

Pelatihan Media Ajar Interaktif Bagi Guru-Guru SLB Aisyiyah Al Walidah Menggunakan Pemanfaatan Tools Artificial Intelligence

Interactive Teaching Media Training for Teachers at Aisyiyah Al Walidah Special Needs School Using Artificial Intelligence Tools

Ermadi Satriya Wijaya¹, Elindra Ambar Pambudi²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran 53182, Indonesia

ermadi_satriya@ump.ac.id, elindraambarpambudi@ump.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media ajar interaktif, khususnya pada lingkungan pendidikan inklusif di SLB Aisyiyah Al-Walidah Kabupaten Banyumas. Tantangan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, terutama tools berbasis AI, untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Program pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, serta evaluasi hasil pelatihan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan dasar AI dan penggunaan beberapa aplikasi pendukung, seperti ChatGPT, Narakeet, Canva, Natural Reader, dan Movavi Screen Recorder untuk menghasilkan media ajar interaktif. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan peserta sebanyak 18 guru dan didampingi oleh tim instruktur. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan media ajar interaktif dengan nilai rata-rata yang baik, serta menunjukkan peningkatan pemahaman dalam pemanfaatan teknologi AI. Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan berada pada kisaran 70% ke atas, yang menunjukkan respon positif terhadap materi, narasumber, dan pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, program pelatihan ini dinilai berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan inklusif. Kegiatan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berfokus pada kebutuhan dan potensi peserta didik.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, media ajar interaktif, pelatihan guru, pendidikan inklusif, Kurikulum Merdeka.

(Dikirim: 11 Agustus 2025, Direvisi: 14 September 2025, Diterima: 5 Oktober 2025)

ABSTRACT

This community service program aims to improve teachers' competency in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology to develop interactive teaching media, particularly in the inclusive educational environment at the Aisyiyah Al-Walidah Special Needs School in Banyumas Regency. The main challenge faced by teachers is their limited understanding and skills in utilizing technology, especially AI-based tools, to create engaging learning materials that meet the needs of students with special needs. The training program is implemented through lectures, demonstrations, discussions, hands-on practice, and evaluation of training results. The material provided includes an introduction to the basics of AI and the use of several supporting applications, such as ChatGPT, Narakeet, Canva, Natural Reader, and Movavi Screen Recorder to produce interactive teaching media. The training was conducted over one day with 18 teachers participating, assisted by a team of instructors. Evaluation results showed that participants were able to produce interactive teaching media with a good average score and demonstrated an increased understanding of the use of AI technology. The level of participant satisfaction with the training activities ranged from 70% and above, indicating a positive response to the material, speakers, and implementation of the activities. Therefore, this training program was deemed successful in improving teachers' skills in utilizing AI to support more creative, efficient, and inclusive learning. This activity also supports the implementation of the Independent Curriculum, which focuses on the needs and potential of students.

Keywords: Artificial Intelligence, interactive teaching media, teacher training, inclusive education, Merdeka Curriculum.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan adaptif. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). Teknologi ini mampu membantu guru dalam mencari informasi, mengolah data, serta menghasilkan konten pembelajaran secara cepat dan akurat, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Adi, Wahyuni, & Purwosetiyono, 2023; Mutaqin, Jubaedah, Koestianto, & Setiabudi, 2023).

Dalam konteks pendidikan inklusif, peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Sekolah Luar Biasa (SLB) memiliki karakteristik peserta didik yang beragam, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang fleksibel, visual, dan interaktif. Media ajar yang memadukan unsur gambar, audio, video, dan animasi terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Jazuli, Azizah, & Meita, 2017). Selain itu, pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran digital juga mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas proses belajar mengajar (Pontjowulan, 2023).

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, diferensiatif, dan sesuai dengan potensi masing-masing siswa. Namun, dalam implementasinya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi. Keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, terutama tools berbasis AI, menjadi salah satu kendala utama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Adi et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga dialami oleh guru-guru di SLB Aisyiyah Al-Walidah Kabupaten Banyumas. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran. Padahal, berbagai aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Narakeet, Canva, Natural Reader, dan Movavi Screen Recorder dapat membantu guru dalam membuat materi visual, audio, video, serta soal latihan secara lebih cepat dan efisien (Pontjowulan, 2023; Syah, Ramdhan, Hasanah, & Yesputra, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program pelatihan yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan media ajar interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang AI serta keterampilan praktis dalam menggunakan berbagai tools AI untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengintegrasikan teknologi AI dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan inklusif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

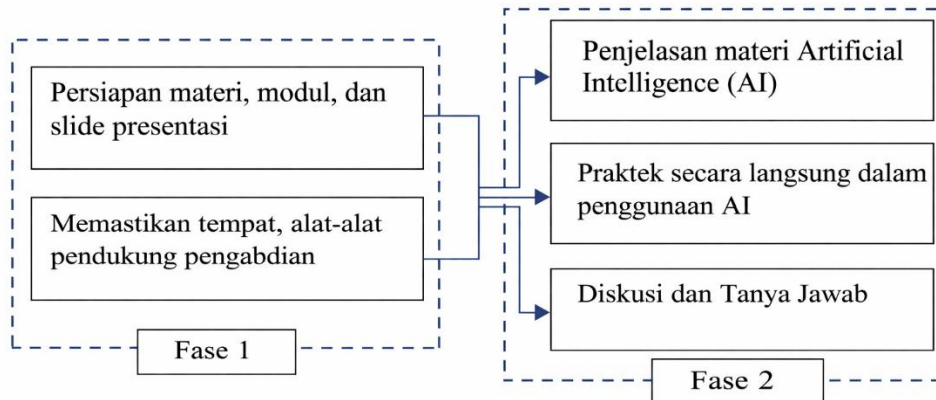
2. Metode

Dalam pengabdian ini menggunakan dua fase sebagai pendekatan dan 6 langkah, Fase pertama sebagai fase Analisa kebutuhan mitra dan fase kedua sebagai fase pelaksanaan mengikuti penelitian seperti yang tertera pada Gambar 1. (Syah, 2019).

1. Kegiatan lbM ini diawali dengan mempersiapkan materi, modul, dan slide presentasi yang menarik untuk disampaikan kepada para pendidik di di SLB Aisyiyah Al-Walidah. Pada tahap ini kami masukkan pada fase 1 yaitu masuk dalam tahap Analisa Kebutuhan Mitra.
2. Persiapan penggunaan tempat dengan menghubungi secara langsung pihak sekolah dengan menggunakan media telepon dan WA.
3. Penjelasan materi mengenai pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) pada platform dan aplikasi berbasis AI, seperti generator konten visual, pembuat soal otomatis, dan aplikasi pengenalan suara memberikan teori dasar-dasar dalam penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan pembahasan dengan menambahkan konten yang appropriate dengan materi yang disajikan.

4. Melakukan proses secara langsung dengan praktek dalam menggunakan Artificial Intelligence (AI) yang didampingi dengan narasumber, anggota pengabdian dan dibantu mahasiswa.
5. Setelah selesai proses praktek dilanjutkan dengan proses tanya jawab oleh para peserta, disebelah mana letak kesulitan yang dihadapi oleh para peserta mengenai penggunaan Artificial Intelligence (AI).

2.1 Gambar dan Tabel



Gambar 1. Metode Pelaksanaan



Gambar 2. Penjelasan Penggunaan Narakeet.



Gambar 2. Proses Pelatihan

Tabel 1. Rincian Hasil Penilaian Peserta

| Nama | MATERI | | | | Nilai Akhir |
|--------------------------|-------------------------------------|--|--|--|-------------|
| | Persiapan pendaftaran pada Tools AI | Penggunaan Tools Artificial Intelligence | Pemilihan Materi dan mengatur tampilan | Hasil akhir dalam bentuk Media Ajar interaktif | |
| Devi Meita Wulandari Nji | 4 | 3 | 2 | 4 | 3.25 |
| Osi Indrawati, S.Pd | 4 | 3 | 2 | 4 | 3.25 |
| Dwinda Nur A | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Yusifa Amelia | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Ikrimatul Laela | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Refina Widuri | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Nurul Lidiawati | 4 | 3 | 3 | 4 | 3.5 |
| Deni Iswati | 4 | 3 | 3 | 4 | 3.5 |
| Afda Ainun N | 4 | 3 | 4 | 4 | 3.75 |
| Arif Azi Rianto | 4 | 3 | 4 | 4 | 3.75 |
| Siti Khamidoh, S.Pd | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Slamet Nurohman | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Ika Nur Oktafia | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Karimah | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Sofariah | 4 | 4 | 3 | 4 | 3.75 |
| Nurul Hidayah | 4 | 3 | 3 | 4 | 3.5 |
| Musrifah | 4 | 3 | 2 | 4 | 3.25 |
| Kujang | 4 | 3 | 2 | 4 | 3.25 |

Tabel 2. Evaluasi Kepuasan Peserta

| Peserta | Materi Pelatihan | | | Narasumber | | | Fasilitas dan Konsumsi | | Persentase (%) |
|------------|------------------|---|---|------------|---|---|------------------------|---|----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| Peserta 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 70 |
| Peserta 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 77,5 |
| Peserta 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 72,5 |
| Peserta 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 75 |
| Peserta 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 70 |
| Peserta 6 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 70 |
| Peserta 7 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 70 |
| Peserta 8 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 70 |
| Peserta 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 80 |
| Peserta 10 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 72,5 |
| Peserta 11 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 72,5 |
| Peserta 12 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 75 |
| Peserta 13 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 72,5 |

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media ajar interaktif bagi guru-guru SLB Aisyiyah Al-Walidah Kabupaten Banyumas telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan jumlah peserta sebanyak 18 orang yang terdiri dari guru pengajar dengan latar belakang mata pelajaran yang berbeda. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi penggunaan tools AI, praktik langsung, serta evaluasi hasil pelatihan.

a. Hasil Pelaksanaan Pelatihan

Materi pelatihan meliputi pengenalan dasar Artificial Intelligence (AI) serta praktik penggunaan beberapa aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, Narakeet, dan aplikasi pendukung lainnya. Materi disampaikan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi melalui proyektor, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung yang didampingi oleh instruktur dan asisten.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif dalam sesi tanya jawab dan praktik. Peserta diberikan tugas untuk membuat media ajar interaktif secara mandiri atau berkelompok. Dari hasil evaluasi, sebagian besar peserta mampu menghasilkan media ajar interaktif sesuai dengan materi pelatihan.

Berdasarkan penilaian terhadap hasil karya peserta, nilai rata-rata yang diperoleh berada pada kategori baik. Aspek yang dinilai meliputi proses pendaftaran dan penggunaan tools AI, kemampuan menggunakan aplikasi, pemilihan materi, pengaturan tampilan, serta hasil akhir media ajar interaktif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai di atas 3,25 dari skala 4, yang menunjukkan bahwa kompetensi peserta dalam memanfaatkan teknologi AI mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan.

b. Evaluasi Kepuasan Peserta

Evaluasi kepuasan peserta dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 4. Aspek yang dinilai meliputi kualitas materi pelatihan, kompetensi narasumber, fasilitas, serta konsumsi. Dari 18 peserta, sebanyak 13 peserta mengisi kuesioner evaluasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kisaran 70% hingga di atas 70%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan, baik dari segi materi, penyampaian narasumber, maupun fasilitas yang diberikan. Respon positif ini juga didukung oleh antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung, seperti aktif bertanya dan meminta tambahan waktu pelatihan.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat

Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar. Faktor pendukung utama kegiatan ini adalah dukungan dari pihak sekolah, kesiapan fasilitas pelatihan, serta antusiasme peserta yang tinggi. Keterlibatan aktif kepala sekolah dan guru dalam kegiatan pelatihan turut mendukung keberhasilan program.

Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterlambatan kehadiran sebagian peserta akibat agenda sekolah lainnya, serta keterbatasan perangkat laptop sehingga beberapa peserta harus berbagi perangkat saat praktik. Selain itu, sebagian kecil peserta masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan dasar teknologi komputer dan tools AI.

d. Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar interaktif. Peningkatan nilai hasil karya peserta serta tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi AI dapat membantu guru dalam mencari informasi, menganalisis data, serta menghasilkan materi pembelajaran secara lebih cepat dan efisien (Mutaqin et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa (Jazuli et al., 2017).

Pelatihan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiatif dan berpusat pada peserta didik. Dengan memanfaatkan tools AI, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi AI memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan inklusif.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini dapat dikatakan berhasil karena mampu meningkatkan keterampilan guru, menghasilkan media ajar interaktif, serta memperoleh respon positif dari peserta. Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendampingan intensif merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kompetensi teknologi bagi guru.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan media ajar interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi guru-guru SLB Aisyiyah Al-Walidah Kabupaten Banyumas dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai tools AI, seperti ChatGPT, Narakeet, dan aplikasi pendukung lainnya, untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan media ajar interaktif dengan nilai yang baik, serta menunjukkan respon positif terhadap kegiatan pelatihan dengan tingkat kepuasan di atas 70%. Antusiasme peserta selama pelatihan juga menjadi indikator keberhasilan program ini. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini efektif dalam mendukung peningkatan kompetensi guru, serta berkontribusi pada penerapan pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan inklusif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala

Sekolah beserta guru-guru SLB Aisyiyah Al-Walidah Kabupaten Banyumas atas kerja sama, partisipasi aktif, serta dukungan penuh selama proses pelatihan berlangsung. Dukungan berupa penyediaan tempat, fasilitas, serta keterlibatan peserta sangat membantu kelancaran kegiatan sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai dengan baik. Selain itu, apresiasi juga diberikan kepada seluruh tim pelaksana dan mahasiswa pendamping yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga program pengabdian dapat berjalan secara efektif dan memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. B. P. K., Wahyuni, S., & Purwosetiyono, F. D. (2023). Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) bagi guru untuk membantu kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran di LP Ma'arif NU Jepara. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*, 2(2).
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2).
- Mutaqin, F. M., Jubaedah, I., Koestianto, H., & Setiabudi, D. I. (2023). Efektivitas artificial intelligence (AI) dalam belajar dan mengajar. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 2(1).
- Pambudi, E. A., & Wijaya, E. S. (2025). Pelatihan augmented reality bagi guru-guru SLB Aisyiyah Al Walidah menggunakan Assemblr World. *JPTS (Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains)*, 5(1).
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2).
- Syah, A. Z., Ramdhan, W., Hasanah, U., Yesputra, R., & Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. (2019). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint pada Lembaga Kursus Pendidikan (LKP) Mandiri Computer. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 139–144.