



PKM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CHATGPT DI MTS NEGERI 4 BULUKUMBA

Imran Djafar^{1*}, Marsa², Akbar Bahtiar³

^{1,2,3}Universitas Dipa Makassar

Email : imrandjafar@undipa.ac.id¹, marsa@undipa.ac.id², akbarbahtiar@undipa.ac.id³

Abstract

This internal Community Service, which is funded by the Makassar Dipanegara Foundation, is intended as a form of approach offered to overcome the problems of MTsN 4 Bulukumba teachers. The problems often faced by subject teachers in carrying out their activities within the scope of MTsN 4 Bulukumba are creating materials and teaching materials using methods that are not yet optimal, there is still a lack of understanding about the use of Information Technology and the use of Application Software that supports learning media, especially presentation processing applications. and application software for creating animations. For this reason, we, from the team implementing community service program activities at Dipa University Makassar, are holding Community Service in the form of providing Artificial Intelligence-based Computer and Information Technology (ChatGPT) for school teachers within the scope of MTsN 4 Bulukumba, who have the ability and skill in applying percentage processing software, and processing and creating questions to support the process of creating interactive learning media. The results of this PKM are that participants' knowledge and abilities have increased with user satisfaction assessments through surveys and assessments from PKM participants, the material provided is in accordance with participants' needs and participants feel the benefits of this activity.

Keywords: PKM, Learning Media, Artificial Intelligence, ChatGPT

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat internal ini yang didanai oleh Yayasan Dipanegara Makassar, dimaksudkan sebagai suatu bentuk pendekatan yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan para guru MTsN 4 Bulukumba. Masalah yang sering dihadapi oleh para guru mata pelajaran dalam melakukan aktifitasnya dalam lingkup MTsN 4 Bulukumba adalah membuat bahan dan materi mengajar dengan menggunakan cara yang belum optimal, masih kurangnya pemahaman tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Penggunaan Software Aplikasi yang menunjang media pembelajarannya khususnya pada aplikasi pengolah presentasi dan software aplikasi untuk pembuatan animasi. Untuk itu kami dari tim pelaksana kegiatan program pengabdian masyarakat Universitas Dipa Makassar, mengadakan Pengabdian Masyarakat berupa pembekalan Teknologi Komputer dan Informatika berbasis Kecerdasan Buatan (ChatGPT) untuk para guru sekolah dalam lingkup MTsN 4 Bulukumba, memiliki kemampuan dan terampil dalam mengaplikasikan perangkat lunak pengolah presentase, dan pengolah dan pembuatan soal dalam menunjang proses pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Hasil dari PKM ini adalah Pengetahuan dan kemampuan peserta telah meningkat dengan adanya penilaian kepuasan pengguna melalui survey dan penilaian dari peserta PKM, Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta dan Para peserta merasakan manfaat dari adanya kegiatan ini.

Kata kunci: PKM, Media Pembelajaran, ChatGPT,

PENDAHULUAN

Kabupaten Bulukumba adalah salah satu Daerah Tingkat II di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di Kota Bulukumba. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.154,67 km² dan berpenduduk sebanyak 395.560 jiwa dengan jarak tempuh dari Kota Makassar sekitar 153 Km. Secara geografis Kabupaten Bulukumba terletak pada koordinat antara 5°20" sampai 5°40" Lintang Selatan dan 119°50" sampai 120°28" Bujur Timur. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Sinjai di sebelah utara, sebelah timur berbatasan dengan Teluk Bone, sebelah selatan berbatasan dengan Laut Flores, dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Bantaeng. Secara kewilayahan, Kabupaten Bulukumba terbagi dalam 10 kecamatan, 24 kelurahan, dan 123 desa. Kabupaten Bulukumba berada pada kondisi empat dimensi, yakni dataran tinggi pada kaki Gunung

Bawakaraeng – Lompobattang, dataran rendah, pantai dan laut lepas. Daerah dataran rendah dengan ketinggian antara 0 s/d 25 meter di atas permukaan laut meliputi tujuh kecamatan pesisir, yaitu Kecamatan Gantarang, Kecamatan Ujungbulu, Kecamatan Ujung Loe, Kecamatan Bontobahari, Kecamatan Bontotiro, Kecamatan Kajang dan Kecamatan Herlang. Daerah bergelombang dengan ketinggian antara 25 s/d 100 meter dari permukaan laut, meliputi bagian dari Kecamatan Gantarang, Kecamatan Kindang, Kecamatan Bontobahari, Kecamatan Bontotiro, Kecamatan Kajang, Kecamatan Herlang, Kecamatan Bulukumpa dan Kecamatan Rilau Ale. Dan daerah perbukitan di Kabupaten Bulukumba terbentang mulai dari Barat ke utara dengan ketinggian 100 s/d di atas 500 meter dari permukaan laut meliputi bagian dari Kecamatan Kindang, Kecamatan Bulukumpa dan Kecamatan Rilau Ale.

Wilayah Kabupaten Bulukumba lebih didominasi dengan keadaan topografi dataran rendah sampai bergelombang. Luas dataran rendah sampai bergelombang dan dataran tinggi hampir berimbang, yaitu jika dataran rendah sampai bergelombang mencapai sekitar 50,28% maka dataran tinggi mencapai 49,72%. Penduduk di Kabupaten Bulukumba dari berbagai macam suku bangsa yang sebahagian besar adalah suku Bugis, dan Makassar. Selain itu terdapat juga satu suku yang masih memegang teguh tradisi leluhur dengan mempertahankan pola hidup tradisional yang bersahaja dan jauh dari kehidupan modern, yakni Suku Kajang. Suku Bugis Makassar yang dikenal sebagai pelaut sejati, telah menumbuhkan budaya maritim yang cukup kuat dimasyarakat Bulukumba dengan slogan "Bulukumba Berlayar", masyarakat Bulukumba menyatakan eksistensinya dengan kata layar mewakili pemahaman subyek perahu sebagai refleksi kreatifitas dan karya budaya yang telah mengangkat Bulukumba di percaturan kebudayaan nasional dan internasional, sebagai 'Bumi Panrita Lopi'. Selain itu budaya keagamaan yang kental juga cukup mempengaruhi tatanan kehidupan masyarakat Bulukumba. Sentuhan ajaran agama islam yang dibawah oleh ulama besar dari Sumatera, yang masing-masing bergelar Dato' Tiro (Bulukumba), Dato Ribandang (Makassar), dan Dato Patimang (Luwu), telah menumbuhkan kesadaran religius dan menimbulkan keyakinan untuk berlaku zuhud, suci lahir bathin, selamat dunia akhirat dalam rangka tauhid "appaseuwang" (Meng-Esa-kan Allah SWT). Penduduk Bulukumba secara umum menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar disamping bahasa daerah. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat adalah Bahasa Bugis dan Bahasa Konjo yang berdialek Makassar, yang keduanya merupakan bahasa pengantar dalam lingkungan keluarga dan terutama di daerah pedesaan.

MTSN ini memulai kegiatan pendidikannya pada tahun 1995. MTSN 4 Bulukumba dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Amiruddin, S.Ag,M.Ag, selaku kepala sekolah, dengan jumlah guru 25 orang dan jumlah Siswa Laki-laki : 172 orang dan Siswa Perempuan : 170, Ruang Kelas : 15, Laboratorium : Perpustakaan : 1, dengan mengikuti kurikulum KEMENAG dipadukan dengan ekstrakurikuler dan muatan lokal dengan system penyelenggaraan Double Shift/ 6 hari kerja yang berdasarkan Manajemen berbasis sekolah. Proses pembelajaran di MTsN 4 Bulukumba ini terdiri dari

rasio siswa rombel sebesar 29,98, rasio siswa ruang kelas 28,55, rasio siswa guru 28,23, persentase guru kualifikasi 88,98, persentase guru sertifikasi 33,65, persentase guru PNS 20 serta persentase ruang kelas layak 100. Ruang kelas berjumlah 21, perpustakaan 1 dan Laboratorium Komputer 1 Lab, Sanitasi 2 (Toilet) MTSN 4 Bulukumba Di MTSN 4 Bulukumba Total ada sebanyak 2 toilet gurudan 2 toilet untuk siswa. ada 3 Fasilitas yang disediakan UPT SPF MTSN 4 Bulukumba menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar, berasal dari PLN, untuk akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih handal, Provider yang digunakan MTSN 4 Bulukumba untuk sambungan internetnya adalah Lainnya (Satelit). Akreditasi MTSN 4 Bulukumba Berdasarkan Kementerian Agama memiliki akreditasi A berdasarkan Sertifikat Sudah Sertifikasi dan Sumber daya yang dimiliki dengan jumlah tenaga guru sebanyak 25 orang, 256 pelajaran, terbagi dalam beberapa Jurusan, dan 21 kelas dengan tambahan ekstrakurikuler

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kemampuan untuk mengajar dengan memakai aplikasi ChatGPT berbasis Kecerdasan Buatan khususnya tentang presentasi dan membuat soal, saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di MTsN 4 Bulukumba, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ChatGPT. Media pembelajaran pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa MTsN 4 Bulukumba. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. ChatGPT adalah alat presentasi yang dapat digunakan secara gratis yang membantu pengguna dalam membuat slide presentasi dengan kekuatan kecerdasan buatan atau AI.

Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat, sehingga menghemat banyak waktu, yang membuat ChatGPT lebih menarik dalam membuat presentasi media pembelajaran. Antarmukanya memungkinkan kamu untuk mengubah teks dan panduan menjadi desain slide tanpa harus merancang sendiri. Lebih dari sekadar alat kecerdasan buatan lainnya, Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni :

1. Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

2. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi, Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat .

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran Presentasi berbasis AI. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari ChatGPT dengan kombinasi animasi dan efek background. Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri Presentasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

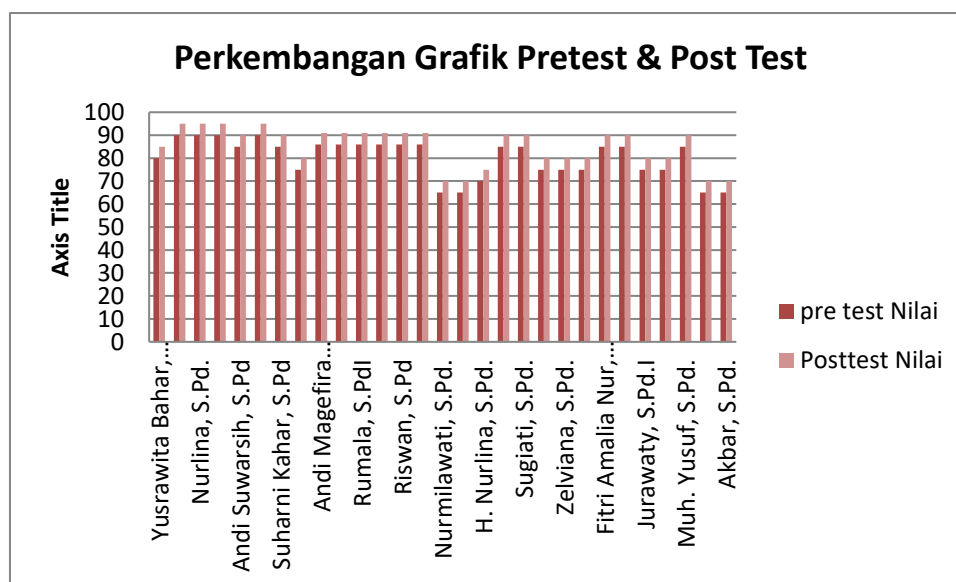
4. Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Apakah Anda telah mengikuti pelatihan sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan?
2	Apa yang Anda ketahui tentang media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan ?
3	Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan dalam proses pengajaran sebelumnya?
4	Apa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan dalam pembelajaran?

No.	Pernyataan
5	Apa tantangan yang mungkin dihadapi oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan ?
6	Bagaimana Anda merasa tentang kemampuan Anda dalam menggunakan perangkat lunak dan fitur-fiturnya untuk membuat media pembelajaran berbasis ChatGPT ?
7	Apakah Anda tertarik untuk mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ChatGPT ?



Gambar 1 Hasil Kuesioner

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* ChatGPT berbasis Kecerdasan Buatan untuk pembuatan animasi media pembelajaran secara otomatis. Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain animasi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari animasi desain media pembelajaran yang mereka buat. Untuk mencapai tujuan dan target keluaran program ini, sebagaimana yang diuraikan diatas, maka lingkup kegiatan program yang akan dilaksanakan meliputi sebagai berikut : Seluruh rangkaian kegiatan dalam program ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur dan tahapan-tahapan yang diperlihatkan pada skema berikut

1. Pemilihan Peserta

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memilih peserta Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 29 peserta dengan 10 peserta pria dan 19 peserta wanita. Sebagai peserta dalam program ini harus memenuhi beberapa syarat, antara lain:

- a. Peserta adalah seluruh guru atau pengajar di MTsN 4 Bulukumba
 - b. Peserta wajib membawa Laptop dan Online
 - c. Peserta memiliki minat untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar.
2. Pelaksanaan Kegiatan Pembekalan
- Dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan dengan pembandingan pesentase 30% teori dan 70 % praktek. Kegiatan teori membahas mengenai:
- a. Pengenalan Media Kecerdasan Buatan
 - b. Pengenalan ChatGPT beserta perangkat lainnya
- Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:
- a. Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya
 - b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya



Gambar 1. Suasana Pelatihan ChatGPT kepada Guru-guru MTsN 4 Bulukumba

Pada Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan yang dibawakan oleh para Dosen Undipa Makassar (Imran Djafar, S.Kom., MT., Marsa, SE., MM., dan Akbar Bahtiar, SE., MM.)



Gambar 2. Suasana Sambutan wakil Kepala Sekolah Ibu Hj. Yusrawita Bahar. S.Pt

Pada Gambar 2 menunjukkan dengan antusiasnya Wakil Kepala Sekolah sambutan sekaligus menjadi peserta pelatihan tersebut.



Gambar 3. Salah Satu dosen Undipa Memandu pelatihan ChatGPT kepada Peserta
Pada Gambar 3 suasana pelatihan yang dipandu oleh salah satu dosen Undipa yaitu tentang ChatGPT.



Gambar 4 suasana Penutupan acara Pelatihan ChatGPT.

Pada Gambar 4 Penutupan diakhiri dengan suasana foto bersama antara dosen Undipa Makassar dan Guru-guru MTsN 4 Bulukumba.

3. Pemantauan Peserta

Kegiatan ini dilaksanakan untuk lebih memahami masalah potensial yang dihadapi oleh para peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang telah diterima setelah mengikuti kegiatan program ini.

4. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini merupakan rangkaian dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang mereka peroleh setelah mengikuti pembekalan. Sehingga secara langsung dapat diketahui kendala-kendala serta alternatif solusi yang timbul.

5. Pembuatan Laporan Kegiatan Program

Rangkaian terakhir yang dilaksanakan dalam program ini adalah membuat laporan, baik laporan tentang pelaksanaan kegiatan ini maupun laporan mengenai hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

Jenis Luaran

Melalui program Pengabdian bagi masyarakat ini, tim pelaksana program akan mendidik sebanyak 29 orang peserta, yang terdiri dari 10 guru Laki-laki dan 19 peserta perempuan. Para Peserta ini diharapkan dapat menjadi tenaga terampil dalam mengajar dengan memanfaatkan ChatGPT berbasis AI untuk siswa-siswi MTsN 4 Bulukumba.

KESIMPULAN

Dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (ChatGPT) pada MTsN 4 Bulukumba ini dapat diambil kesimpulan :

- a. Pengenalan Media Pembelajaran berbasis AI (ChatGPT)
- b. Pengenalan ChatGPT beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-masing 2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya

Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru MTsN 4 Bulukumba.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada yayasan Dipanegara Makassar terutama P3M yang telah memberi dukungan untuk menyelesaikan laporan pengabdian Masyarakat terhadap kami dan juga kami ucapkan terima kasih kepada para peserta yaitu Kepala sekolah beserta jajarannya yang telah mengikuti pelatihan ini sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dzakiyyah, A. (2011). *Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 1701618109.
- Harsanto, B dan Sonjaya, S. (2014). "Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial".. Bandung: UNPAD Press.
- Imran Djafar, Nurdiansah, Hasyrif SY dan Akbar Bahtiar (2023), Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru, Laporan PKM Internal Univ. Dipa Makassar.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Ridha Sarwono, (2022). "Pengembangan Bandicam Berbasis Power Poit sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD" Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI, Ungaran
- Riyanti, (2021) " Mengaplikasikan Video Bandicam untuk Pembelajaran Daring IPA" Artikel Tribun Jateng. <https://jateng.tribunnews.com/2021/12/24/mengaplikasikan-video-bandicam-untuk-pembelajaran-daring-ipa>.
- Suryani, A., Basir, M., & R, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5526>

Taqorub, I., Pawenang, S., & Ahmad Bakri, S. H. (2018). Pengaruh Manajemen Pengetahuan Terhadap Kualitas Pendidikan Di Smk Kasatrian Solo Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(02), 187–195. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i02.277>