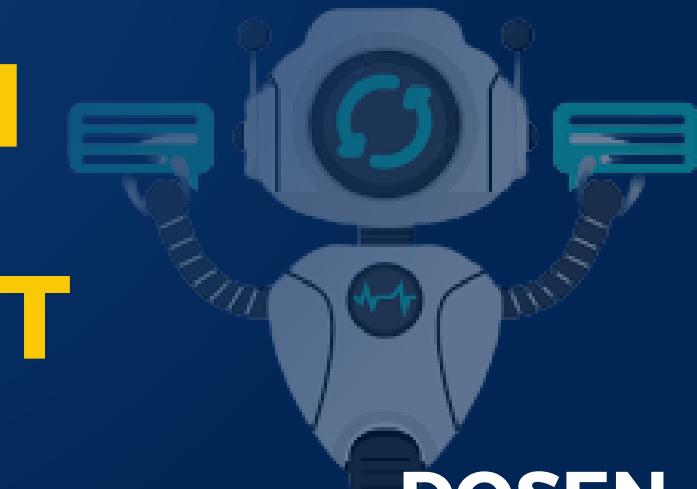


# LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

2023



**DOSEN  
FAKULTAS  
TARBIYAH DAN  
ILMU KEGURUAN**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
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 pembelajaran. 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 untuk 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 melaksanakan 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 mencangkup 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 Angaran 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
<b>Total</b>						<b>6.230.000</b>

## 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 Yusputa, 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 Ramadhan	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**

<b>NO</b>	<b>WAKTU/JAM</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>PENANGGUNG JAWAB/ NARASUMBER</b>
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	Manejemen 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
<b>Isoma</b>			
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	NIP/NPWP/KINIM	TANDA TANGAN	
1	SRI PAHAYU	19680912 1998022001	(P)	
2	Yulius Efendi	19700723 2005012055	(S)	
3	Irvan Amriansyah	19900829 20282211011	(I)	
4	Rahmi Herawati	1990092006042021	(R)	
5	Rugini Pratiwi	19860526 2010012005	(R)	
6	Saptika Anggromi	-	(J)	
7	SRI MITA ENTUTU	-	(J)	
8	PEBRINA YUNIAS	19890214 2023212019	(P)	
9	Bayuza	19760110 1998012021	(B)	
10	Deltiimi	19731013 2006091006	(D)	
11	MABELLINDA	19750111 2009012001	(M)	
12	JUHN WARWAN	19930607 2008012030	(J)	
13	Adiencayach	19730527 2006052001	(A)	
14	Melawati	19680909 1999031007	(M)	
15				
16	Rahmawati	19820614 20070207	(R)	
17				
18				
19				
20				

## K. Lampiran Sertifikat Peserta



## Dokumentasi Seminar PKM

















# Pentingnya Media Pembelajaran bagi Generasi Alfa

Presented by:

Riri Okra, M.Kom

Yulifda Elin Yusputa, M. Kom

Rahma Yanti

Renita Haifa Ramadhani



**Kegiatan PKM Tim Dosen FTIK UIN Syech 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

Introduction to  
AI

(Arificial  
Intelligent)

**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  
bertindak seperti  
manusia**

**Acting humanly**

**Sistem yang  
berpikir secara  
rasional**

**Thinking rationally**

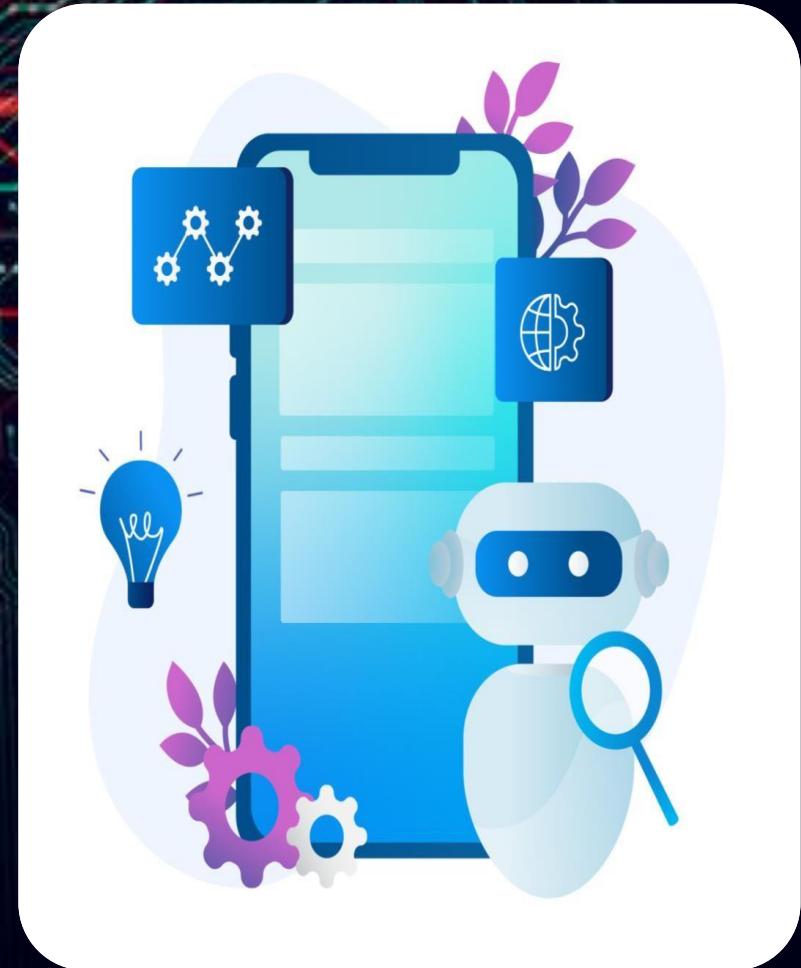
**Sistem yang  
bertindak secara  
rasional**

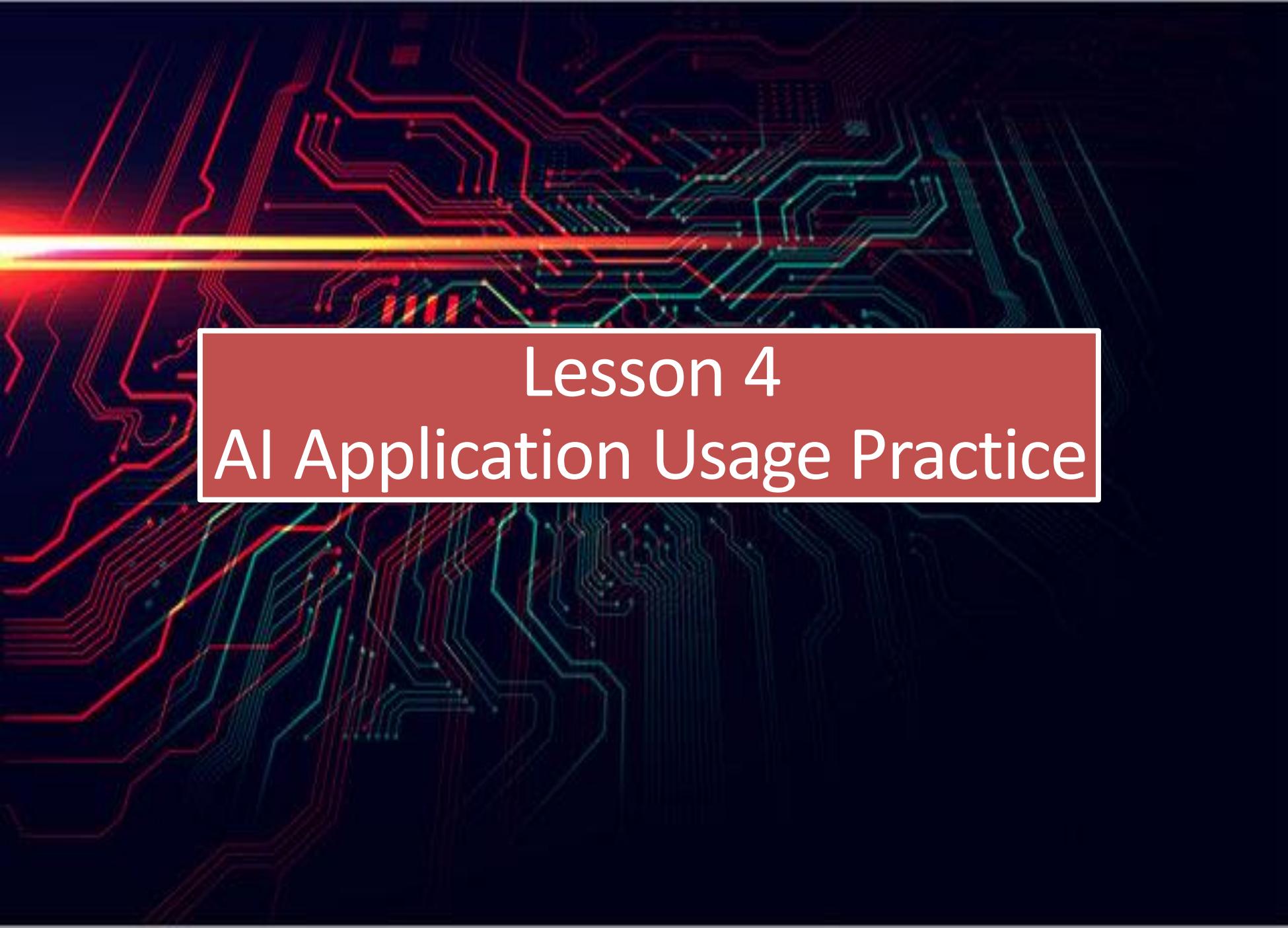
**Acting rationally**

# Lesson 3

## AI Application

Aplikasi Komputer  
/ Smartphone  
yang  
mengintegrasikan  
AI untuk  
keperluan tertentu





# Lesson 4

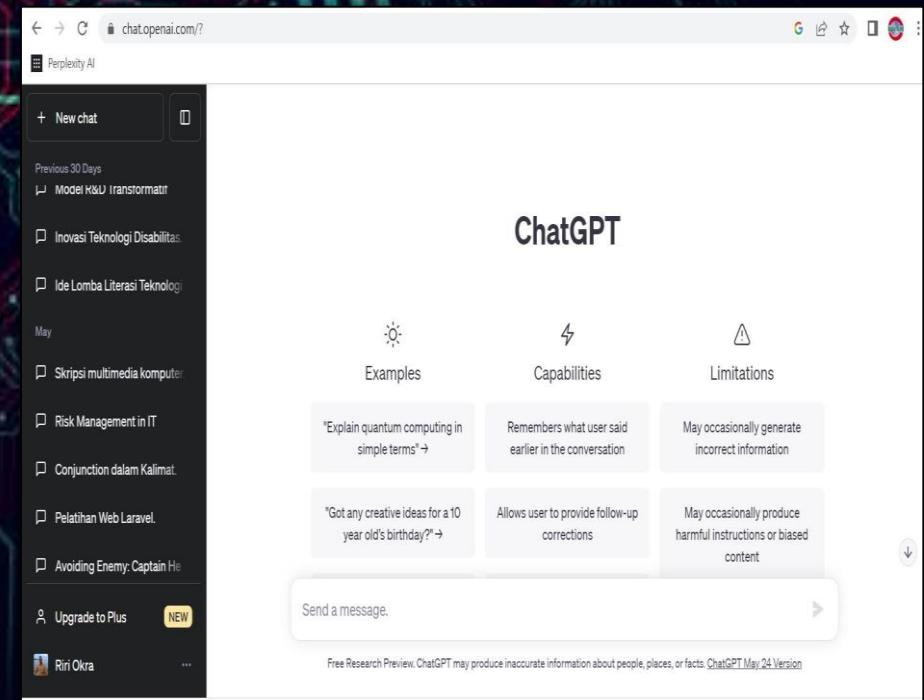
## AI Application Usage Practice

# 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.



The screenshot shows the ChatGPT interface. On the left, a sidebar lists various topics such as 'Model R&D Transformasi', 'Inovasi Teknologi Disabilitas', 'Ide Lomba Literasi Teknologi', 'Skripsi multimedia komputer', 'Risk Management in IT', 'Conjunction dalam Kalimat', 'Pelatihan Web Laravel', 'Avoiding Enemy: Captain He', and an 'Upgrade to Plus' option. The main panel is titled 'ChatGPT' and contains three sections: 'Examples', 'Capabilities', and 'Limitations'. The 'Examples' section shows two examples: 'Explain quantum computing in simple terms' and 'Got any creative ideas for a 10 year old's birthday?'. The 'Capabilities' section states that ChatGPT remembers what user said earlier in the conversation and allows users to provide follow-up corrections. The 'Limitations' section notes that ChatGPT may occasionally generate incorrect information and produce harmful instructions or biased content. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Send a message.' and a note: 'Free Research Preview. ChatGPT may produce inaccurate information about people, places, or facts. ChatGPT May 24 Version'.

# 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

<https://elevenlabs.io/>

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

10:27 04/11/2023

# QuestionWell

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

PictoryAI - Home of... X Bing Chat with GPT-4 X QuestionWell | AI que... X QuestionWell X background teknologi X ChatGPT X

questionwell.org

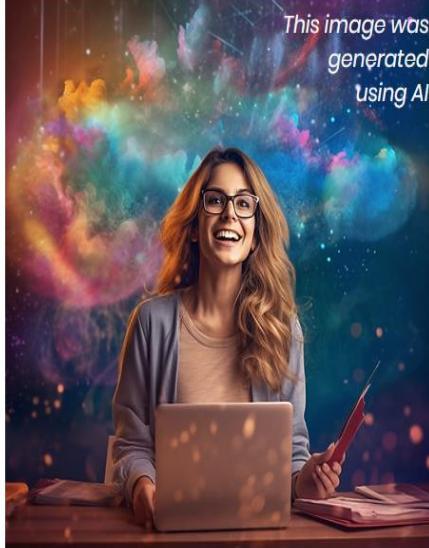
Home Features Pricing FAQs Team Privacy Policy

# QuestionWell

A.I. 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.

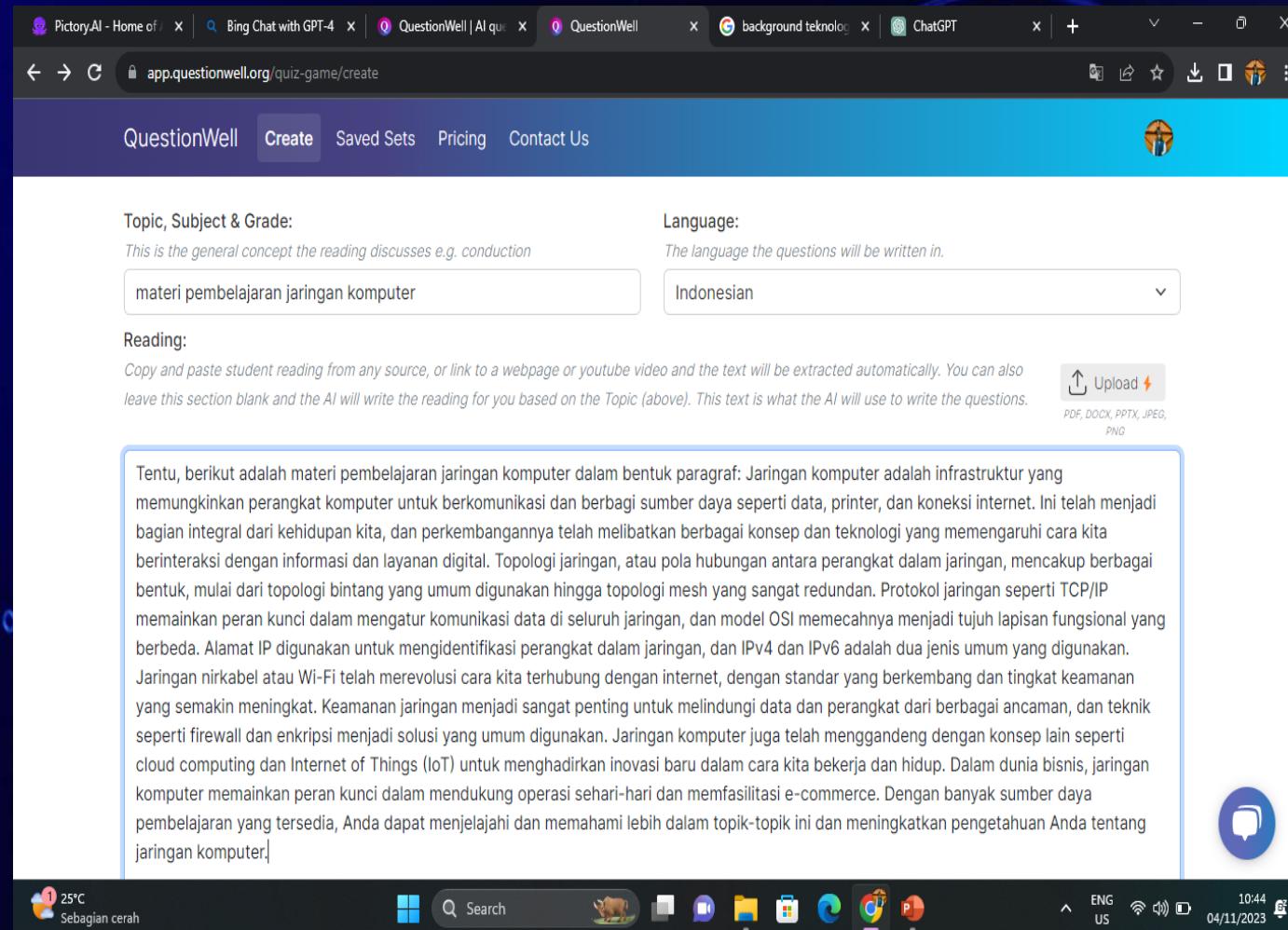


This image was generated using AI

25°C Sebagian cerah

Search

ENG US 10:42 04/11/2023



seperti firewall dan enkripsi menjadi solusi yang umum digunakan. Jaringan komputer juga telah mengandeng 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



Q Search



ENG

ENG

10:44

10:44

10:44

PictoryAI - Hom | Bing Chat with G | QuestionWell | A | QuestionWell | materi pembelajaran | background teks | ChatGPT | + | - | X |

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoHQm6kO7SzNCIO-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 mengandeng jaringan komputer untuk menghadirkan inovasi baru
- Konsep yang mengandeng jaringan komputer untuk menghubungkan perangkat dengan internet
- Konsep yang mengandeng jaringan komputer untuk menghubungkan perangkat dengan televisi
- Konsep yang mengandeng 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

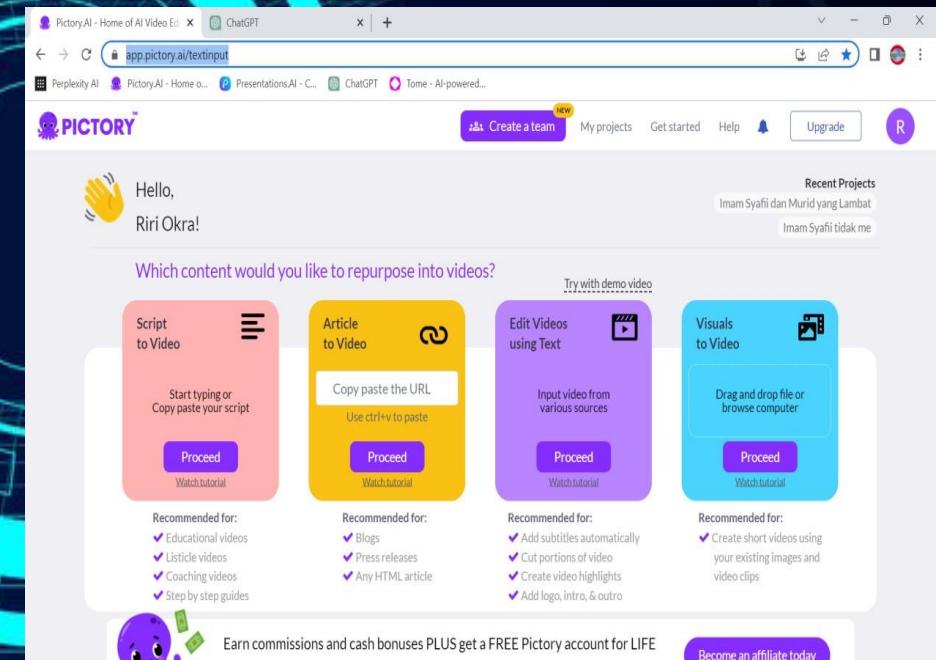
Search

ENG US 10:48 04/11/2023

# Pictory.AI

<https://app.pictory.ai>

Adalah Tool AI yang  
bisa digunakan  
untuk merubah Text  
menjadi Video



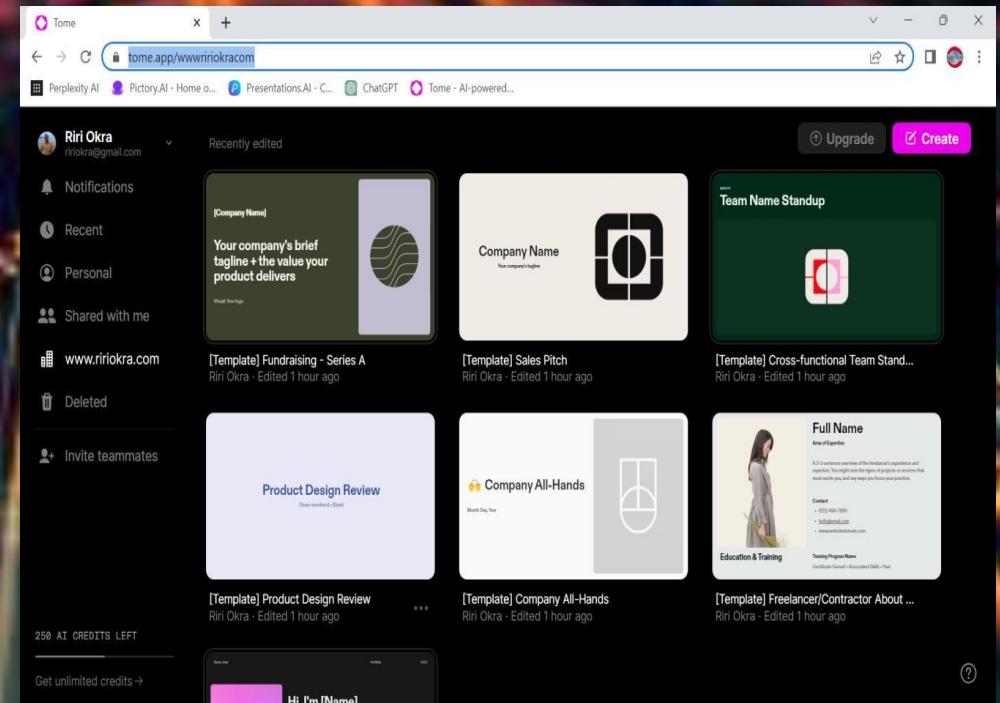
# PictoryAI

- 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/>

Microsoft Bing

SEARCH CHAT

"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"

Rahma 51

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

