

PELATIHAN PENGENALAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU DI SMA NEGERI II BANDA ACEH

*Introductory Training on Artificial Intelligence (AI) For the Development of
Interactive Learning Media For Teachers at SMA Negeri 11 Banda Aceh*

Yawma Wulida¹⁾, Herawati²⁾ Suci Rahmi Amjusfa³⁾ Rahmat Alimin⁴⁾ Silvia Rahmi⁵⁾
Dina Keumalasari br Ginting⁷⁾ Lisna Wati⁸⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia

Email Corresponding author: penulis yawma@uui.ac.id

Abstrak

Pelatihan pengenalan Artificial Intelligence (AI) bagi guru di SMA Negeri 11 Banda Aceh dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pemanfaatan teknologi cerdas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah. Sebagian besar guru telah menggunakan teknologi digital, namun belum optimal dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu kreatif, adaptif, dan efisien dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar AI serta keterampilan dalam mengaplikasikan berbagai tools berbasis AI untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode yang digunakan meliputi pemaparan materi, demonstrasi penggunaan platform AI, praktik langsung, serta pendampingan dalam pembuatan produk media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep AI dan mampu menghasilkan contoh media pembelajaran interaktif seperti kuis digital, bahan ajar visual, dan konten presentasi berbasis AI. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, media pembelajaran interaktif, pelatihan guru, teknologi pendidikan

Abstract

The introductory training on Artificial Intelligence (AI) for teachers at SMA Negeri 11 Banda Aceh was motivated by the limited utilization of intelligent technologies in developing interactive learning media in schools. Although most teachers have used digital technology, the use of AI as a creative, adaptive, and efficient tool in the learning process remains suboptimal. This training aimed to enhance teachers' understanding of basic AI concepts and improve their skills in applying AI-based tools to design more engaging and interactive learning media that meet students' needs. The methods employed included material presentation, demonstrations of AI platforms, hands-on practice, and mentoring in developing learning media products. The results showed an improvement in teachers' understanding of AI concepts and their ability to produce examples of interactive learning media such as digital quizzes, visual teaching materials, and AI-assisted presentation content. Furthermore, the training increased teachers' creativity and confidence in integrating AI technology into classroom instruction. Therefore, this program contributes to supporting more innovative, effective, and technology-relevant learning transformation in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, interactive learning media, teacher training, educational technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah mendorong terjadinya transformasi besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada metode konvensional, tetapi bergerak menuju pembelajaran digital yang menuntut kreativitas, inovasi, serta pemanfaatan teknologi secara optimal. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat dan mulai berperan dalam berbagai sektor adalah **Artificial Intelligence (AI)**. AI memungkinkan sistem komputer meniru kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, mengenali pola, menghasilkan konten, dan membantu pengambilan keputusan. Dalam bidang pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran melalui pembuatan media ajar interaktif, penyusunan materi otomatis, pembuatan evaluasi pembelajaran, hingga personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Namun, pemanfaatan AI di lingkungan sekolah menengah masih belum optimal. Sebagian besar guru telah menggunakan perangkat digital, seperti presentasi, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring, tetapi pemahaman tentang AI sebagai alat bantu pembelajaran masih terbatas. Guru umumnya belum memiliki keterampilan dalam menggunakan tools AI untuk merancang media pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi metode satu arah dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik yang merupakan generasi digital.

Secara rasional, integrasi AI dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. Peserta didik saat ini tumbuh di lingkungan yang kaya teknologi sehingga mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan interaktivitas, visualisasi materi, serta efisiensi kerja guru. Oleh karena itu, pelatihan pengenalan AI bagi guru merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kompetensi profesional guru, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi di **SMA Negeri 11 Banda Aceh**, guru-guru telah memiliki dasar literasi digital, namun belum mendapatkan pelatihan khusus terkait pemanfaatan AI dalam pendidikan. Sekolah

memiliki fasilitas pendukung seperti perangkat komputer dan akses internet, tetapi penggunaannya belum diarahkan pada inovasi berbasis AI. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan pemanfaatannya.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa AI dalam pendidikan berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendukung pembelajaran adaptif, serta membantu guru dalam menyusun materi dan evaluasi pembelajaran secara efisien. Media pembelajaran interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan pemahaman konsep. Dengan demikian, penggabungan AI dan media pembelajaran interaktif menjadi pendekatan yang relevan untuk diterapkan.

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, (2) melatih guru menggunakan berbagai tools AI untuk pembuatan media pembelajaran interaktif, dan (3) mendorong guru mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pembelajaran.

Sebagai rencana pemecahan masalah, kegiatan ini dilaksanakan melalui metode pelatihan yang meliputi penyampaian materi teori, demonstrasi penggunaan aplikasi AI, praktik langsung pembuatan media pembelajaran, serta pendampingan. Dengan pendekatan tersebut, guru tidak hanya memahami konsep AI, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan.

Dengan demikian, pelatihan ini menjadi bentuk intervensi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 11 Banda Aceh melalui pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai teknologi pendukung pembelajaran interaktif di era digital.

2. METODE

Kegiatan ini menggunakan rancangan **pelatihan berbasis praktik (practice-based training)** dengan pendekatan partisipatif. Rancangan kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi hasil kegiatan. Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan guru, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan perangkat dan media pendukung. Tahap

pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi konsep dasar Artificial Intelligence (AI), demonstrasi penggunaan platform berbasis AI, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif. Tahap pendampingan bertujuan membantu peserta menyempurnakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman dan keterampilan peserta berdasarkan hasil praktik.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru di **SMA Negeri 11 Banda Aceh**. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive, yaitu guru yang aktif mengajar dan telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan perangkat digital. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa literasi digital dasar akan mendukung keberhasilan implementasi pelatihan AI dalam pembelajaran.

Bahan dan alat yang digunakan meliputi perangkat komputer atau laptop, jaringan internet, modul pelatihan, serta berbagai aplikasi berbasis AI yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Tools AI yang dimanfaatkan mencakup aplikasi pembuat teks, gambar, presentasi, dan kuis interaktif berbasis kecerdasan buatan. Modul pelatihan dirancang bertahap mulai dari pengenalan AI hingga praktik pembuatan media.

Desain pelatihan menekankan integrasi antara teori dan praktik. Setiap sesi penyampaian materi diikuti dengan praktik langsung sehingga peserta dapat segera menerapkan konsep yang dipelajari. Kinerja kegiatan diukur berdasarkan kemampuan peserta dalam mengoperasikan tools AI, sedangkan produktivitas ditunjukkan melalui jumlah dan kualitas media pembelajaran interaktif yang dihasilkan selama pelatihan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui **observasi** dan **dokumentasi**. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan, partisipasi aktif, serta kemampuan peserta dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan. Dokumentasi berupa hasil produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta selama kegiatan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data hasil observasi dianalisis untuk menggambarkan proses peningkatan keterampilan peserta, sedangkan dokumentasi produk digunakan untuk menilai

capaian hasil pelatihan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pelatihan pengenalan Artificial Intelligence (AI) bagi guru di SMA Negeri 11 Banda Aceh menghasilkan peningkatan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi AI. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, guru menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap sesi, khususnya pada tahap praktik penggunaan aplikasi AI. Peserta mampu mengikuti alur pelatihan mulai dari pemahaman konsep dasar AI hingga penerapan langsung dalam pembuatan media pembelajaran.

Dokumentasi hasil praktik menunjukkan bahwa guru berhasil menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Rincian hasil produk peserta dapat digambarkan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Interaktif yang Dihasilkan Peserta

No	Jenis Media Pembelajaran	Deskripsi Hasil
1	Kuis interaktif berbasis AI	Soal evaluasi otomatis dengan umpan balik langsung
2	Bahan ajar visual	Materi pembelajaran dengan ilustrasi/gambar hasil AI
3	Presentasi interaktif	Slide pembelajaran dengan desain dan konten AI
4	Rancangan soal evaluasi	Bank soal yang disusun menggunakan bantuan AI

Sebagian besar guru mampu menyelesaikan minimal satu produk media pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Selain itu, berdasarkan pengamatan selama praktik, terjadi peningkatan kemandirian peserta dalam mengoperasikan tools AI, yang awalnya masih memerlukan panduan menjadi lebih mandiri pada sesi akhir pelatihan.

Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran. Kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media secara mandiri mengindikasikan terjadinya proses pembelajaran bermakna, di mana peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya. Hal ini memperlihatkan bahwa metode pelatihan yang menggabungkan demonstrasi dan praktik langsung efektif untuk penguasaan keterampilan teknologi.

Pemanfaatan AI dalam media pembelajaran memberikan nilai tambah dari sisi pedagogis. Media yang dihasilkan cenderung lebih visual, interaktif, dan variatif sehingga berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran modern, keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep. AI memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, misalnya melalui ilustrasi otomatis, penyusunan soal cepat, serta variasi bentuk penyajian materi. Dengan demikian, AI berfungsi sebagai alat pendukung yang memperkaya strategi pembelajaran.

Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan bahwa AI membantu meningkatkan efisiensi kerja guru. Proses pembuatan bahan ajar yang sebelumnya memerlukan waktu lama dapat dipercepat dengan bantuan AI, sehingga guru dapat lebih fokus pada perencanaan pembelajaran dan interaksi dengan siswa. Hal ini relevan dengan tuntutan profesionalisme guru di era digital yang menekankan efektivitas dan inovasi dalam pembelajaran.

Dari sisi pengembangan profesional, pelatihan ini menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan untuk beradaptasi dengan teknologi baru apabila diberikan pendampingan yang tepat. Awalnya beberapa peserta masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi AI, namun melalui praktik berulang dan diskusi, kemampuan mereka meningkat. Proses kolaboratif antar peserta juga memperkuat pembelajaran sosial, di mana guru saling bertukar pengalaman dan solusi.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan AI dapat menjadi strategi berkelanjutan dalam peningkatan kompetensi guru. Integrasi AI dalam pembelajaran tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan dukungan kebijakan sekolah dan pelatihan lanjutan, pemanfaatan AI dapat dikembangkan lebih luas, seperti pada pembelajaran adaptif dan pengelolaan evaluasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil menunjukkan bahwa pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan kreativitas, efisiensi, dan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi pembelajaran berbasis teknologi di abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pengenalan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru di SMA Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pembelajaran. Pendekatan pelatihan berbasis praktik memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan variatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis AI, seperti kuis interaktif, bahan ajar visual, presentasi pembelajaran, dan rancangan soal evaluasi. Selain meningkatkan kreativitas, pemanfaatan AI juga membantu efisiensi kerja guru dalam menyusun materi pembelajaran. Pelatihan ini juga mendorong peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi baru ke dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan AI berkontribusi dalam mendukung transformasi pembelajaran digital serta peningkatan kompetensi profesional guru. Kegiatan ini dapat menjadi model pengembangan pelatihan serupa di sekolah lain guna mendorong pemanfaatan teknologi cerdas dalam pendidikan secara lebih luas.

5. REFERENSI

Alliya Fajriati, Wisroni & Handrianto, C. (2024) *Pemanfaatan teknologi Artificial*

Intelligence (AI) dalam pembelajaran berbasis peserta didik di era digital. Wahana Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2), pp. 71–85.

Fu'adah, M. N. & Ratnaningrum, I. (2025) *Artificial Intelligence based interactive learning media to improve science and social learning outcomes of fourth grade elementary school.* Journal for Lesson and Learning Studies, 7(2), pp. 221–231.

Holmes, W., Bialik, M. & Fadel, C. (2021) *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning.* Boston: Center for Curriculum Redesign.

Khairunisa, T. & Suyatmini, S. (2024) *Implementation of AI Chatbot as an interactive learning medium on accounting lessons in SMK.* Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), pp. 1414–1420.

Lisnasari, S. F. et al. (2024) *Artificial Intelligence (AI) dan implementasinya.* Jakarta: CV Media Sains Indonesia.

Luckin, R. (2022) *AI for School Teachers.* London: Routledge.

Marisa, Putri, D. A. P., Mujiono & Jameel, A. H. (2024) *Integration of Artificial Intelligence in E-learning: Distance Education Students' Responses.* Jurnal Edutech Undiksha, 12(1), pp. 186–197.

Mayer, R. E. (2021) *Multimedia Learning.* 3rd edn. Cambridge: Cambridge University Press.

Mustika, D., Hidayat, B., Fitriyeni, F., Karmelia, K. & Utami, M. (2025) *Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbantu Artificial Intelligence ditinjau dari pandangan guru Sekolah Dasar Kota Pekanbaru.* Edukasi: Jurnal Pendidikan, 23(2), pp. 376–389.

Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I. & Susanto, T. T. D. (2024) *Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.* Academy of Education Journal, 15(1), pp. 1063–1071.

Rahayu, S., Ardyansyah, A., Munzil, M. & Yahmin, Y. (2024) *AI dan pendidikan masa depan: transformasi dalam pengajaran dan pembelajaran.* Malang: Deepublish.

Sape, H., Ridwan, M. & Fuad, M. (2025) *Pengaruh penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi numerasi mahasiswa.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

Supriyadi, S. & Nasution, Z. (2024) *Teknologi Artificial Intelligence (AI) dan literasi digital terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi pembelajaran.* Jurnal Teknodik, 28(2), pp. 113–118.

Zulfikar, I. & Fakhururiza, N. (2025) *Artificial Intelligence dalam pendidikan.* Jakarta: Penamuda Media.