

LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

2023

**DOSEN
FAKULTAS
TARBIYAH DAN
ILMU KEGURURAN**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURURAN
UIN SMDD BUKITTINGGI**

LAPORAN
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(PKM) MANDIRI
DOSEN PADA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN



Workshop Media Pembelajaran Berbasis
AI (Artificial Intelligence) untuk Guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang,
Agam, Sumatera Barat

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2023

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional dalam memberikan *transfer knowledge* kepada peserta didiknya. Alat bantu yang digunakan guru dalam melakukan *transfer knowledge* dengan menggunakan media pembelajaran, dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah berupa hasil belajar peserta didiknya yang meliputi peningkatan tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik dan efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut secara baik diperlukan peran maksimal seorang guru dalam menyampaikan materi baik dalam penyampaian materi maupun dalam penggunaan media. Disini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan guru.

Media adalah sesuatu yang dapat dijadikan perantara, media bisa dalam bentuk visual maupun non visual, dalam pembelajaran media merupakan hal yang penting guna menunjang aktifitas pembelajara. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Media pembelajaran bisa dibuat dalam bentuk video, teks dan audio, yang lebih dikenal sebagai multimedia. Namun, belum semua guru dapat memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran tersebut.

Desain pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran di sekolah dasar adalah desain yang dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Desain pembelajaran merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi ntuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa. Kemampuan awal siswa terhadap pengetahuan menjadi salah satu acuan untuk mendesain pembelajaran. Selain itu, perumusan tujuan dan pemilihan media yang tepat dapat mewujudkan terjadinya pembelajaran yang dharapkan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tim dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Bukittinggi melaksanakan kegiatan PkM dalam bentuk workshop dengan mengangkat tema “ **Workshop Media Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelegence)**” untuk guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, Sumatera Barat.

B. Identifikasi Masalah untuk Kegiatan PkM

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam melakukan pengajaran kurikulum merdeka sekarang menuntut guru sebagai Pendidik dan pengajar untuk lebih bisa memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dan memperlancar proses jalanya pembelajaran.

C. Batasan pada Kegiatan PkM

Pengabdian ini memiliki batasan ruang lingkup yang mencakup untuk membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia komputer yang dapat dimanfaatkan oleh Guru dalam membuat media pembelajaran pada masa sekarang.

D. Tujuan Kegiatan PkM

Adapun kegiatan PkM khususnya oleh dosen-dosen FTIK UIN Bukittinggi berdasarkan masalah di atas adalah bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia komputer dengan lebih mengoptimalkan pemakaian aplikasi atau teknologi AI (Artificial Intelligence) dan disosialisasikan pada kegiatan workshop untuk Guru guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, Sumatera Barat.

E. Waktu Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pelaksanaan kegiatan PkM Dosen FTIK UIN Bukittinggi dilaksanakan pada tanggal 03 – 04 November 2023. Tempat pelaksanaan kegiatan PkM adalah guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, Sumatera Barat.

F. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pengabdian Masyarakat Dosen FTIK

No	Jenis Kegiatan	Vol	Fre	Satuan	Harga	Jumlah
1	Pengumpulan Bahan Ajar	3	1	Bulan	300.000	900.000
2	Bahan yang diperlukan					
	Kertas A4	3	1	Rim	50.000	150.000
	Kertas Sertifikat	1	1	Rim	80.000	80.000
	Fotocopy Laporan	3	1	Paket	50.000	150.000
3	Transportasi pengabdian	12	1	orang	20.000	2.400.000
4	Spanduk	1	1	paket	300.000	300.000
5	Snack	40	1	Kotak	25.000	1.000.000
6	Makan Siang	50	1	Kotak	25.000	1.250.000
Total						6.230.000

G. Narasumber Kegiatan PkM Dosen FTIK

Narasumber pada kegiatan wokshop ini adalah dosen tetap pada prodi PTIK FTIK UIN Bukittinggi, dengan nama sebagai berikut:

No.	Nama	Jabatan
1.	Riri Okra, M.Kom	Dosen
2.	Merry Prima Dewi, M.Pd	Dosen
3.	Nurhasnah,MA	Dosen
4.	Dr. Fenny Ayu Monia M.Pd	Dosen
5.	Diyan Permata Yanda, M.Pd.	Dosen
6.	Puti Andam Dewi , M.Pd	Dosen
7.	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	Dosen
8.	Lena Sastri, M. Pd.	Dosen
9.	Siska Yulia Rahmi, S.Pd.,.M.Pd	Dosen
10	desti sartini S.Pd.I.,M.Pd	Dosen
11	Rahma Yanti	Mahasiswa
12	Renita Haifa Ramadhani	Mahasiswa

H. Peserta Kegiatan PkM Prodi PTIK

Peserta pada kegiatan wokshop ini adalah Guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, Sumatera Barat, dengan nama sebagai berikut:

I. Susunan Kegiatan PkM

1. Hari / Tanggal : Jum'at 03 November 2023

Pelaksanaan Kegiatan FGD Antara dosen dengan Guru SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, Sumatera Barat

2. Hari / Tanggal : Sabtu 04 November 2023

NO	WAKTU/JAM	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB/ NARASUMBER
1	07.30 – 08.00	Perjalanan Menuju Lokasi	Seluruh Peserta
2	08.00 - 08.30	PEMBUKAAN KEGIATAN Sambutan: 1. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Tilatang Kamang 2. Perwakilan Dosen	Seluruh Peserta Pengabdian
3	08.30 - 9.30	Manajemen Kelas	1. Merry Prima Dewi, M.Pd 2. Nurhasnah,MA 3. Dr. Fenny Ayu Monia, M.Pd 4. Diyan Permata Yanda, M.Pd
4	09.30 - 12.00	Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Komputer	1. Riri Okra, M.Kom 2. Yulifda Elin Yuspita,M.Kom 3. Rahma Yanti 4. Renita Haifa Ramadhani
Isoma			
5	13.30- 15.30	Media Pembelajaran Berbasis AI	1. Puti Andam Dewi, M.Pd 2. Lena Sastri, M. Pd. 3. Siska Yulia Rahmi, S.Pd.,M.Pd 4. Desti sartini S.Pd.I.,M.Pd
6	15.30-16.00	Penutup	Seluruh anggota PKM

J. Lampiran Daftar Hadir

Daftar Hadir Peserta

ABSENSI PESERTA			
NO	NAMA	NIR/NPTK/NIM	TANDA TANGAN
1	SRI RAHAYU	19680512 1998 02 E 001	
2	TULIK EFENDI	19700723 200501 2005	
3	Irvan Amriang-jah	1990 08 23 2013 11 011	
4	Rahmi Harwandi	198809100604 2001	
5	Rugil Pratiwi	19860606 20001 2005	
6	Sarika Angguni	-	
7	SRI MITA BANTU	-	
8	PERISA TUNAB	198905142035212 019	
9	Safirizel	19640510 1988 01 1021	
10	Dethinni	19791013 2006041006	
11	MARLINDA	19350731 200901 2001	
12	TUHI WAWAN	19960607 200801 2007	
13	Adismayah	19730507 2000 04 2001	
14	Nesiradeli	19680909 199908 1001	
15			
16	Rahmanti	1979060606060605	
17			
18			
19			
20			

[illegible][illegible][illegible]

K. Lampiran Sertifikat Peserta



Dokumentasi Seminar PKM















Pentingnya Media Pembelajaran bagi Generasi Alfa

Presented by:

Riri Okra, M.Kom

Yulifda Elin Yuspita, M. Kom

Rahma Yanti

Renita Haifa Ramadhani



Kegiatan PKM Tim Dosen FTIK UIN Sjech M. Djamil Djambek
Bukittinggi

Perkenalan Generasi Alfa

01 Generasi yang
lahir setelah tahun
2010

02 Tumbuh di era
digital dengan
teknologi canggih



Karakteristik Generasi Alfa

- Terbiasa dengan teknologi sejak usia dini
- Multitasking dan cepat beradaptasi
- Memiliki akses luas terhadap informasi



Manfaat Media Pembelajaran untuk Generasi Alfa

- Memperkaya pengalaman belajar
- Memfasilitasi pembelajaran yang interaktif
- Menyediakan akses ke sumber daya global
- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan



Memperkaya Pengalaman Belajar

- Menghadirkan konten multimedia yang menarik
- Menggabungkan teks, gambar, audio, dan video
- Meningkatkan pemahaman dan daya ingat



Pembelajaran Interaktif

- Menggunakan simulasi, permainan, dan kuis
- Membantu siswa berpartisipasi aktif
- Mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas



Akses ke Sumber Daya Global

- Internet memungkinkan akses ke berbagai informasi
- Menghubungkan siswa dengan pengetahuan global
- Membuka peluang pembelajaran lintas budaya



Motivasi dan Keterlibatan yang Tinggi

- Menyajikan materi yang menarik dan relevan
- Menggunakan elemen visual dan suara yang menarik
- Memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri



Tantangan dalam Menggunakan Media Pembelajaran

- Memerlukan sumber daya teknologi yang memadai
- Mempersiapkan guru dalam penggunaan media
- Menjaga kualitas dan keberlanjutan penggunaan media



Kesimpulan

- Media pembelajaran penting bagi siswa generasi alfa
- Meningkatkan pengalaman belajar, interaksi, dan motivasi
- Membutuhkan dukungan dan persiapan yang tepat



Kesimpulan

- Media pembelajaran penting bagi siswa generasi alfa
- Meningkatkan pengalaman belajar, interaksi, dan motivasi
- Membutuhkan dukungan dan persiapan yang tepat





AI DALAM PEMBELAJAR AN

H. A. Simon [1987] :

“ Kecerdasan buatan (artificial intelligence) merupakan kawasan penelitian, aplikasi dan instruksi yang terkait dengan pemrograman komputer untuk melakukan sesuatu hal yang - dalam pandangan manusia adalah- cerdas”

Rich and Knight [1991]:

“Kecerdasan Buatan (AI) merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia.”

Lesson 2

Intoduction to
AI

(Arificial
Inteligent)

Encyclopedia Britannica:

“Kecerdasan Buatan (AI) merupakan cabang dari ilmu komputer yang dalam merepresentasi pengetahuan lebih banyak menggunakan bentuk simbol- simbol daripada bilangan, dan memproses informasi berdasarkan metode heuristic atau dengan berdasarkan sejumlah aturan”



Tujuan Kecerdasan Buatan

- 1. Membuat mesin menjadi lebih pintar** (tujuan utama)
- 2. Memahami apa itu kecerdasan** (tujuan ilmiah)
- 3. Membuat mesin lebih bermanfaat** (tujuan *entrepreneurial*)



AI dapat dipandang dalam berbagai perspektif

- Dari perspektif **Kecerdasan (Intelligence)**

AI adalah bagaimana membuat mesin yang “cerdas” dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya dapat dilakukan oleh manusia

- Dari perspektif **bisnis**

AI adalah sekelompok alat bantu (*tools*) yang berdaya guna, dan metodologi yang menggunakan *tool-tool* tersebut guna menyelesaikan masalah-masalah bisnis.

- Dari perspektif **pemrograman (Programming)**,

AI termasuk didalamnya adalah studi tentang **pemrograman simbolik, pemecahan masalah, proses pencarian** (*search*)

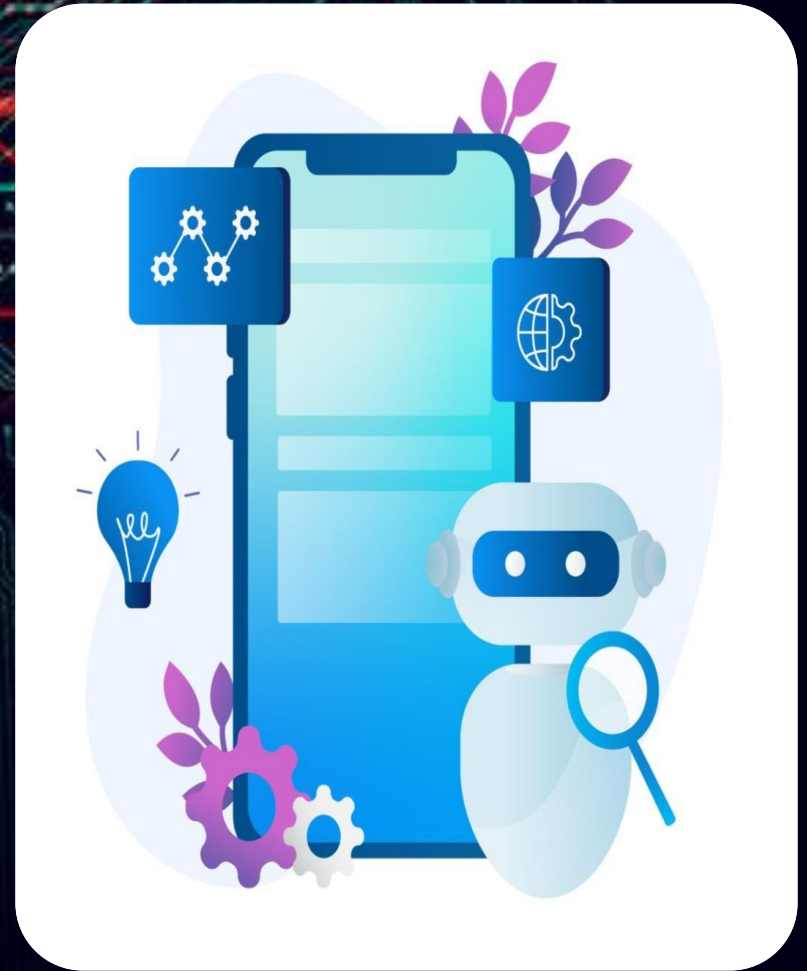
What is AI ?

Sistem yang berpikir seperti manusia Thinking humanly	Sistem yang berpikir secara rasional Thinking rationally
Sistem yang bertindak seperti manusia Acting humanly	Sistem yang bertindak secara rasional Acting rationally

Lesson 3

AI Application

Aplikasi Komputer
/ Smartphone
yang
mengintegrasikan
AI untuk
keperluan tertentu





Lesson 4

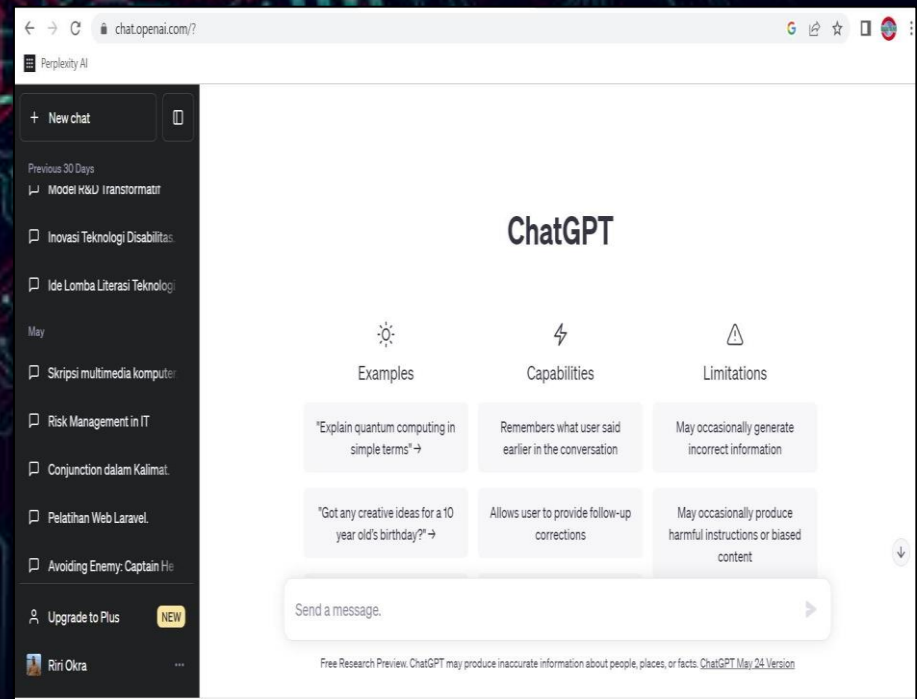
AI Application Usage Practice

Chat GPT

<https://chat.openai.com/>

Chat Generative Pre-trained Transformer

Chat GPT dilatih menggunakan metode pembelajaran mendalam (deep learning) dengan dataset yang sangat luas, termasuk teks dari berbagai sumber seperti artikel, buku, situs web, dan percakapan manusia. Model ini dilatih untuk memahami dan menghasilkan teks yang sesuai dengan input pengguna.



Chat GPT

- Aktifkan Browser
- Buka link <https://chat.openai.com/?>
- Buat akun untuk masuk ke Chat GPT atau gunakan akun Google
- Chat GPT siap digunakan

Uji Coba Chat GPT

Contoh soal

Sebuah tabung memiliki jari jari 7 cm dan tinggi 25 cm.
Berapakan volume tabung?

ElevenLabs

Picture.AI - Home of AI Video Ed... x Bing Chat with GPT-4 x ElevenLabs - Generative AI Text... x

elevenlabs.io/speech-synthesis

Dubbing Release - Automatic voice translation for your videos →

ElevenLabs Speech Synthesis Projects Dubbing VoiceLab Voice Library History Resources ▾

Speech Synthesis

Unleash the power of our cutting-edge technology to generate realistic, captivating speech in a wide range of languages.

Settings

Rachel ▾ + Add voice

Voice Settings ^

Stability

More variable ⓘ More stable ⓘ

Rachel, 11.4.23, 10:24

0:00 / 0:02

25°C Sebagian cerah

Search

ENG US 10:27 04/11/2023

<https://elevenlabs.io/>

QuestionWell

<https://app.questionwell.org/>

QuestionWell

AI. to help *teachers* do their homework.

Generate an endless supply of questions so you can work **smarter** not **harder**.

Just input some reading, and the AI will write Essential Questions, Learning Objectives, and aligned multiple choice questions, which you can then export to your favorite tool.

This image was generated using AI

25°C
Sebagian cerah

Search

ENG US 10:42 04/11/2023

QuestionWell

Create

Saved Sets

Pricing

Contact Us

Topic, Subject & Grade:

This is the general concept the reading discusses e.g. conduction

materi pembelajaran jaringan komputer

Language:

The language the questions will be written in.

Indonesian

Reading:

Copy and paste student reading from any source, or link to a webpage or youtube video and the text will be extracted automatically. You can also leave this section blank and the AI will write the reading for you based on the Topic (above). This text is what the AI will use to write the questions.

Upload

PDF, DOCX, PPTX, JPEG, PNG

Tentu, berikut adalah materi pembelajaran jaringan komputer dalam bentuk paragraf: Jaringan komputer adalah infrastruktur yang memungkinkan perangkat komputer untuk berkomunikasi dan berbagi sumber daya seperti data, printer, dan koneksi internet. Ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita, dan perkembangannya telah melibatkan berbagai konsep dan teknologi yang memengaruhi cara kita berinteraksi dengan informasi dan layanan digital. Topologi jaringan, atau pola hubungan antara perangkat dalam jaringan, mencakup berbagai bentuk, mulai dari topologi bintang yang umum digunakan hingga topologi mesh yang sangat redundan. Protokol jaringan seperti TCP/IP memainkan peran kunci dalam mengatur komunikasi data di seluruh jaringan, dan model OSI memecahnya menjadi tujuh lapisan fungsional yang berbeda. Alamat IP digunakan untuk mengidentifikasi perangkat dalam jaringan, dan IPv4 dan IPv6 adalah dua jenis umum yang digunakan. Jaringan nirkabel atau Wi-Fi telah merevolusi cara kita terhubung dengan internet, dengan standar yang berkembang dan tingkat keamanan yang semakin meningkat. Keamanan jaringan menjadi sangat penting untuk melindungi data dan perangkat dari berbagai ancaman, dan teknik seperti firewall dan enkripsi menjadi solusi yang umum digunakan. Jaringan komputer juga telah menggandeng dengan konsep lain seperti cloud computing dan Internet of Things (IoT) untuk menghadirkan inovasi baru dalam cara kita bekerja dan hidup. Dalam dunia bisnis, jaringan komputer memainkan peran kunci dalam mendukung operasi sehari-hari dan memfasilitasi e-commerce. Dengan banyak sumber daya pembelajaran yang tersedia, Anda dapat menjelajahi dan memahami lebih dalam topik-topik ini dan meningkatkan pengetahuan Anda tentang jaringan komputer.

25°C

Sebagian cerah

Search

ENG

US

10:44

04/11/2023

Pictory.AI - Home of... x Bing Chat with GPT-4 x QuestionWell | AI que x QuestionWell x background teknolo x ChatGPT x

← → ↻ app.questionwell.org/quiz-game/create

seperti firewall dan enkripsi menjadi solusi yang umum digunakan. Jaringan komputer juga telah menggandeng dengan konsep lain seperti cloud computing dan Internet of Things (IoT) untuk menghadirkan inovasi baru dalam cara kita bekerja dan hidup. Dalam dunia bisnis, jaringan komputer memainkan peran kunci dalam mendukung operasi sehari-hari dan memfasilitasi e-commerce. Dengan banyak sumber daya pembelajaran yang tersedia, Anda dapat menjelajahi dan memahami lebih dalam topik-topik ini dan meningkatkan pengetahuan Anda tentang jaringan komputer.

Estimated Words: 449/1000

Outcomes: *(Optional)*
Input your own learning outcomes (or leave this blank, and we'll write them for you).

Start typing to add outcomes...

▼

Choose Jurisdiction

Upgrade ⚡

Choose your curriculum to help us find relevant learning outcomes. [List of supported jurisdictions](#)

Beta

Question Types: Upgrade ⚡

☒ Multiple Choice

☐ Fill-in-the-Blank

☐ Short Answer

Generate Set

25°C
Sebagian cerah

Search

ENG
US

10:44
04/11/2023

PictoryAI - Home

Bing Chat with G

QuestionWell | A

QuestionWell

materi pembelaj

background tek

ChatGPT

+

⌵

—

📄

×

←

→

↻

🔒 docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoHQm6k07SzNCIO-xS_pih9N695yZTGx1NkSm8Olu0ihka_A/viewform

🔍

🔗

☆

📄

🖨

🗑

⋮

rahmayanti210602@gmail.com [Ganti akun](#)

🔒 Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Apa yang dimaksud dengan cloud computing? *

1 poin

☐ Konsep yang menggandeng jaringan komputer untuk menghadirkan inovasi baru

☐ Konsep yang menggandeng jaringan komputer untuk menghubungkan perangkat dengan internet

☐ Konsep yang menggandeng jaringan komputer untuk menghubungkan perangkat dengan televisi

☐ Konsep yang menggandeng jaringan komputer untuk menghubungkan perangkat dengan printer

Apa yang dimaksud dengan keamanan jaringan? *

1 poin

☐ Proses untuk menghubungkan perangkat dengan internet

☐ Proses untuk melindungi data dan perangkat dari berbagai ancaman

☐ Proses untuk menghubungkan perangkat dengan televisi

☐ Proses untuk menghubungkan perangkat dengan printer

✎

Daftar pantauan
Ide

🪟

🔍 Search

🐮

📄

💬

📁

📅

🌐

📧

⬆

ENG
US

📶

🔊

🔋

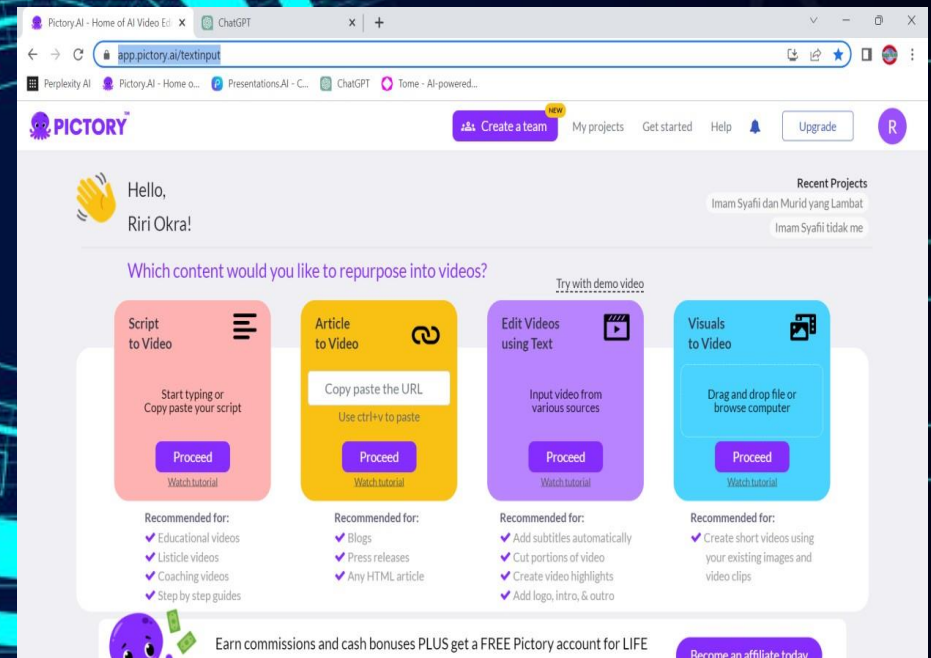
10:48
04/11/2023

🔔

Pictory.AI

<https://app.pictory.ai>

Adalah Tool AI yang
bisa digunakan
untuk merubah Text
menjadi Video



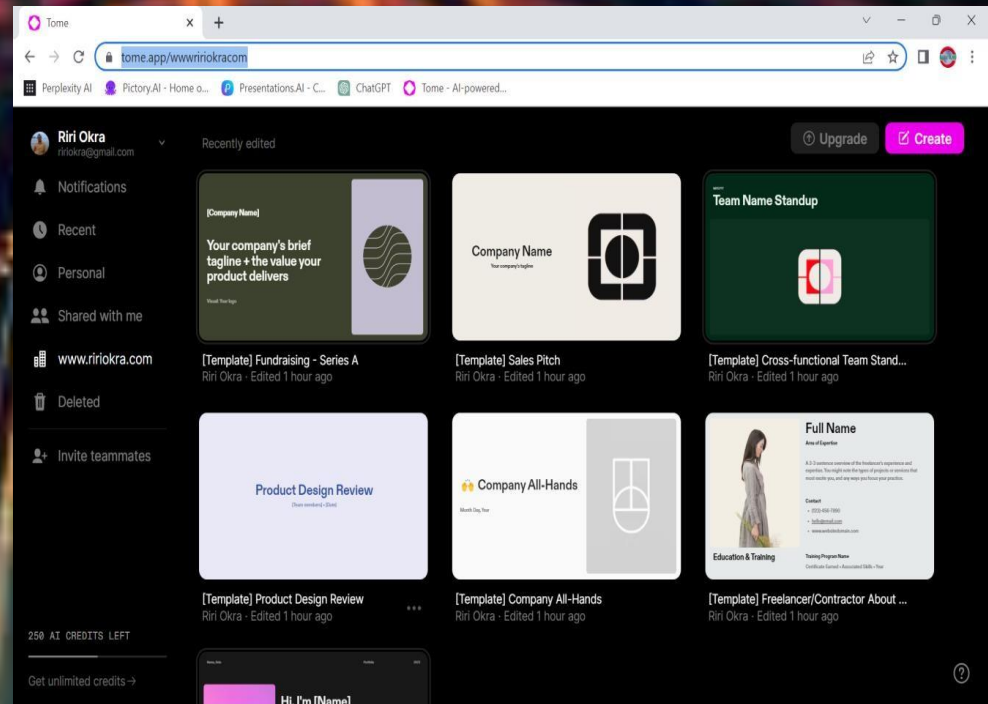
PictoryAI

- Aktifkan Browser
- Buka link <https://app.pictory.ai/>
- Buat akun untuk masuk ke pictory.ai atau gunakan akun Google
- Ikuti langkah berikutnya untuk proses pembuatan video menggunakan pictory.ai

Tome.app

<https://tome.app>

Adalah Tool AI yang
bisa digunakan untuk
membuat presentasi
otomatis



Tome.app

<https://tome.app>

- **Aktifkan Browser**
- **Buka link <https://tome.app>**
- **Buat akun untuk masuk ke tome.app atau gunakan akun Google**
- **Ikuti langkah berikutnya untuk proses pembuatan presentasi menggunakan tome.app**

Bing

<https://www.bing.com/>

The screenshot displays the Microsoft Bing homepage with a focus on its AI chat capabilities. At the top, the Microsoft Bing logo is on the left, and navigation links for 'SEARCH' and 'CHAT' are in the center. On the right, a user profile for 'Rahma' is shown with a notification badge indicating 51 items. Below the navigation bar, three example prompts are displayed in white boxes: 'picky toddler who only eats orange-coloured food?', 'What are the pros and cons of the top 3 selling pet vacuums?', and 'Write a haiku about crocodiles in outer space in the voice of a pirate?'. A central message states: 'Let's learn together. Bing is powered by AI that can understand and generate text and images, so surprises and mistakes are possible. Make sure to check the facts, and [share feedback](#) so we can learn and improve!'. Below this, there are links for 'Terms' and 'Privacy'. A section titled 'Choose a conversation style' includes a 'Preview' button and three selectable options: 'More Creative', 'More Balanced' (which is highlighted in blue), and 'More Precise'. At the bottom, there is a 'New topic' button with a plus icon, a large text input field with the placeholder 'Ask me anything...', a character count '0/2000', and a 'Feedback' button in the bottom right corner.

Microsoft Bing SEARCH CHAT

Rahma 51

picky toddler who only eats orange-coloured food?"

"What are the pros and cons of the top 3 selling pet vacuums?"

"Write a haiku about crocodiles in outer space in the voice of a pirate"

Let's learn together. Bing is powered by AI that can understand and generate text and images, so surprises and mistakes are possible. Make sure to check the facts, and [share feedback](#) so we can learn and improve!

[Terms](#) | [Privacy](#)

Choose a conversation style [Preview](#)

More Creative **More Balanced** More Precise

New topic Ask me anything... 0/2000 Feedback

Lesson 5

Discussion

Jika semua pengetahuan sudah dialihkan ke AI, jadi apalagi peranan kita sebagai Guru/Dosen?

THANK YOU

