?	24	10	0	0
5	Seberapa baik Anda memanfaatkan AI untuk membuat variasi metode pembelajaran?	15	19	0	0

Berdasarkan kedua tabel diatas diketahui bahwa media pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan

kompetensi guru Bahasa Indonesia di Batubara. Hal ini sejalan dengan penelitian Nafri Yanti, dkk dengan judul “Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang” bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknologi para guru, memperkaya metode pembelajaran mereka, serta membuka jalan bagi penggunaan teknologi AI dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Yanti et al., 2024). Pada akhirnya, pelatihan ini memberikan dampak signifikan dalam mempersiapkan para guru untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan keterampilan baru yang mereka peroleh, para peserta diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa modern. Meskipun pelatihan berjalan dengan sukses, tetapi masih ada kendala yaitu, koneksi internet di kelas sangat terbatas, bahkan sebagian guru masih memakai koneksi internet sendiri, selain itu koneksi internet mengalami ketidakstabilan jaringan yang mengganggu sistem pelaksanaan. Beberapa guru mengalami kendala mengenai akun premium berbayar dari beberapa *tool Artificial Intelligence* dan koneksi internet yang belum memadai sehingga mengalami kesulitan dalam menerapkan *tool Artificial Intelligence* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada kepala sekolah untuk memenuhi fasilitas kebutuhan guru menghadapi dunia modern dengan kekuatan teknologi saat ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pelatihan di lapangan bahwa AI generatif memiliki potensi besar untuk merevolusi cara kita belajar dan mengajar Bahasa Indonesia. AI generatif dapat menghasilkan berbagai jenis materi pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti cerita interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal yang dipersonalisasi. Materi pembelajaran ini dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan

menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam beberapa aspek, seperti pemahaman, kosakata, dan tata bahasa. Senada dengan hasil penelitian Rizal, bahwa AI generatif dapat digunakan untuk membantu guru membuat materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. AI generatif dapat digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa (Rizal, 2024).

Kecerdasan buatan telah membawa revolusi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknologi AI digunakan untuk memberikan dukungan pembelajaran bahasa kepada para siswa. Platform dan alat yang didukung AI menawarkan latihan interaktif, umpan balik secara *real-time*, dan penyampaian konten yang adaptif berdasarkan kebutuhan dan tingkat kemahiran pembelajar (Abimanto & Mahendro, 2023).

Dalam aspek pembelajaran menulis, AI berfungsi sebagai asisten penulisan yang membantu siswa memperbaiki tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat. Sistem AI mampu memberikan koreksi instan dan saran perbaikan yang memungkinkan siswa belajar dari kesalahan secara *real-time*. Selain itu, AI dapat membantu mengembangkan kreativitas menulis dengan memberikan ide-ide topik, *outline*, atau bahkan membantu mengatasi *writer's block*.

Untuk kemampuan membaca dan pemahaman teks, AI menyediakan analisis mendalam terhadap karya sastra Indonesia. Teknologi ini mampu membantu siswa memahami makna tersurat dan tersirat dalam puisi, cerpen, atau novel dengan memberikan penjelasan konteks historis, analisis tema, dan interpretasi simbolisme yang terkandung dalam teks.

AI juga sangat bermanfaat dalam pembelajaran tata bahasa Indonesia. Sistem pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa, memberikan latihan yang dipersonalisasi, dan mengidentifikasi area yang memerlukan penguatan tambahan. Hal

ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dalam konteks pembelajaran kosakata, AI dapat membantu siswa memperluas perbendaharaan kata melalui sistem rekomendasi yang cerdas. Teknologi ini dapat menyajikan kata-kata baru beserta contoh penggunaan dalam konteks yang tepat, sinonim, antonim, dan asal-usul kata untuk memperkaya pemahaman linguistik siswa.

AI juga memungkinkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih inklusif dengan menyediakan berbagai mode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Teknologi *text-to-speech* dan *speech-to-text* membantu siswa dengan kebutuhan khusus untuk tetap dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Suwahyu, 2025).

Dengan segala manfaat yang ditawarkan, pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digital dengan tetap melestarikan dan mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengabdian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa pelatihan mengalami keberhasilan dengan adanya peningkatan kompetensi guru Bahasa Indonesia di Batubara, namun masih ada beberapa kendala seperti fasilitas pembelajaran berbasis AI. Maka dibutuhkan dukungan dari pihak internal sekolah untuk memenuhi kebutuhan guru menghadapi era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Mahendro, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 256–266.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v2i2.844>
- Anisah, Rifma, Sulastri, & Ningrum, T. A. (2024). Peningkatan Kompetensi profesional Guru melalui literasi digital.

- Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 31–40. <https://ejournal.staknkupang.ac.id/ojs/index.php/apos/article/view/93>
- Arnolus Juantri E. Oktavianus, Lamhot Naibaho, & Djoys Anneke Rantung. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 473–476.
- Aryana, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan Kompetensi Guru Profesional Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Abad 21. *Semantik*, 11(1), 71–86. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p71-86>
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>
- Budi, I. S., & Sudiana, I. B. P. N. W. I. N. (2024). Peran dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence dalam Inovasi Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Depan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1188–1194.
- Collins, C., Dennehy, D., Conboy, K., & Mikalef, P. (2021). International Journal of Information Management Artificial intelligence in information systems research : A systematic literature review and research agenda. *International Journal of Information Management*, 60(June), 102383. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2021.102383>
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education : the state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Haleem, A., Javaid, M., Asim Qadri, M., Pratap Singh, R., & Suman, R. (2022). Artificial intelligence (AI) applications for marketing: A literature-based study. *International Journal of Intelligent Networks*, 3(September), 119–132. <https://doi.org/10.1016/j.ijin.2022.08.005>
- Hikmah, S. N. A. (2022). Problematika Mutu dan Kompetensi Guru Bahasa Indonesia. *PENEROKA: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 33(1), 1–12.
- Kurniawan, G., Afriano, A., & Putri, D. A. E. (2025). Pengaruh Ai dan Mind Mapping terhadap Pemahaman Materi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *JIMPS*, 123–129.
- Maryuni, S., Pardi, Darmawan, D., & Apriyani, E. (2024). Inovasi TELESIS dalam mendorong gerakan literasi masyarakat melalui pendekatan digital. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(3), 424–437. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i3.21976>
- Mohammad, S. M. (2020). Artificial Intelligence in Information Technology. *SSRN Electronic Journal*, 7(6), 168–175. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3625444>
- Muazzomi, N., Siregar, M., & Ismiatun, A. N. (2024). *Pelatihan Pembuatan Game Wordplay (Wordwall dan Educaplay) Untuk Meningkatkan Motivasi*. 21, 186–192.
- Munawar, Z., Sutjiningtyas, S., Putri, N. I., Komalasari, R., & Soerjono, H. (2024). Manfaat Kecerdasan Buatan pada Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 5, 213–224.
- Puti, I. P., Marcelina, D., Yulianti, E., & Saluza, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Menggunakan PopAi di SD Negeri 13 Palembang Coaching. *Abdimas Galuh*, 3(1), 32–38.
- Raditya, F., Maharani, Z., Putri, S. F., Silvia, M., Destar, J., & Hermia, D. (2024). Peran dan Fungsi Bahasa Indonesia dalam Membangun Identitas dan Integrasi Nasional. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*.
- Ravizki, E. N., & Lintang Yudhantaka. (2022). Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia. *Notaire*, 5(3), 351–376.

- <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>
- Rizal, M. A. S. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 7080–7095. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10752%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/10752/7698>
- Rustan, N. Q., & Junaid, R. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *SIMULAJAJI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat URL*, 1(1), 1–7.
- Sung, J. J. Y. (2024). Artificial intelligence and the future of medicine. *Artificial Intelligence in Medicine: From Ethical, Social, and Legal Perspectives*, 1–12. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-95068-8.00001-7>
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak.
- Susiliana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. FIP UPI.
- Suwahyu, I. (2025). Kontribusi Artificial Intelligence Dalam Mewujudkan Pembelajaran PAI yang Adaptif dan Inklusif. *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam*, 3(1), 24–32.
- Witjaksono, G., Nasar, I., Ahyani, E., Nugroho, I. H., & Raharjo, I. B. (2023). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) Google Slides Dan Prezi Sebagai Alat Bantu Bagi Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Presentasi. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 105–114.
- Yanti, N., Noermanzah, & Kurniawan, R. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang*. 2, 169–177.
- Zein, A. (2023). Dampak Penggunaan ChatGPT pada Dunia Pendidikan. *JITU: Jurnal Informatika Utama*, 1(2), 19–24. <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/jitu/article/view/151>