

**PKM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MTS BANY TSAMIN DESA TELUK TERATE
KECAMATAN KRAMATWATU KABUPATEN SERANG**

Penny Hendriyati 1*, Helmi Ilham 2 dan Ali Faozin 3
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul

*pennyhendriyatiinsanunggul@gmail.com¹, helmi.ilham1205@gmail.com², alifaozinpci@gmail.com³

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* merupakan sebuah layanan tokoh virtual dengan kecerdasan buatan atau AI yang menirukan percakapan manusia melalui pesan suara, obrolan teks ataupun keduanya. Aplikasi media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* dapat mencakup kebutuhan di dunia pendidikan saat ini terutama dalam mencari solusi ataupun mencari solusi terbaik dalam memecahkan sebuah permasalahan, namun banyak dari siswa siswi yang kurang mengerti teknologi-teknologi apa saja yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar serta manfaat dengan menggunakan teknologi tersebut didalam dunia pendidikan saat ini. Target utama dari Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah siswa-siswi MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang, para siswa siswi perlu mengetahui tentang teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan serta pemanfaatan teknologi yang ada salah satunya adalah pemanfaatan teknologi yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi Sistem Informasi, Manajemen Informatika, dan Komputerisasi Akuntansi untuk membagikan ilmu pengetahuan tentang berbagai pelatihan pembuatan serta pemanfaatan teknologi berbasis *Artificial Intelligence*. Dengan adanya kegiatan PKM ini diharapkan para siswa dapat mengetahui tentang teknologi *Artificial Intelligence* dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran disekolah.

Kata Kunci: *Artifial Intelligence*, Canva, Media, Belajar, teknologi, sekolah

ABSTRACT

Artificial Intelligence-based learning media is a virtual character service with artificial intelligence or AI that imitates human conversation via voice messages, text chat or both. Artificial Intelligence-based learning media applications can cover the needs in the world of education today, especially in finding solutions or finding the best solution in solving a problem, but many students do not understand what technologies can be utilized in learning activities and the benefits of using them. technology in the world of education today. The main target of this Community Service (PKM) is the students of MTS Bany Tsamin, Teluk Terate Village, Kramatwatu District, Serang Regency, the students need to know about technology that can be utilized in the world of education as well as the use of existing technology, one of which is the use of technology based on Artificial Intelligence technology to be used as a learning medium. This Community Service activity was carried out by the Community Service (PKM)



Office:
Sekolah Tinggi Teknologi
Ilmu Komputer Insan Unggul
(STTIKOM Insan Unggul)



This is an open access article published under the CC-BY-SA license.

team from the Information Systems, Information Management and Accounting Computerization Study Program to share knowledge about various training courses in creating and utilizing Artificial Intelligence-based technology. With this PKM activity, it is hoped that students will be able to know about Artificial Intelligence technology and be able to use it in learning at school.

Keywords: *Artificial Intelligence, Canva, Media, Learning, technology, school*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan berkomunikasi tukar informasi sehingga tempat, waktu dan jarak tidak lagi menjadi kendala. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tak lepas dari perkembangan teknik komputer. Kemajuan bidang komputer dan teknologi informasi ini juga memberikan dampak positif pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi Pendidikan serta peserta didik itu sendiri. [1] Kebutuhan akan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebutuhan hidup masyarakat sehari-hari, seiring dengan pesatnya media-media pembelajaran yang telah diciptakan, dunia pendidikan selalu mengalami proses perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Menanggapi era kemajuan teknologi pada saat ini, pendidikan harus lebih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih

untuk mencapai tujuan yaitu memudahkan pelaksanaan pendidikan, khususnya pada saat seorang pengajar atau pelajar pada proses pembelajaran. [2] *Artificial Intelligence* adalah sebuah teknologi baru dengan cara berinteraksi dengan system komputer. yang memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan seperti di sekolah dan akan dijawab oleh program perangkat lunak yang terlibat. Keunikan yang dimiliki *Artificial Intelligence* berada pada konten yang disediakan, gambar, akses video, hingga informasi yang dapat menarik minat para siswa untuk belajar. *Artificial Intelligence* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu untuk menjawab secara otomatis beberapa pertanyaan yang diajukan oleh pengguna.

Teknologi *Artificial Intelligence* umumnya diterapkan pada perangkat smartphone yang sudah menjadi kebutuhan baru di masyarakat. Tidak hanya dapat menstimulasikan percakapan dalam bentuk teks ataupun audio, beberapa *Artificial Intelligence* juga mendukung dalam bentuk media lain seperti gambar maupun video. Selain itu, *Artificial Intelligence* dapat diintegrasikan ke berbagai layanan, aplikasi atau sumber data lainnya. Beberapa orang menyebut *Artificial Intelligence* dengan sebutan talkbot ataupun chatterbot. Dalam menghasilkan respon yang sesuai dengan harapan pengguna, *Artificial Intelligence* melewati beberapa tahapan proses kerja mulai dari dengan proses mengartikan maksud pesan yang diberikan oleh pengguna, selanjutnya menentukan dan mengeksekusi apa yang perlu *Artificial Intelligence* lakukan berdasarkan perintah dari pengguna, dan terakhir menyampaikan hasil dari eksekusi program kepada pengguna. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* merupakan layanan percakapan virtual dengan salah satu pihaknya

adalah *Artificial Intelligence* yang telah diprogram untuk memahami inputan dan memberi respon atas pertanyaan pengguna secara cepat dan relevan.[7] Pemberian informasi pembelajaran yang berorientasi pada pembimbing peserta didik melaksanakan pemecahan masalah khususnya saat masa pandemic covid-19 sangat diperlukan, dikarenakan keterbatasan jarak saat pembelajaran. *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembimbing virtual pembelajaran yang mengarahkan peserta didik mencapai empat tahapan pemecahan masalah berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di dalamnya. Tahapan pemecahan masalah yang harus peserta didik capai, yaitu (1) memahami masalah; (2) perencanaan pemecahan masalah; (3) umumnya diterapkan pada perangkat smartphone yang sudah menjadi kebutuhan baru di masyarakat. Tidak hanya dapat menstimulasikan percakapan dalam bentuk teks ataupun audio, beberapa *Artificial Intelligence* juga mendukung dalam bentuk media lain seperti gambar maupun video. Selain itu, *Artificial Intelligence* dapat diintegrasikan ke berbagai layanan, aplikasi atau sumber data lainnya. Beberapa orang menyebut chatbot dengan sebutan talkbot ataupun *Artificial Intelligence*. Dalam menghasilkan respon yang sesuai dengan harapan pengguna, chatbot melewati beberapa tahapan proses kerja mulai dari dengan proses mengartikan maksud pesan yang diberikan oleh pengguna, selanjutnya menentukan dan mengeksekusi apa yang perlu chatbot lakukan berdasarkan perintah dari pengguna, dan terakhir menyampaikan hasil dari eksekusi program kepada pengguna. Jadi, dapat disimpulkan bahwa chatbot merupakan layanan percakapan virtual dengan salah satu pihaknya adalah robot yang telah diprogram untuk memahami inputan dan memberi respon atas pertanyaan pengguna secara cepat dan relevan.[7] Pemberian informasi instan pada pembelajaran matematika yang berorientasi pada pembimbing peserta didik melaksanakan pemecahan masalah khususnya saat masa pandemic covid-19 sangat diperlukan, dikarenakan keterbatasan jarak saat pembelajaran. *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembimbing virtual pembelajaran yang mengarahkan peserta didik mencapai empat tahapan pemecahan masalah berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang

disajikan di dalamnya. Tahapan pemecahan masalah yang harus peserta didik capai, yaitu (1) memahami masalah; (2) perencanaan pemecahan masalah; MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate berdiri tahun 1997, oleh karena itu pihak sekolah sangat mendukung kegiatan sosialisasi PKM ini pada sekolah tersebut. Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa *Artificial Intelligence* adalah program komputer yang menstimulasikan percakapan manusia melalui perintah suara atau obrolan teks atau keduanya. Jika *Artificial Intelligence* diterapkan dalam pembelajaran pastinya akan mempermudah para siswa-siswi dalam proses belajar, namun hal ini tentunya diperlukan pengenalan atau berupa sosialisasi mengenai *Artificial Intelligence*, Dalam kegiatan PKM yang penulis akan lakukan di MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate ini, tujuan kegiatan yang ingin dicapai: a. Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang *Artificial Intelligence* yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan Aplikasi *Artificial Intelligence* untuk siswa siswi MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate. b. Membantu siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan tentang Chatbot yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yang nantinya akan berguna dikemudian hari. c. Membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam mengaktualisasikan pemikiran mengenai penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan untuk kebutuhan sehari-hari. d. Menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan teknologi informasi yang di dapat dari kampus untuk masyarakat di lingkungan MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate yang dapat menunjang para siswa ketika lulus sekolah dan terjun ke dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi terkait pengenalan dan pemanfaatan chatbot yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan Aplikasi canva sebagai media.

Bagian ini menguraikan metode yang digunakan selama melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Semua metode diperbolehkan sepanjang memenuhi syarat target capaian kegiatan PKM masing-masing. Metode tidak

dibatasi namun harus terukur. pembelajaran dan praktik bagaimana cara pemanfaatan chatbot berbasis teknologi Artificial Intelligence menggunakan Aplikasi Canva di MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate. Berikut merupakan metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM: Sosialisasi Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut digunakan beberapa metode pelatihan diantaranya sebagai berikut: a. Metode Ceramah : Metode ini dipilih untuk memberikan atau memaparkan materi tentang pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence yaitu menggunakan Aplikasi canva, serta penggunaannya dalam dunia pendidikan. b. Metode Tanya Jawab : Metode ini sangat penting bagi Siswa/i, karena dengan metode ini siswa-siswi di di MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate dapat menggali informasi yang tidak diketahui olehnya terhadap Informasi canva yang berbasis teknologi Artificial Intelligence yaitu menggunakan Aplikasi Canva. c. Metode Simulasi : Metode simulasi ini diberikan kepada semua siswa-siswi agar mencoba mengaplikasikan fitur-fitur dalam canva yang berbasis teknologi Artificial Intelligence.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap Kegiatan Tahap-tahap kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi: a. Pelaksanaan Sosialisasi : Pelaksanaan sosialisasi tentang chatbot yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan Aplikasi canva dilaksanakan pada Lab Komputer di MTS Banyu Tsamin Desa Teluk Terate pada tanggal 06 September 2023 pukul 08.00 - selesainya acara sosialisasi. b. Pelaksanaan Pelatihan : Pelaksanaan pelatihan cara membuat Artificial Intelligence yang berbasis teknologi Artificial Intelligence menggunakan serta bagaimana cara memanfaatkan dan menerapkan fitur dengan cara terbaik. Pelatihan dilaksanakan, sehingga para peserta didik dapat langsung ikut mempraktikkan apa yang sedang dipelajari dalam pelatihan ini. Pada akhirnya semoga dengan adanya kegiatan pelatihan ini diharapkan memberikan banyak manfaat, pemahaman, pengetahuan dari revolusi perkembangan teknologi informasi saat ini, agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan manfaat untuk diri sendiri dan orang lain disekitarnya. c. Pembinaan

Pasca Kegiatan Pelatihan : Pembinaan dilakukan dengan harapan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan ini mendapatkan wawasan serta pengetahuan tentang pemanfaatan chatbot yang berbasis teknologi Artificial Intelligen.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan PKM ini telah dilaksanakan berupa pemberian materi dan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence*. Kegiatan PKM dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi sistem informasi. Hal ini menjadi bagian penting untuk mempersiapkan generasi lulusan muda. Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini kami mendapatkan hasil adanya peningkatan pemahaman siswa yang di buktikan dengan poin yang dihasilkan dari survey yang kami lakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan dan penyampaian materi. Berikut beberapa pertanyaan dalam survey yang kami sebar untuk 29 peserta yang hadir sebagai berikut: a. Apakah kepanjangan dari Artificial Intelligence? b. Apakah fungsi canva?

c. Website apa yang menyediakan *Artificial Intelligence* dengan menggunakan aplikasi Canva? d. Pilih salah satu kelebihan canva dalam media pembelajaran e. Apa kegunaan Artificial Intelligence? g. Apa kekurangan canva? Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut kami sudah menyertakan pilihan-pilihan jawaban untuk menggambarkan sejauh apa pemahaman peserta terhadap Teknologi Cloud Computing. Dari hasil survey yang dilakukan diambil sampel pertanyaan hasil antara sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan didapat hasil sebagai berikut: Sampel pertanyaan 1 Sebelum Penyampaian Materi Gbr 1. Hasil Pre-Test Peserta PKM Pertanyaan 1 Dari hasil survey yang berikan, hasil yang di dapatkan didapatkan dari 29 peserta benar sebesar 31%. Sesudah Penyampaian Materi Gbr 2. Hasil Post-Test Peserta PKM Pertanyaan 1 Dari hasil survey yang berikan, hasil yang di dapatkan peserta menjawab pertanyaan dengan benar sebesar 72,4%. Sampel pertanyaan 2 Sebelum Penyampaian Materi Gbr 3. Hasil Pre-Test Peserta PKM Pertanyaan 2

Hasil Pengabdian Masyarakat menguraikan temuan, data dan fakta yang diperoleh di lapangan baik sebelum, sedang dan setelah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Data data bisa berupa visualisasi dan atau deskripsi hasil kuesioner pre test atau yang memadai. Diuraikan dengan se jelasnya sehingga kondisi yang dihadapi dapat diketahui oleh pembaca artikel.

Pembahasan berisi penjelasan dan deskripsi dari hasil yang diperoleh. Lebih kepada sudut pandang penulis dalam menginterpretasikan hasil yang ditemukan di lapangan selama melaksanakan kegiatan PKM. Argumen dan opini hasil PKM dapat didukung dengan interpretasi hasil penyebaran post test kegiatan dan sejenisnya.

Tidak diakhiri dengan titik. Untuk tabel dengan lebar lebih dari 1 kolom harus diletakkan di awal atau akhir halaman, sedangkan tabel dengan lebar kurang dari 1 kolom penempatannya bebas asalkan ditempatkan sesudah kalimat yang merujuknya.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence*.

KESIMPULAN

Program PKM telah diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Sehingga dapat dikatakan tujuan dari PKM terealisasi yakni para siswa/i dapat mengetahui Media pembelajaran yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* serta memahami cara kerja dan manfaatnya. Kegiatan ini juga mendapat sambutan sangat baik dari Peserta yang hadir dapat terlibat ketika penyampaian materi, pelatihan serta proses tanya jawab berlangsung, peserta sangat antusias menyampaikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah disampaikan dan juga saat

menyampaikan kesan-kesannya dalam mengikuti PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

M. Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif," *Audit. A J. Pract. Theory*, Vol. 2, No. 2, Pp. 141–147, 2014.

D. Handayani, E. Maryanto, And B. H. Purnomo, "Sosialisasi Penggunaan Google Form Pada Madrasah Tsanawiyah (Mts) Mathlaul Anwar Pamulang," Vol. 1, No. 3, Pp. 366–370, 2023.

I. P. G. A. Sudiatmika, "E-Learning Berbasis Telegram Bot," *Kernel J. Ris. Inov. Bid. Inform. Dan Pendidik. Inform.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 49–60, 2021, Doi: 10.31284/J.Kernel.2020.V1i2.1469.

R. Parina, A. Wijaya, And Y. Apridiansyah, "Aplikasi canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Sd N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android," *J. Media Infotama*, Vol. 18, No. 1, P. 121, 2022.

A. Hendrawan, R. Adawiyah, M. S. Effendi, And M. K. Arifin, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran," *J. Impact Implement. Action*, Vol. 2, No. 1, Pp. 52–57, 2019.

D. F. Murad, D. F. Basukiputra, M. H. Wijaya, And M. I. Fauzi, "Sistem Pendukung Media Pembelajaran Menggunakan Chatbot Dan Line Pada Pkbn Berdaya Indonesia," *Ultim. Infosys J. Ilmu Sist. Inf.*, Vol. 10, No. 2, Pp. 82–92, 2020, Doi: 10.31937/Si.V10i2.1165.

L. P. Instan, *Buku Mengembangkan Sistem Percakapan Otomatis Berbasis Layanan Pesan Instan*, No. December 2022. 2023.

A. Fauziah, Endang M. Kurnianti, And Otib Satibi Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Website Chatbot Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Penyajian Data Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar," *Efaktor*, Vol. 9, No. 1, Pp. 23–34, 2022, Doi: 10.29407/E.V9i1.16348.